

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF UTAR (ULAR TANGGA PINTAR)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS V
DI SDN NGASINAN REMBANG**

Sri Puji Astuti¹, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Universitas PGRI Ronggolawe

Alamat e-mail: asstuti.puji6689@gmail.com¹, wendriwiratsiwi3489@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to develop educational media UTAR (Ular Tangga Pintar) as a learning tool in the subject of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) material on Indonesian Cultural Diversity for grade V students at SDN Ngasinan Rembang. This development is motivated by low student interest and learning outcomes due to learning methods that are still dominated by lectures and limited learning media used. This research uses the ADDIE development model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results showed that UTAR media was declared valid with a score of 90% from media experts and 93% from material experts. The practicality test shows that UTAR media is very practical to use in learning, with a score of 86% teacher response and 88% student response. In addition, the results of the effectiveness test showed that there was an increase in student learning outcomes, namely the average pre-test score of 61 increased to a post-test of 89. This media is also able to increase students' motivation and active participation in the learning process. Thus, UTAR educational media is feasible to use as an alternative interactive and fun learning media to improve students' understanding and learning outcomes in Civics learning.

Keywords: Educational Media, Smart Ladder Snake (UTAR), Cultural Diversity, Learning Outcomes, Civics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas V di SDN Ngasinan Rembang. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media UTAR dinyatakan valid dengan skor dari ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 93%. Uji kepraktisan menunjukkan media UTAR sangat praktis digunakan dalam

pembelajaran, dengan skor dari respon guru sebesar 86% dan respon siswa sebesar 88%. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa, yaitu nilai rata-rata pre-test sebesar 61 meningkat menjadi post-test sebesar 89. Media ini juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media edukatif UTAR layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: Media Edukatif, Ular Tangga Pintar (UTAR), Keberagaman Budaya, Hasil Belajar, PPKn

A. Pendahuluan

“Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan (Fauziah Nasution,dkk,2022) .” Hal ini pertegas Dalam ketentuan umum UU Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dikemukakan bahwa " Proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara " (UU Sisdiknas, 2006:72)

Pendidikan Kewarganegaraan PKN Menurut Depdiknas (2006:271) oleh, (Ai Lisnawati,dkk (2022:654) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan memiliki karakter seperti yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945. Di dalam Proses pembelajaran Masalah yang dialami memang amat

kompleks. Masalah itu datanganya bisa dari kurikulum, guru, siswa, sarana prasarana, sumber belajar, dan lainnya. Hal itu yang menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mengembangkan potensi siswa secara maksimal termasuk media pembelajaran dan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut pendapat (Erika Dini Putri, 2023:2) bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam sistem yang mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Kamis, 13 Maret 2025 dengan Ibu Winarti S.Pd, guru kelas V SDN Ngasinan Rembang, bahwa pembelajaran yang dilaksanakan telah menunjukkan kemajuan dalam menumbuhkan semangat belajar siswa-siswinya. Namun, masih ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satunya adalah kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti

proses pembelajaran. Metode ceramah yang dominan digunakan oleh Guru kelas V SDN Ngasinan Rembang ternyata kurang efektif, menyebabkan siswa kesulitan memahami dan menguasai materi pembelajaran dan menjadi salah satu pengaruh terhadap hasil belajar. Dalam wawancara tersebut, Ibu Winarti S.Pd juga menyampaikan bahwa terdapat keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran, Karena hanya menggunakan media gambar dan buku sehingga kurang memadai untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Seiring dengan itu, perlunya peningkatan dalam pengembangan media pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Dengan penggunaan media yang lebih bervariasi, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dari data yang diperoleh sebanyak 60% atau 14 siswa dibawah KKM, sedangkan 40% atau 10 siswa diatas KKM.

Dalam penelitian ini yang diusulkan adalah pengembangan media UTAR (Ular Tangga Pintar) untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Ngasinan Rembang. Media berjenis permainan edukatif ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan begitu siswa akan melatih kemampuan berfikir secara cermat dan tepat sehingga pemahaman materi akan lebih mudah tersampaikan. Media edukatif ini diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran

dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan kendala-kendala yang muncul dalam pembelajaran dapat teratasi, dan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efisien dan efektif.

