

PENGEMBANGAN MEDIA TANGGA BERBASIS KEBUDAYAAN NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBUDAYAAN SISWA

Umi Fadhilah¹, Angga Setiawan², Indah Yunitasari³

^{1,2,3}PGSD STKIP PGRI Trenggalek

¹umifadhilah891@gmail.com, ²anggasetiawan25.as@gmail.com,

³indah120694@gmail.com

ABSTRACT

The low level of cultural understanding among fifth-grade students at SDN 1 Karangan, SDN 2 Karangan, and SDN 2 Salamrejo was influenced by the limited availability of cultural literature in schools and the inadequate use of learning media that supports the introduction of Nusantara culture. This study aimed to develop a Nusantara culture-based ladder game and to examine its feasibility and effectiveness in improving the cultural understanding of fifth-grade elementary school students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the stages of analyze, design, develop, implement, and evaluate. The research subjects consisted of 64 fifth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The results show that the Nusantara culture-based ladder game media achieved a very high level of feasibility, with validation scores of 87,5 % from media experts, 95,4%, from material experts, and 92,3% from language experts. In addition, student responses reached 98,7% in the small-scale trial and 99,1% in the large-scale trial. The effectiveness test using the N-Gain score obtained a result of 0,71, which falls into the high category. Based on these findings, the Nusantara culture-based ladder game media was declared feasible, practical, and effective for improving students' cultural understanding.

Keywords: Ladder Game Media, Nusantara Culture, Culture Understanding

ABSTRAK

Rendahnya tingkat pemahaman kebudayaan pada siswa kelas V di SDN 1 Karangan, SDN 2 Karangan, dan SDN 2 Salamrejo dipengaruhi oleh minimnya literatur budaya yang tersedia di sekolah serta keterbatasan penggunaan media yang mendukung pengenalan kebudayaan nusantara. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media tangga berbasis kebudayaan nusantara serta menguji tingkat kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa Kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Subjek penelitian terdiri atas 64 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tangga berbasis kebudayaan nusantara memperoleh kelayakan sangat tinggi dengan presentase validasi ahli media sebesar 87,5%, ahli materi 95,4%, dan ahli bahasa 92,3%. Selain itu, respon siswa pada uji skala kecil mencapai 98,7% dan pada skala besar sebesar 99,1%. Hasil uji keefektifan menggunakan N-Gain memperoleh skor 0,71 yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media tangga berbasis kebudayaan nusantara dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa.

Kata Kunci: Media tangga, Kebudayaan nusantara, Pemahaman kebudayaan

A. Pendahuluan

Transformasi pendidikan abad ke-21 telah menempatkan penguatan karakter, identitas nasional, dan kompetensi sosial budaya sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan tidak lagi hanya diarahkan pada penguasaan aspek kognitif semata, melainkan juga pada pembentukan kemampuan siswa dalam memahami lingkungan sosial dan budaya sekitarnya. Kondisi tersebut menjadi semakin penting di Indonesia yang dikenal sebagai negara multikultural dengan keberagaman suku, bahasa, adat istiadat, kesenian, rumah adat, pakaian adat, serta nilai-nilai budaya yang tersebar di seluruh provinsi Indonesia (Riyadi dkk., 2024).

Kekayaan budaya Indonesia menjadi perhatian penting pemerintah

melalui berbagai program pelestarian budaya nasional. Pada tahun 2026, pemerintah melalui Kemenko PMK menegaskan bahwa warisan budaya Indonesia merupakan pilar jati diri bangsa sekaligus instrumen strategis dalam pembangunan nasional dan diplomasi budaya internasional. Selain itu, data resmi BPS 2024 mencatat bahwa Indonesia memiliki ribuan warisan budaya, lebih dari 1.340 suku bangsa, 718 bahasa, serta puluhan ribu cagar budaya yang tersebar di seluruh wilayah nusantara. Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi budaya yang sangat besar dan perlu diperkenalkan kepada generasi muda melalui pendidikan.

Di tengah melimpahnya kekayaan budaya, pemahaman siswa

terhadap keberagaman budaya Indonesia justru menunjukkan kecenderungan yang semakin melemah. Arus globalisasi disertai kemajuan teknologi telah mempengaruhi secara substansial pola kehidupan anak, termasuk dalam membentuk preferensi budaya mereka (Hanifa, 2025). Budaya populer asing lebih mudah diakses melalui media digital sehingga lebih dikenal dibandingkan budaya nusantara yang seharusnya dipahami oleh siswa sejak dini. Kondisi tersebut diperkuat oleh maraknya paparan budaya global melalui media sosial, *platform* hiburan digital, dan penggunaan *gadget* pada usia sekolah dasar (Putra & Puspita, 2024). Rendahnya pemahaman budaya dapat mengakibatkan melemahnya identitas nasional dan menurunnya kesadaran generasi muda dalam melestarikan warisan budaya Indonesia.

