

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA EDUKATIF  
DALAM MENGENALKAN SIKAP PATUH ATURAN PADA MATERI “AKU  
PATUH ATURAN DI RUMAHKU” PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK KELAS 1  
SD**

Nayya Kinara Sekar Dhiani<sup>1</sup>, Arita Marini<sup>2</sup>, Waluyo Hadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>[nayya.kinara.sekar@mhs.unj.ac.id](mailto:nayya.kinara.sekar@mhs.unj.ac.id), <sup>2</sup>[aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id), <sup>3</sup>[whadi@unj.ac.id](mailto:whadi@unj.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aimed to develop an educational Snakes and Ladders game-based learning media for the Pancasila Education subject, specifically on the topic “I Obey the Rules in My Home”, for first-grade elementary school students. The background of this research was based on the condition that Pancasila Education learning is still predominantly conducted through lecture-based methods, causing normative and abstract materials to be less contextually understood by students. The method used in this research was Research and Development (R&D) employing the ADDIE development model, which consists of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 14 first-grade students of MIN 12 East Jakarta. The research instruments included material and media expert validation questionnaires using a Likert scale, as well as student response questionnaires using a Guttman scale. The results of the material expert validation obtained a percentage of 100%, while the media expert validation obtained a percentage of 95.8%, both categorized as “very good.” The results of the student response questionnaire showed a percentage of 96.4%, which was also categorized as “very good.” Based on these findings, the educational Snakes and Ladders learning media was declared valid, feasible, and effective for use in Pancasila Education learning for first-grade elementary school students to foster understanding and habituation of rule-based values among students.*

**Keywords:** *Learning Media, Snakes and Ladders, Pancasila Education, Elementary School*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Aku Patuh Aturan di Rumahku” untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi metode ceramah sehingga materi yang bersifat normatif dan abstrak kurang dapat dipahami secara kontekstual oleh peserta didik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 14 peserta didik kelas 1 MIN 12 Jakarta Timur. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi dan media menggunakan skala Likert, serta angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 100% dan ahli media sebesar 95,8%, keduanya mendapatkan kategori “sangat baik”. Hasil angket

respon peserta didik menunjukkan presentase sebesar 96,4% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ular tangga edukatif dinyatakan valid, layak, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 sekolah dasar untuk membangun pemahaman dan pembiasaan nilai aturan pada peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Ular Tangga, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk karakter serta kebiasaan positif peserta didik. Pada jenjang ini siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter tersebut adalah Pendidikan Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 SD menjadi sarana yang efektif untuk mulai menanamkan dimensi tersebut, salah satunya melalui materi “Aku Patuh Aturan di Rumahku” yang bertujuan membangun pemahaman siswa tentang pentingnya aturan dalam kehidupan bersama.

Namun, pembelajaran nilai memiliki tantangan tersendiri. Materi dalam Pendidikan Pancasila umumnya bersifat normatif dan abstrak, sehingga berpotensi

dipahami secara dangkal apabila disampaikan secara satu arah dan hanya berfokus pada buku teks. Tantangan tersebut semakin tampak pada siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta kegiatan yang melibatkan interaksi sosial (Qondias et al., 2026). Hal tersebut menunjukkan bahwa proses belajar Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara lebih kontekstual dan interaktif agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dipahami serta diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Jika pembelajaran lebih banyak didominasi oleh metode ceramah dan aktivitas membaca teks, siswa mungkin hanya mampu menghafal definisi nilai, tetapi belum tentu dapat mengaitkannya dengan situasi nyata di lingkungan kelas, rumah, maupun kehidupan sosial. Oleh karena itu, guru memerlukan strategi pembelajaran yang mampu

menghubungkan materi dengan pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga siswa dapat “melihat” dan “mengalami” nilai Pancasila dalam tindakan (Qondias et al., 2026). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga perlu memberikan pengalaman nyata agar siswa mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada abad ke-21, pendidikan dituntut mampu menjawab kebutuhan siswa dalam menguasai berbagai keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman (Nugroho dkk., 2019, dalam Auliyawati & Nugroho, 2023). Oleh karena itu, sebelum melaksanakan proses pembelajaran, guru perlu memperhatikan lima komponen utama yang saling berkaitan, yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, penerapan strategi, model, dan media pembelajaran yang inovatif juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurlina & Nugroho, 2021, dalam Auliyawati & Nugroho, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa

keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa abad ke-21.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa secara lebih mudah dan efisien (Mahnun, 2012, hlm. 27, dalam Pratiwi & Hardini, 2022). Dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran di kelas memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses belajar, baik dalam memahami maupun memperjelas materi, serta membantu mengonkretkan konsep abstrak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar (Agustina & Ratnawati, 2017; Agustina & Susanto, 2017). Selain itu, variasi media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga tidak menimbulkan kebosanan dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan secara sukarela dan memberikan rasa menyenangkan tanpa adanya paksaan, sehingga