Penelitian ini memiliki fokus untuk mengembangkan media edukatif UTAR diharapkan dapat memberikan solusi terhadap tantangan pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa khususnya dalam pembelajaran PKN materi Kebaragaman Budaya Indonesia. Alasan pemilihan materi ini sangatlah relevan, karena dapat mengembangkan kemampuan pemahaman siswa terhadap macam-macam keragaman Indonesia. Dalam proses pembelajaran, media edukatif UTAR memiliki potensi untuk memperjelas konsep-konsep tentang Perbedaan keragaman indonesia yang kompleks seperti pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional ,tari tradisional, agama, makanan dan minuman khas ,alat musik tradisional. Selain itu, penggunaan media melalui permainan dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Penting untuk melibatkan berbagai pihak terkait, termasuk guru, siswa, dan ahli pendidikan, dalam proses pengembangan media edukatif UTAR ini, Kolaborasi antara berbagai pihak dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik

pembelajaran siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di sekolah.

Penelitian ini didukung dari hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Siti Auliah, dkk, 2024). Yaitu Pengembangan Media permainan ular tangga dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikelas V SD, berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dengan skor 91,18% dan penilaian ahli materi dengan skor 96,42% sehingga termasuk dalam kriteria sangat valid. 2) Pengembangan media permainan ular tangga pada pembelajaran PPKN dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap siswa dengan perolehan skor 88,27% dan hasil uji coba kelompok besar terhadap siswa memperoleh skor 93,40% . Maka dari itu peniliti membuat gagasan Pengembangan Media Edukatif Ular Tangga Pintar (UTAR) dengan topik yang sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih kemampuan berfikir kritis dan cermat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sri Nurwanti.,dkk 2024) Pengembangan media Ular Tangga pada pembelajaran siswa kelas V SD dengan Hasil penelitian dinyatakan layak bahwa nilai ahli media memperoleh persentase sebesar 86% sedangkan ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,7%. Hasil uji coba perorangan mendapatkan revisi yaitu dalam

penyusunan media dan ularnya tidak terlalu berdekatan. Hasil penelitian ini dinyatakan praktis bahwa nilai uji coba kelompok kecil dari angket respon memperoleh persentase sebesar 95%. Hasil penelitian ini dinyatakan efektif bahwa nilai uji coba kelompok kecil dari pretest dan posttest mendapatkan nilai skor Ngain yaitu 0,85.

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh (Aprilia Shofia.,dkk 2024) mengenai Pengembangan Media edukatif (UTAR) Ular Tangga Pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD dengan memperoleh kelayakan dengan seluruh Validasi dari ahli materi mencapai 88%, sedangkan ahli media memberikan validasi sebesar 91%. Hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga adalah media yang layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media edukatif UTAR dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa dan juga menyiratkan pentingnya pengembangan terus-menerus dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan berkualitas.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas V Di SDN Negeri Ngasinan Rembang". Demikian pengembangan ini dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Menurut Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Menurut Sugiyono (2016) Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*) adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektivannya.

Penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran yang berupa media edukatif UTAR. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan uji validitas, dan

uji coba produk. Pembelajaran menggunakan UTAR (Ular Tangga Pintar) ini digunakan pada mata pelajaran PKN materi keberagaman budaya indonesia.

Pengembangan produk yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan model ADDIE. Proses pengembangannya berurutan, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya. Model ADDIE disusun berdasarkan urutan-urutan kegiatan yang sistematis untuk mengatasi permasalahan belajar siswa. Produk yang dikembangkan harus berkaitan dengan materi pelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) adalah model pengembangan yang berorientasi kelas. Proses pengembangan berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk tahap pengembangan ke tahap berikutnya. Artinya, hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya.

Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan dalam pengembangan media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dilaksanakan. Lima tahapan tersebut yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti memilih model ADDIE ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dalam upaya memecahkan masalah

belajar yang berhubungan dengan sumber belajar yang sesuai dengan media pelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu peneliti memilih model ADDIE ini dikarenakan pada tahapan pengembangan model ADDIE ini terdapat kegiatan evaluasi sehingga dapat meminimalisir adanya kekurangan dan kesalahan dalam mengembangkan media pembelajaran ini.

Bagian yang sangat penting bagi peneliti dari penelitian pengembangan ini adalah uji coba produk, uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk yang di kembangkan layak dan efektif serta sesuai dengan penggunaannya untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Untuk melihat produk yang dikembangkan apakah layak atau tidak perlu dilakukan tahap validasi validasi dilakukan oleh 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media

1.Desain Uji Coba Produk

Desain sebuah produk yang baik harus memenuhi tiga aspek penting yang sering disebut segitiga aspek produk, yaitu kualitas yang baik, biaya rendah dan jadwal yang tepat. . Uji coba produk dapat dilakukan dengan cara pengisian lembar penilaian validasi produk oleh validator, sehingga dapat diperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan media edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) untuk siswa kelas V SD.

2.Subjek Coba

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media UTAR (Ular Tangga Pintar) pada mata pelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD dengan menggunakan subjek uji coba luas. Uji coba luas dilakukan pada seluru siswa kelas V SDN Ngasinan dengan jumlah 24 siswa.

3.Waktu dan Tempat

Uji coba media UTAR dilakukan di SDN Ngasinan pada hari rabu 18 juni tahun 2025 semester genap.

4.Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitaitaf diperoleh dari hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi tim ahli kelayakan produk dengan menggunakan skor yang didapatkan dari lembar validasi dari para ahli Materi dan ahli media, angket respon siswa dan guru saat uji kepraktisan UTAR (Ular Tangga Pintar) serta dari hasil tes siswa.

Teknik Pengumpulan Datanya adalah

1.Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan antara pewawancara dengan yang diwawancarai (Narasumber). Wawancara ini

dilakukan untuk mengetahui apa saja permasalahan yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan guru kelas V SDN Ngasinan. Pada wawancara terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terhadap guru kelas V.

2. Observasi

Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh data pada kegiatan uji coba produk. Pada instrumen observasi terdapat beberapa indikator yang nantinya diberi tanda centang pada kolom jawaban ya atau tidak

Instrumen merupakan alat yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu, sarana penelitian (yang berupa seperangkat tes dan lain nya) untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan. Instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi ini digunakan untuk melihat kebutuhan siswa saat proses pembelajaran yang dilakukan di kelas V SDN Ngasinan Rembang.

2. Lembar Wawancara

Lembar Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data tentang suasana dan kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas. Wawancara yang digunakan hanya garis besar dan masalah yang akan ditanyakan. Cara yang dilakukan agar cepat mendapatkan respon secara langsung dari guru kelas V SDN Ngasinan Rembang.

3. Lembar angket respon siswa dan guru

Lembar angket ini digunakan untuk memperoleh data kepraktisan yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang berupa UTAR (Ular Tangga Pintar) pada mata pelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD

4. Lembar tes siswa

Lembar tes siswa digunakan untuk memperoleh data keefektifan produk media pembelajaran UTAR (Ular Tangga Pintar) yang akan diisi oleh siswa kelas V SDN Ngasinan dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa.

Analisis data adalah proses mencari data secara sistematis yang diperoleh dari hasil validasi, angket dan tes dengan mengorganisasikan data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan sehingga mudah untuk dipahami. Analisis data merupakan proses yang paling penting dalam penelitian karena berdasarkan analisis data, peneliti dapat menerjemahkan data mentah menjadi hasil penelitian sesuai kaidah-kaidah ilmiah. Teknik analisis data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Kevalidan

Pengisian lembar penilaian yang dilaksanakan oleh para ahli termuat dalam tabel kevalidan produk untuk dijadikan landasan dalam melakukan revisi dari setiap komponen UTAR (Ular Tangga Pintar). Lembar penilaian yang telah diisi oleh para ahli kemudian

dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang telah dibuat oleh peneliti.

2. Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini dengan menggunakan hasil dari lembar angket respon siswa dan guru. Kuisioner ini diisi oleh siswa dan guru kemudian dianalisis untuk mengetahui respon siswa dan guru pada pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Analisis Data Keefektifan

Data keefektifan diperoleh dari hasil tes siswa pada pre test dan pos tes dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Dalam perhitungannya menggunakan soal pre tes dan pos tes untuk mendapatkan nilai hasil belajar awal dan untuk mendapatkan nilai hasil belajar akhir setelah menggunakan media pembelajaran berupa media UTAR.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk inovatif berupa Media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) yang dirancang sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami proses pengembangan media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) tersebut, menilai tingkat kelayakan produk berdasarkan pendapat para ahli,

mengevaluasi tingkat kepraktisan penggunaannya di lapangan, serta mengukur keefektifannya dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Media edukatif ini dikembangkan melalui pendekatan model pengembangan ADDIE, yang merupakan lima tahapan penting dalam pengembangan media yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Masing-masing tahapan dilakukan secara sistematis mulai dari bulan Maret hingga Juni 2025. Dengan lima tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analisis)

Tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V di SDN Ngasinan, Rembang, sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan Media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar). Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kondisi nyata di lapangan dan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang ada. Dalam pelaksanaannya, tahap analisis dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu: analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum.

b. Tahap *Design*

(Desain/Perancangan)

Tahap desain dalam pengembangan Media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) dilakukan untuk merancang konsep dan struktur produk secara rinci. Pada tahap ini, peneliti menentukan berbagai aspek penting dalam media, seperti fitur permainan, fungsi edukatif, tampilan visual, serta alur penggunaan media agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Perancangan ini dilakukan secara sistematis

agar seluruh elemen dalam media dapat saling mendukung dan menghasilkan produk yang efektif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap ini menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi dan relevan dengan materi pelajaran. Dalam proses perancangannya, peneliti mengikuti empat langkah utama, yaitu:

Tabel 1. Hasil Perancangan Media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar)

No	Tahap desain	Hasil yang diperoleh
1.	Pemilihan media pembelajaran	Media pembelajaran yang dipilih adalah Ular Tangga Pintar (UTAR) berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya dalam mata pelajaran PPKn. Media ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas bermain dan interaktif.
2.	Merancang materi pembelajaran	Materi yang dirancang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya materi keberagaman budaya Indonesia. Materi dikembangkan menjadi soal dan tantangan yang akan dimasukkan ke dalam kotak permainan serta kartu soal, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kontekstual.
3.	Menyusun desain media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar)	Desain media terdiri dari: 1) papan ular tangga berisi 40 kotak dengan nomor dan ilustrasi; 2) kartu soal berisi

	pertanyaan dan gambar tentang keberagaman budaya; 3) dadu berukuran besar dari bahan dakron dan kain flanel. Desain papan dibuat di Canva dan dicetak sebagai banner berukuran 2,5m x 3m.
4. Menyusun instrumen Penilaian media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar)	Instrumen penilaian terdiri dari: 1) lembar validasi ahli (media, materi, bahasa) untuk mengukur kelayakan; 2) angket respon guru dan siswa untuk menilai kepraktisan; dan 3) soal pre-test dan post-test untuk mengetahui tingkat keefektifan media UTAR dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
c. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) Tahap pengembangan bertujuan untuk menciptakan dan memproduksi produk berdasarkan desain yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan konsep media Ular Tangga Pintar (UTAR) menjadi sebuah produk nyata yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, tahap ini juga mencakup uji coba awal terhadap produk serta proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan media sebelum diimplementasikan secara lebih luas. Karena media UTAR menggunakan kartu sebagai komponen utama, maka tidak dilakukan validasi oleh ahli bahasa, mengingat isi teks pada media bersifat sederhana dan berbentuk pernyataan langsung	dalam format pertanyaan singkat yang sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
	d. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi) Setelah melaksanakan proses validasi dan produk dinyatakan layak, maka tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah implementasi, yaitu menerapkan produk yang telah dikembangkan dalam konteks nyata. Tahap ini bertujuan untuk menguji efektivitas dan kepraktisan media edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) secara langsung di lingkungan pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Ngasinan Rembang dengan jumlah peserta sebanyak 24 siswa. Uji coba dilakukan satu kali dalam kegiatan pembelajaran tatap muka. Untuk mendukung pelaksanaan uji coba, peneliti juga menyusun dan