Rendahnya pemahaman kebudayaan pada siswa tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar. Pembelajaran terkait keberagaman budaya Indonesia masih cenderung bersifat teoritis, berorientasi hafalan, dan kurang memberikan pengalaman

belajar yang konkret bagi siswa (Putri, dkk., 2026). Dalam praktiknya, sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak menarik sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran (Rozie, 2018). Akibatnya, kebudayaan nusantara hanya dipahami sebagai materi hafalan, bukan sebagai identitas bangsa yang harus dikenali, dipahami, dan dilestarikan oleh siswa.

Fenomena tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap karakteristik perkembangan siswa SD. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan proses belajar yang lebih bermakna (Yusnaldi, dkk., 2025). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Nawawi & Hulopi (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi,

memperjelas konsep, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Disamping itu, proses pendidikan dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, inovatif, dan kondusif melalui penerapan strategi, model, serta media pembelajaran yang tepat sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dapat meningkat secara optimal (Yunitasari, dkk., 2024). Hal tersebut selaras dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia SD berada pada fase operasional konkret sehingga proses pembelajaran akan berlangsung lebih optimal apabila didukung aktivitas langsung, visual, dan pengalaman nyata (Alfadhilah, 2025).

Salah satu media yang dinilai relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran kebudayaan nusantara adalah media tangga berbasis kebudayaan nusantara, media permainan edukatif memiliki karakteristik interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan dalam pembelajaran dapat membantu siswa belajar tanpa tekanan sehingga

materi lebih mudah dipahami. Menurut Nadia, dkk., (2025) penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media tangga berbasis kebudayaan nusantara dirancang dengan mengintegrasikan materi budaya dari seluruh provinsi di Indonesia ke dalam aktivitas permainan sehingga siswa dapat belajar mengenal keberagaman budaya Indonesia melalui pengalaman belajar yang aktif dan menarik dan menyenangkan.

Pengintegrasian unsur budaya nusantara ke dalam media permainan juga dipandang penting sebagai upaya pelestarian budaya sejak usia dini. Kebudayaan merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang diwujudkan dalam bentuk gagasan, ide, aktivitas, serta norma yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup (Rosana, 2017). Pemahaman budaya sejak usia dini dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap pelestarian budaya bangsa (Rahmawati, dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Karang, SDN 2 Karang, dan SDN 2 Salamrejo diketahui bahwa

pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa masih belum berjalan secara optimal. Media yang digunakan guru masih terbatas pada papan tulis, buku siswa dan guru, gambar, serta sesekali menggunakan video dari *platform* digital. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN 1 Karangan, SDN 2 Karangan, dan SDN 2 Salamrejo menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami materi kebudayaan karena belum pernah melihat langsung unsur budaya sehingga pembelajaran cenderung teoritis, siswa seringkali hanya menghafal materi budaya. guru juga menyampaikan bahwa belum pernah menggunakan media permainan berbasis budaya, meskipun menurutnya media permainan lebih sesuai dengan karakter siswa yang aktif dan kinestetik di bandingkan metode ceramah atau sekedar tayangan video.

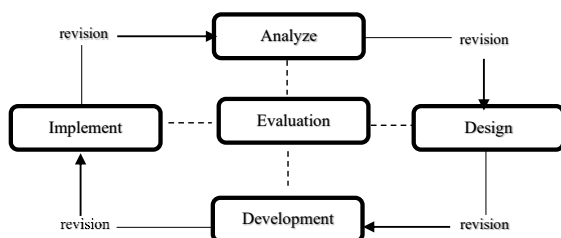
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sulaemah &

Khasanah (2025) dengan judul Penerapan Media Ular Tangga Keberagaman untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar memberikan hasil yang signifikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan sehingga siswa dapat mengenal serta memahami aspek-aspek budaya Indonesia secara lebih mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media tangga berbasis kebudayaan nusantara untuk meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran kebudayaan nusantara. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis budaya Indonesia, membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, serta mendukung upaya pelestarian kebudayaan nusantara melalui pendidikan.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Melalui model ini, produk yang dikembangkan dapat diuji, dievaluasi, dan disempurnakan secara bertahap agar memenuhi standar kualitas dan keefektifan dalam penerapannya di lapangan (Setiawan, 2024). Menurut Hidayat & Nizar (2021), model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Gambar 1 Model ADDIE