dapat menjadi sarana belajar yang efektif bagi anak (Wijayanti, 2021). Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar secara alami, baik dengan maupun tanpa menggunakan alat tertentu (Nawafilah & Masruroh, 2020). Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain memungkinkan siswa merasa lebih tertarik, tertantang, dan nyaman selama proses belajar. Kondisi ini tentunya dapat membentuk karakter anak menjadi pembelajar aktif sekaligus mendukung peningkatan kecerdasan dan hasil belajar mereka.

Salah satu bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah penggunaan alat permainan edukatif, seperti ular tangga. Permainan ular tangga edukatif dikembangkan dengan memodifikasi permainan tradisional menjadi media yang mengandung unsur pembelajaran (Nurussofa & Astuti, 2023). Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya bersifat menghibur, akan tetapi juga mampu mendorong perkembangan siswa secara menyeluruh serta meningkatkan motivasi belajar.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan

permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seperti yang telah dilakukan oleh peneliti Nurussofa & Astuti pada tahun 2023, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran tertentu seperti matematika dan belum secara spesifik mengkaji penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas awal sekolah dasar. Selain itu, implementasi media pembelajaran berbasis permainan pada materi yang bersifat nilai dan karakter seperti “Aku Patuh Aturan di Rumahku” masih sangat terbatas dan belum banyak dikembangkan secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memiliki kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Pendidikan Pancasila pada materi “Aku Patuh Aturan di Rumahku” di kelas 1 sekolah dasar. Media ini dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk membantu siswa memahami, menginternalisasi, dan menerapkan nilai aturan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang menyenangkan

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan media ini menggunakan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan berikut ini: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran secara instruksional.

Populasi dalam penelitian ini adalah MIN 12 Jakarta Timur. Sedangkan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 MIN 12 Jakarta Timur. Sampel ini berjumlah 14 orang peserta didik kelas 1 MIN 12 Jakarta Timur.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Pengisian angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dari validasi ahli media dan validasi materi menggunakan skala *Likert* dengan 4 skor. Selanjutnya, pada angket respon

peserta didik menggunakan skala *Guttman* yang menilai beberapa aspek terkait media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 1. Indikator Penilaian Validasi Ahli Media dan Materi Skala *Likert***

| No. | Skor | Kriteria    |
|-----|------|-------------|
| 1.  | 4    | Sangat Baik |
| 2.  | 3    | Baik        |
| 3.  | 2    | Cukup Baik  |
| 4.  | 1    | Kurang Baik |

Data kuantitatif yang telah diperoleh berupa skor penilaian ahli media dan ahli materi. Setelah data tersaji, hal yang perlu dilakukan setelahnya yaitu menganalisis presentase penilaian dari masing-masing data. Berikut adalah rumus presentase yang digunakan untuk mengolah data dari penilaian tersebut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif untuk menentukan kriteria kepraktisan, seperti sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Patuh Aturan di Rumahku kelas 1 sekolah dasar. Media tersebut merupakan media pembelajaran berupa papan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat materi aturan yang ada di rumah, yang mencakup kegiatan sehari-hari dari bangun tidur sampai tidur kembali yang tentunya berkaitan dengan sikap yang ingin dimunculkan oleh peneliti yaitu kemandirian dan pembiasaan positif bagi peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan diantaranya adalah *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

#### **1. Analyze (Analisis)**

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru kelas 1 SD masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dalam menyampaikan materi

Pendidikan Pancasila. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pengerjaan lembar kerja. Berdasarkan hasil wawancara beberapa penelitian terdahulu, 80% siswa menyatakan kurang antusias mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila karena materi dirasakan abstrak dan tidak menarik. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa anak usia 6-7 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media yang nyata, visual, dan berbasis pengalaman langsung. (Herdianti et al.,2024)

#### **2. Design (Desain)**

Tahap desain bertujuan untuk merancang media sekaligus merumuskan metode pengujian yang sesuai dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media tersebut. Tahap desain media ular tangga edukatif terdiri dari beberapa langkah yakni:

##### **a. Melakukan identifikasi tugas**

Identifikasi tugas merupakan proses menyusun dan mengelompokkan materi pembelajaran agar peserta didik dapat membangun pemahaman yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan belajar. Pada tahapan ini, peneliti

mulai merancang isi atau konten yang nantinya akan diterapkan ke dalam media yang sedang dikembangkan.