menggunakan modul ajar sebagai panduan jalannya proses pembelajaran agar tetap sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sebelum media Ular Tangga Pintar (UTAR) digunakan dalam proses pembelajaran, siswa terlebih dahulu mengerjakan soal pre-test. Tujuan dari pre-test adalah untuk mengevaluasi sejauh mana pengetahuan awal atau pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya sebelum media diterapkan. Setelah pelaksanaan pre-test, guru dan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media UTAR, di mana permainan ular tangga edukatif digunakan untuk menyampaikan materi secara interaktif. Selanjutnya, setelah pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengerjakan soal post-test untuk menilai seberapa jauh peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Selain pengisian pre-test dan post-test, peneliti juga menyebarkan angket respon guru dan angket respon siswa. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media, yaitu bagaimana persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan isi, dan kebermanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, tahap

implementasi ini memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai efektivitas dan kepraktisan dari media edukatif UTAR sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

2. Analisis Data

a. Analisis Tingkat Kelayakan Media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar)

Analisis tingkat kelayakan media Edukatif Ular Tangga Pintar (UTAR) dapat dilihat dari penilaian validasi oleh para ahli yang telah dilaksanakan, diantaranya validasi ahli media dan ahli materi.

1) Hasil Validasi Ahli Media

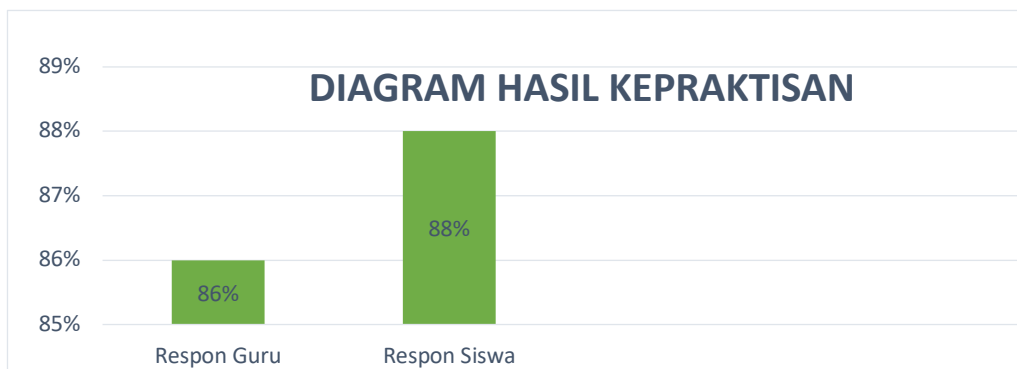
Dalam dokumen validasi yang ditujukan untuk para ahli media, terdapat total 10 indikator yang digunakan sebagai kriteria penilaian. Setiap indikator ini dinilai menggunakan skala yang berkisar dari 1 hingga 5, di mana 5 merupakan skor tertinggi yang menunjukkan kualitas atau kesesuaian yang sangat baik, sedangkan 1 adalah skor terendah yang menunjukkan kualitas atau kesesuaian yang sangat buruk. Hasil dari proses validasi ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana indikator-indikator tersebut memenuhi standar yang diharapkan.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam dokumen validasi yang ditujukan untuk para ahli materi, terdapat 12 indikator yang digunakan sebagai kriteria penilaian. Setiap indikator ini dinilai menggunakan skala dari 1 hingga 5, di mana 5 menunjukkan penilaian tertinggi yang mencerminkan kualitas atau kesesuaian yang sangat baik, sedangkan 1 menunjukkan

penilaian terendah yang mencerminkan kualitas atau kesesuaian yang sangat kurang. Proses validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana indikator-indikator tersebut memenuhi standar yang diharapkan dalam konteks materi yang dinilai. Berikut ini adalah ringkasan hasil validasi yang diperoleh dari para ahli materi tersebut.