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Karangan, SDN 2 Karangan, dan SDN 2 Salamrejo. Dengan melibatkan 64 siswa kelas V sebagai

subjek penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, observasi, tes, angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

1. Teknik analisis data kuantitatif

Analisis ini dilakukan setelah seluruh data responden terkumpul untuk mengolah hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, tes, dan respon siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi. Presentase hasil validasi dihitung berdasarkan penilaian validator menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Mirnawati, dkk., (2023).

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

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Selain itu, analisis kuantitatif juga digunakan untuk menguji keefektifan media tangga berbasis kebudayaan nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Topik A Budaya Daerah

Indonesia melalui hasil *pretes* dan *posttest* siswa.

2. Teknik analisis data kualitatif

Analisis ini digunakan untuk mengkaji proses pengembangan produk serta respon subjek yang terlibat selama pelaksanaan penelitian. Data diperoleh dari angket berupa kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, materi, bahasa, dan respon siswa terhadap media tangga berbasis kebudayaan nusantara. Data kualitatif berupa deskripsi. Pendapat, maupun gambar yang tidak disajikan dalam bentuk angka dan disesuaikan dengan tujuan penelitian (Sofwatilla, dkk., 2024).

3. Analisis Keefektifitas

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian. Perhitungan N-gain dilakukan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran (Kolopita dkk., 2022). Dalam penelitian ini, indeks gain digunakan untuk menganalisis keefetifan media tangga berbasis kebudayaan nusantara dalam

meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa. Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24.0. selanjutnya, nilai N-Gain dikonversikan berdasarkan kriteria *normalized gain* sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Normalized Gain

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$N > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N \leq 0,70$	Sedang
$N < 0,30$	Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap analisis mencakup tiga kegiatan, yakni analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Analisis masalahan di SDN 1 Karangan, SDN 2 Karangan, dan SDN 2 Salamrejo menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kebudayaan masih rendah serta media pembelajaran berbasis kebudayaan masih terbatas. Analisis kebutuhan berdasarkan hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa 65% siswa menginginkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berbasis kebudayaan nusantara. Sementara itu, analisis materi dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Topik A Budaya Daerah Indonesia yang

kemudian diintegrasikan ke dalam media yang akan dikembangkan untuk memperdalam pemahaman kebudayaan siswa.

Pada tahap desain, peneliti merancang media tangga berbasis kebudayaan nusantara yang meliputi desain papan permainan, pion dan dadu, kartu pertanyaan, serta buku materi yang memuat pengertian, tujuan, manfaat, dan tata cara penggunaan media, serta materi keberagaman budaya Indonesia.



Gambar 2 Papan Media Tangga berbasis Kebudayaan Nusantara

Tahap pembuatan media dilakukan dengan mencetak papan permainan menggunakan bahan *flexi banner*, pion berbahan *akrilik*, dadu berbahan gabus yang aman bagi siswa SD, serta buku materi dan kartu pertanyaan menggunakan kertas *art paper* agar lebih awet dan dapat digunakan berulang kali.

Tahap pengembangan dilakukan melalui rekapitulasi hasil validasi ahli sebelum media tangga berbasis kebudayaan nusantara diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Proses validasi melibatkan ahli media, materi, dan bahasa.

Tabel 2 Rekapitulasi Validasi Ahli

No	Sumber Data	Skor %	Kriteria
1.	Ahli Media	87,5%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	95,4%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	92,3%	Sangat Valid
4.	Rata-Rata	92%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2, hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memperoleh skor 87,5%, ahli materi 95,4%, dan ahli bahasa 92,3%. Rata-rata presentase keseluruhan mencapai 92% dan berada pada rentang 81%-100% berdasarkan skala likert sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media tangga berbasis kebudayaan nusantara dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa.