- b. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai kurikulum

Tujuan dari prosedur ini adalah untuk menciptakan kesesuaian antara produk yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran yang disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik serta capaian pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Patuh Aturan untuk kelas 1 dalam Kurikulum Merdeka.

- c. Merancang desain pengembangan

Penyusunan desain pengembangan atau *storyboard* dilakukan sebagai gambaran awal mengenai materi-materi yang akan dimuat dalam media sehingga memudahkan dalam proses pengembangannya. Media ular tangga ini dirancang menggunakan *platform* Canva dengan memanfaatkan berbagai elemen pendukung yang tersedia. *Storyboard* tersebut memuat perpaduan antara visual dan narasi yang berkaitan serta tersusun selaras.

Media ular tangga dibuat menarik agar peserta didik tertarik dan merasa senang dan juga tidak mudah

bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

Papan ular tangga di desain dengan ukuran cukup besar yaitu 29,7 cm x 42 cm yang berisikan 20 kotak. Desain pada media ular tangga ini terdapat visualisasi aturan di rumah yang harus dipatuhi peserta didik.

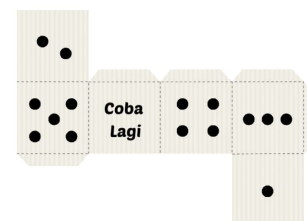


Gambar 1. Desain Media Ular Tangga Canva

Adapun desain lain yang dibuat untuk melengkapi media ular tangga edukasi ini adalah desain pion dan desain dadu.



Gambar 2. Desain Pion



Gambar 3. Desain Dadu  
d. Mengidentifikasi sumber daya

Permainan ular tangga edukatif terintegrasi dengan materi Aku Patuh Aturan, dalam pengembangannya permainan ular tangga akan dimodifikasi menjadi permainan modern dengan memasukkan materi yang sesuai dengan lingkup materi. Kebutuhan alat dan bahan juga perlu dianalisis untuk mengembangkan pengembangan media.

### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan ini, peneliti membuat media pembelajaran ular tangga untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Patuh Aturan di Rumahku. Setelah tahap mendesain, selanjutnya media pengembangan akan dibuat secara nyata. Bentuk yang dibuat akan diterapkan pada papan permainan yang memuat komponen permainan. Hasil pengembangan produk media pembelajaran ini kemudian diserahkan untuk dinilai kelayakannya oleh validasi ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi keduanya dan evaluasi diperoleh dari pengisian angket instrumen penelitian dengan skala *likert* 1-4. Hasil pada tahap pembuatan media

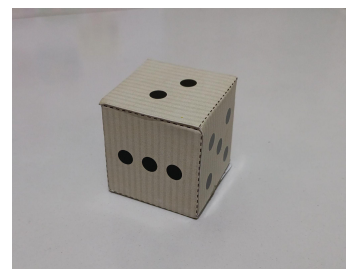
pembelajaran ular tangga sebagai berikut :



Gambar 4. Papan Media Ular Tangga



Gambar 5. Pion



Gambar 6. Dadu

Media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Validator terdiri dari 3 guru MIN 12 Jakarta Timur. Adapun indikator instrumen ahli materi dan media sebagai berikut:

**Tabel 2. Indikator Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media dan Materi**

| Kriteria | Indikator |
|----------|-----------|
|----------|-----------|

|              |                                                                                                 |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspek Materi | Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar                                         |
|              | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                                                    |
|              | Kesesuaian pesan yang disajikan dengan materi                                                   |
|              | Kemampuan media membantu siswa memahami aturan di rumah                                         |
|              | Kesesuaian materi yang terdapat dalam media ular tangga mencakup nilai aturan yang ada di rumah |
| Aspek Fisik  | Komposisi dari warna, gambar, dan tulisan                                                       |
|              | Kepraktisan bahan yang digunakan dalam media                                                    |
|              | Keamanan bahan yang digunakan pada media ular tangga                                            |
|              | Kejelasan gambar                                                                                |
|              | Kemudahan penggunaan media                                                                      |
|              | Kesesuaian media untuk meningkatkan minat belajar siswa                                         |
|              | Kerapian tata letak gambar dan tulisan                                                          |

Tabel 2 menunjukkan indikator instrumen penilaian validasi ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga edukasi pada kelas 1 SD. Indikator yang disusun berdasarkan aspek tampilan media, penggunaan media, dan kesesuaian materi dengan tujuan

pembelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar.

**Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran**

| Validator   | Presentase | Kriteria    |
|-------------|------------|-------------|
| Ahli Materi | 100%       | Sangat Baik |
| Ahli Media  | 95,8%      | Sangat Baik |

Dari hasil validasi tersebut, pada penilaian validasi materi yang dilakukan melalui angket memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”. Sementara dari hasil validasi ahli media memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 95,8% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memenuhi kriteria valid dan sangat baik digunakan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila materi aku patuh aturan dirumahku.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik untuk mendapatkan uji respon. Adapun dokumentasi pada tahap implementasi media, sebagai berikut:



Gambar 7. Implementasi media ular tangga di kelas 1a



Gambar 8. Implementasi media ular tangga di kelas 1c



Gambar 9. Peneliti memberikan angket respon peserta didik

Setelah dilakukan tahap implementasi media pada gambar 7 dan 8, pada gambar 9 peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik secara acak (*random sampling*) untuk menilai respon peserta didik terhadap media ular tangga edukatif. Adapun hasil angket respon peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik Kelas 1 MIN 12 Jakarta Timur**

| Aspek                             | Jumlah | Presentase | Kriteria    |
|-----------------------------------|--------|------------|-------------|
| Hasil Angket Respon Peserta Didik | 14     | 96,4%      | Sangat Baik |

Berdasarkan perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ular tangga mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dan mendapatkan presentase sebesar 96,4% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga materi aku patuh aturan di rumahku sangat diterima oleh peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

### 5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi atau umpan balik dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas media, penggunaan sumber daya, serta perbaikan yang dapat dilakukan pada pengembangan selanjutnya.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media pembelajaran ular tangga materi aku patuh aturan di

rumahku dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun masukan dari ahli media, yaitu perlunya peningkatan variasi tingkat kesulitan pada permainan agar lebih menarik dan menantang bagi peserta didik. Selain itu, ukuran media juga disarankan untuk diperbesar agar lebih luas dan nyaman digunakan saat kegiatan praktik pembelajaran berlangsung.

Hasil respon guru dan peserta didik setelah penggunaan media menunjukkan tanggapan yang positif. Media ular tangga dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Aku Patuh Aturan di Rumahku” pada kelas 1 sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis ular tangga edukatif yang terintegrasi dengan materi “Aku Patuh Aturan di Rumahku” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 sekolah dasar. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan : *analyze*

(analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) , dan *evaluation* (evaluasi).

Hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”, sementara validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 95,8% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil angket respon peserta didik kelas 1 MIN 12 Jakarta Timur menunjukkan presentase sebesar 96,4% dengan kategori “sangat baik” yang berarti media ini diterima dengan baik dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan kontekstual.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ular tangga edukatif terbukti valid, layak, dan mendapat respon positif dari guru dan peserta didik. Media ini menjadi solusi inovatif yang efektif dalam membangun peserta didik dalam memahami, menginternalisasi, dan menerapkan nilai-nilai aturan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan

bermakna. Kedepannya, pengembangan media serupa diharapkan dapat terus ditingkatkan, khususnya dalam hal variasi tingkat kesulitan dan ukuran media, agar semakin optimal untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan media ular tangga terhadap pembelajaran matematika materi pecahan sederhana pada siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar*, 2(16650001), 85-99.
- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada materi IPA. *Pedagogia: Jurnal ilmiah pendidikan*, 15(2), 61-64.
- Apriliani, S., Wardana, M. Y. S., & Saputra, H. J. (2025). The pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ipas materi ragam bentang alam di indonesia kelas 3 sekolah dasar: Pendahuluan, Metode Penelitian, Hasil Penelitian dan Pembahasan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi), Kesimpulan, Daftar Pustaka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 315-327.
- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03), 330-341.
- Dwitya, R., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Shobichah, U. N. (2023). Penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam menerapkan nilai-nilai pancasila pada siswa kelas IV SDIT Insan Mulia. *EduCurio: education curiosity*, 2(1), 84-89.
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran ips untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592-1603.
- Khalik, S. (2025). Penguatan pendidikan karakter bagi siswa di sekolah dasar melalui kearifan lokal di Sd Negeri 2 Baranti. *Pendas: Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 10(02), 286-299.
- Listari, H. R. (2026). Pengembangan media pembelajaran ular tangga bersuara dengan integrasi qr code materi bumiku sayang bumiku malang pada siswa kelas V SD negeri 2 Ketepung (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal pembelajaran dan matematika sigma (Jpms)*, 9(1), 22-28.

- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. *JlIP- Jurnal ilmiah ilmu pendidikan*, 5(12), 5682-5689.
- Putri, B. S. S. A., Mazaya, A. P., Yolanda, E., & Susanto, R. (2021). Analisis ketersediaan media pembelajaran pada sekolah dasar kelas rendah. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 4).
- Qondias, D., Awe, E. Y., Moi, M. Y., & Jodho, M. N. (2026). Analisis pemanfaatan sumber belajar berdasarkan kerangka aect pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 12(1), 838-850.