b. Analisis tingkat kepraktisan media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar)



Gambar 1. Diagram Analisis tingkat kepraktisan media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar)

Untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan dari Media Edukatif Ular Tangga Pintar (UTAR), kami telah melakukan pengumpulan data melalui angket yang disebarakan kepada para guru dan siswa. Angket ini dirancang untuk mendapatkan umpan balik yang komprehensif mengenai pengalaman dan pendapat mereka terhadap

penggunaan media edukatif tersebut. Hasil dari angket respon ini akan memberikan wawasan yang berharga mengenai efektivitas dan kemudahan penggunaan UTAR dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah ringkasan hasil yang diperoleh dari angket respon tersebut.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru Dan Siswa

No	Keterangan	Persentase
1.	Angket respon guru	86%
2.	Angket respon siswa	88%

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 94%, hasil ini termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase

sebesar 90%, yang juga masuk dalam kategori sangat praktis menurut. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media Edukatif Ular Tangga Pintar (UTAR) dinyatakan "Sangat Praktis" untuk digunakan.

3. Hasil Belajar

Berikut ini adalah hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus *N-Gain*.

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor total} - \text{skor pre test}}$$

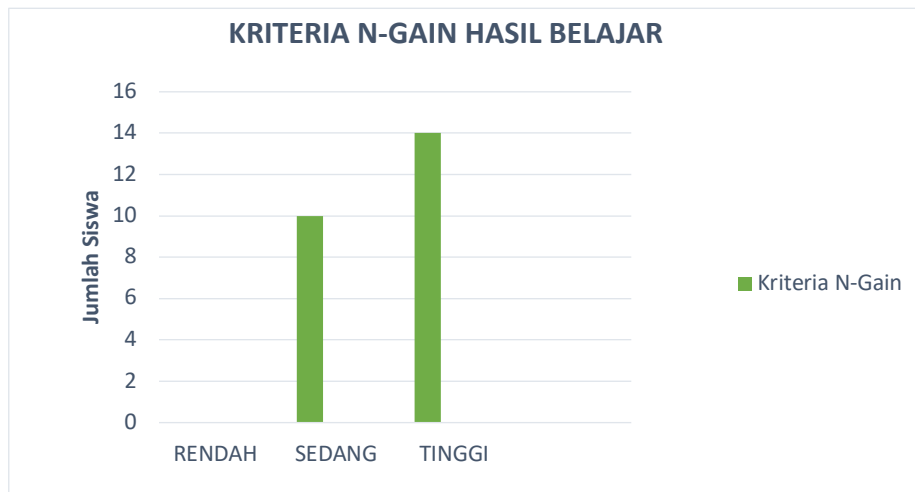
$$N-Gain = \frac{100-65}{100-65}$$

$$N-Gain = 1$$

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai		N-Gain Score	Kategori
		Pre-Test	Post-Test		
1.	AB	40	80	0.66	Sedang
2.	AB	80	94	0.70	Tinggi
3.	ADA	46	94	0.88	Tinggi
4.	AKS	80	94	0.70	Tinggi
5.	DAP	14	87	0.84	Tinggi
6.	HF	40	87	0.78	Tinggi
7.	HAS	47	94	0.88	Tinggi
8.	II	74	90	0.61	Sedang
9.	JST	68	89	0.65	Sedang
10.	KN	75	88	0.60	Sedang
11.	MAH	62	90	0.73	Tinggi
12.	MA	78	93	0.68	Sedang
13.	MNM	80	94	0.70	Tinggi
14.	MSN	66	86	0.58	Sedang
15.	NFC	72	91	0.67	Sedang
16.	NN	44	85	0.73	Tinggi
17.	P	39	90	0.83	Tinggi
18.	QS	36	91	0.85	Tinggi