Uji Respon Siswa

Uji respon dilakukan melalui dua tahapan. Yaitu uji respon skala kecil dan uji skala lapangan. Uji respon siswa dalam skala kecil

melibatkan 15 siswa kelas V dari SDN 1 Karangan, SDN 2 Karangan, dan SDN 2 Salamrejo dengan masing-masing 5 siswa pada setiap sekolah. Hasil perolehan skor sebagai berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil

Rata-Rata	$\sum x$	N	P	Kriteria
	1480,5	1500	98,7%	Valid

Tahap berikutnya dilakukan uji respon siswa dalam skala lapangan yang melibatkan 64 siswa kelas V di SDN 1 Karangan, SDN 2 Karangan, dan SDN 2 Salamrejo dengan hasil perolehan data sebagai berikut.

Tabel 4 Rekapitulasi Angket Respon Siswa Uji Skala Lapangan

Rata-Rata	$\sum x$	N	P	Kriteria
	6342,4	6400	99,1%	Valid

Berdasarkan tabel 3 dan 4, hasil angket respon siswa pada uji skala kecil memperoleh presentase sebesar 98,7%, sedangkan pada uji skala lapangan memperoleh presentase sebesar 99,1%. Presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid berdasarkan kriteria penilaian. Dengan demikian, media tangga berbasis kebudayaan nusantara dinilai sangat menarik dan mampu meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa.

Uji Keefektifan

Data pemahaman kebudayaan siswa diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Perbandingan kedua nilai tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman kebudayaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tangga berbasis kebudayaan nusantara. Analisis keefektifan dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 24.0 melalui uji N-Gain.

Tabel 5 Rekapitulasi Keefektifan Media Tangga Berbasis Kebudayaan Nusantara

Rata-rata	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
	49,7	86,1	0,71	Tinggi

Berdasarkan tabel 5 hasil uji menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,71. Nilai tersebut berapa pada rentang N-Gain > 0,70 sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media tangga berbasis kebudayaan nusantara dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa.

Tujuan pengembangan media tangga berbasis kebudayaan nusantara adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang serta meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa kelas V SDN 1 Karangan, SDN 2 Karangan dan SDN 2 Salamrejo. Pemahaman

budaya memiliki peranan penting dalam menumbuhkan sikap menghargai keberagaman serta menanamkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Melalui pembelajaran budaya, siswa tidak hanya mengenal keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga mampu menghargai perbedaan di lingkungan sekitarnya. Nurdin, dkk., (2020) menyatakan bahwa pemahaman terhadap nilai persatuan berkaitan positif dengan sikap menghargai budaya bangsa. Selain itu, pengintegrasian budaya dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami nilai-nilai kehidupan sekaligus memperkuat pembentukan karakter.

Media tangga berbasis kebudayaan nusantara mengenalkan berbagai budaya daerah di Indonesia, seperti bahasa daerah, makanan khas, alat musik tradisional, senjata tradisional, tarian tradisional, rumah adat, pakaian adat dan upacara adat. Media dikembangkan dalam bentuk modifikasi permainan ular tangga sehingga pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Kegiatan bermain sambil belajar membantu siswa memahami materi keberagaman

budaya secara lebih mudah. Ehrick, dkk., (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media tangga berbasis kebudayaan nusantara yang diimplementasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Topik A Budaya Daerah Indonesia di kelas V SDN 1 Karang, SDN 2 Karang, dan SDN 2 Salamrejo. Sebelum di implementasikan, media terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk melalui penilaian, komentar, dan saran perbaikan. Setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan validator, diperoleh produk akhir yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran

Hasil pengembangan dan pengujian menunjukkan bahwa media tangga berbasis kebudayaan nusantara termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh presentase di atas 80%, sehingga memenuhi kriteria validitas

media pembelajaran. Hasil uji lapangan menunjukkan rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 49,7 dan rata-rata *posttest* sebesar 86,1. Berdasarkan perhitungan N-Gain score diperoleh skor sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tangga berbasis kebudayaan nusantara efektif meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa. Selain itu, hasil angket respon siswa pada uji skala kecil memperoleh presentase sebesar 98,7%, sedangkan uji skala lapangan memperoleh presentase sebesar 99,1% dengan kategori sangat menarik. Darwin dkk., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sementara Setiawan, dkk., (2025) menjelaskan bahwa pengintegrasian nilai-nilai budaya dalam pembelajaran dapat mendorong berkembangnya kesadaran budaya dan pembentukan karakter siswa.