19.	RAD	40	94	0.90	Tinggi
20.	RR	52	92	0.83	Tinggi
21.	SR	80	93	0.65	Sedang
22.	SSA	41	84	0.72	Tinggi
23.	W	65	89	0.68	Sedang
24.	ZQA	46	80	0.63	Sedang
Rata-Rata		61	89	0.68	



Gambar 2. Diagram Kriteria N-Gain Hasil Belajar

Pada tabel 3 disajikan hasil tes siswa, termasuk skor *N-Gain* yang diperoleh beserta kategorinya. Diagram 3 menunjukkan bahwa *N-Gain* ternormalisasi 0,90 yang dikategorikan tinggi. Kemudian nilai rata-rata *N-Gain* ternormalisasi yaitu 0,60 termasuk dalam kategori sedang, siswa yang masuk dalam kategori *N-Gain* ternormalisasi tinggi berjumlah 14 siswa dan kategori *N-Gain* ternormalisasi sedang berjumlah 10 siswa. hal ini menunjukkan bahwa media Edukatif Ular Tangga Pintar (UTAR) “Efektif” digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

4. Revisi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media Edukatif Ular Tangga Pintar

(UTAR) yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Media ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif ular tangga yang dikombinasikan dengan kartu soal berbasis gambar dan pertanyaan, serta dilengkapi dengan elemen interaktif yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan menyenangkan. Setelah produk selesai dibuat, tahap berikutnya adalah validasi produk. Pada tahap ini, media divalidasi oleh para ahli sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa (jika diperlukan). Namun, karena media UTAR berbasis

permainan kartu dan tidak mengandung teks naratif panjang seperti media audio visual, maka tidak dilakukan validasi oleh ahli bahasa.

Respon dari para validator sangat baik. Secara umum, media UTAR telah memenuhi kriteria valid, meskipun ada beberapa perbaikan kecil yang disarankan. Adapun perbaikan dari masing-masing validator adalah sebagai berikut.

a. Revisi Ahli Media

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli media mendapatkan beberapa saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar). Saran yang diberikan bertujuan agar media lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Beberapa saran dari ahli media antara lain mengganti beberapa item desain visual.



Tabel 3. Perbaikan Penggantian Beberapa Item Desain Visual

b. Revisi Ahli Materi

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli materi mendapatkan saran perbaikan untuk meningkatkan kejelasan dalam penggunaan media oleh guru maupun siswa. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu penambahan petunjuk penggunaan pada media Edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar).

Petunjuk penggunaan ini bertujuan untuk memberikan arahan yang jelas mengenai cara memainkan media, aturan permainan, serta bagaimana kartu soal digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya petunjuk tersebut, diharapkan guru dan siswa dapat menggunakan media secara maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media edukatif UTAR (Ular Tangga Pintar) sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran PPKn pada materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas V SD. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa:

1. Media UTAR valid berdasarkan hasil validasi dari ahli media (dengan skor 90%) dan ahli materi (dengan skor 93%). Ini membuktikan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan dalam pembelajaran.
2. Media UTAR sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil angket respon guru (86%) dan siswa (88%) yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman materi.
3. Media UTAR efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari pre-test sebesar 61 menjadi post-test sebesar 89, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap materi.

Dengan demikian, media edukatif UTAR sangat layak dan disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn, khususnya materi keberagaman budaya, karena mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa secara efektif.

E. Daftar Pustaka

Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>

Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumas pul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656.

<https://doi.org/10.33487/edumas pul.v6i1.3206>

Zaharah, F., & Husna, M. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–50.

Nurwanti, S., Fatmawati, R. A., & Al Farisi, S. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 41 Sungai Raya. *Jurnal Edukasi*, 2(6), 349–362. <https://doi.org/10.60132/edu.v2i6.367>