Media tangga berbasis kebudayaan nusantara memiliki beberapa kelebihan, diantaranya mampu menciptakan pembelajaran

yang lebih interaktif melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media tangga membantu siswa mengenal budaya Indonesia secara lebih konkret dan menarik. Selain itu, penggunaan media permainan dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan antusias siswa selama kegiatan pembelajaran. Penyajian materi secara visual juga memudahkan siswa memahami dan mengingat materi keberagaman budaya.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Septiani, dkk., (2024) dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV". Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media memperoleh skor 88%, validasi ahli materi sebesar 82,2%. Sedangkan uji skala kecil memperoleh 93,6% dan uji skala besar memperoleh 95,2%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan aspek kelayakan, media tangga berbasis kebudayaan nusantara terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan rata-rata presentase sebesar 92%. Selain itu, hasil angket respon siswa pada uji skala kecil maupun uji skala besar memperoleh kategori valid dan sangat menarik. Dengan demikian, media tangga berbasis kebudayaan nusantara dinilai efektif, praktis, dan menarik ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji lapangan, rata-rata nilai *pretes* siswa sebesar 49,7, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 86,1. Hasil uji keefektifan N-Gain menunjukkan skor 0,71 yang berada dalam kategori tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media tangga berbasis kebudayaan nusantara efektif untuk meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 94–111. <https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>
- Darwin, Bahari, Y., Warneni, & Juhata. (2024). Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5066–5076. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/15619>
- Ehrick, F., Takwim, M., & Bungawati. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 321–336. <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/307>
- Hanifa, A. (2025). Pengaruh Perubahan Sosial terhadap Nilai-Nilai Tradisional dalam Kehidupan Keluarga Modern. *Jurnal Kajian Sosiologi Indonesia*, 1(1), 22–28. <https://ojs.nexusjurnal.com/index.php/jksi/article/view/14>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jipai: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1>

.11042

- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Nadia, A., Halisa, N., Pratiwi, Y., Nurhudayah, & Haslinda. (2025). Penggunaan Game Edukatif Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indopedia: Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan*, 3(3), 498–503. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/489>
- Nawawi, N., & Hulopi, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Eduverse: Journal of Education Development & Technology Research*, 1(1), 89–96. <https://eduvantatechjournal.co.id/index.php/eduverse/article/view/10>
- Nuridin, D., Hardiyanto, L., & Masthuro, M. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Materi Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan melalui Metode Discovery. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 77–81. https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/751?utm_source=chatgpt.com
- Putra, Y. D., & Puspita, L. R. (2024). Identitas kultural dalam pendidikan anak: Peran orang tua di era media digital. *Tabayyun: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 5(1), 25–44. <https://doi.org/10.61519/tby.v5i1.69>
- Putri, A. M., Arwinda, vivi P., Khoirunisa, D. S., Andina, A. N., & Febrianto, P. T. (2026). Pemanfaatan Warisan Sejarah Lokal Sebagai Media Pembelajaran Ips Kelas V Sd Untuk Mendukung Pelestarian Budaya (SDG 11): Kajian Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 32–41. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/44097>
- Rahmawati, A., Maryani, A. Y., & Iswatiningsi, D. (2025). Peningkatan Pemahaman Budaya Lokal Suku Dayak Melalui Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 27–38. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v20i1.9532>
- Riyadi, I., Prabowo, E. A., & Hakim, D. (2024). Peran Bhinneka Tunggal Ika Dalam Keberagaman Adat Budaya di Indonesia. *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum Dan Politik*, 2(3), 34–49. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/Jaksa/article/view/1870>
- Rosana, E. (2017). Dinamisasi Kebudayaan Dalam Realitas Sosial. *Al-AdYaN*, 12(1), 16–30. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/alAdyan/article/view/1442>
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan

- Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah*, 5(2), 1–12.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/3863>
- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7248>
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Wayang Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 147–162.
<https://doi.org/10.35878/guru.v4i2.1112>
- Setiawan, A., Yunitasari, I., Dzikry, L. F., & Pratiwi, D. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Integratif Kearifan Lokal Terhadap Literasi Emosi Siswa Sekolah Dasar. *Dewantara: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 60–72.
<https://doi.org/10.55933/jpd.v11i2.1049>
- Sofwatilla, Risnita, Jailani, M. S., & Saknita, D. A. (2024). Teknik Analisis Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Sugiyono. (2019) *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sulaemah, E., & Khasanah, S. N. (2025). Penerapan Media Ular Tangga Keberagaman untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 3(1), 224–233.
https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/3393
- Yunitasari, I., Dzaroh, A., & Hidayah, N. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Berbantu Multimedia Terhadap Hasil Belajar Muatan Ipas Kelas V SD. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 105–119.
<https://doi.org/10.36841/consilium.v4i2.459>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 80–89.
<https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>