



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA BAB II UNTUK MURID KELAS
III SDN AJUNG 02 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh:

**Rafika Sakinah Shidqin
NIM 190210204081**

**KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA BAB II UNTUK MURID KELAS
III SDN AJUNG 02 JEMBER**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

SKRIPSI

Oleh:

**Rafika Sakinah Shidqin
NIM 190210204081**

**KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2026**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad S.A.W. yang telah membawa umat manusia menuju jalan yang penuh ilmu pengetahuan, keberkahan, dan kebaikan. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, doa, motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak yang senantiasa memberikan semangat dan kontribusi dalam setiap proses penyelesaiannya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, hormat, dan terima kasih, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibunda Lukluk Mufidah, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta motivasi yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan dan penyelesaian studi.
2. Ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing, Ibu Chumi Zahroul Fitriyah S.Pd., M.Pd., dan Ibu Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si. selaku dosen penguji, yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan ilmu yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
3. Almamater tercinta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah menjadi tempat menimba ilmu dan mengembangkan diri.

MOTTO

“Agar kamu tidak bersedih hati terhadap apa yang luput dari kamu dan tidak pula terlalu gembira terhadap apa yang diberikan kepadamu.”
(QS. Al-Hadid: 23)¹



¹ Al-Qur'an. Q.S Al-Hadid ayat 23. Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Departemen Agama RI Yayasan Penerjemah)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafika Sakinah Shidqin

NIM :190210204081

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk Murid Kelas III SDN Ajung 02 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan submateri disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan skripsi ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 22 Juni 2026

Yang menyatakan,

Rafika Sakinah Shidqin
NIM 190210204081

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk Murid Kelas III SDN Ajung 02 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari :

Tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198610232015042001 (.....)

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197709152005012001 (.....)

2. Penguji Anggota

Nama : Dyah Ayu Puspitaningrum SE., M.Si.

NIP : 198809202025212045 (.....)

ABSTRACT

This study was based on the importance of selecting appropriate learning media to support the implementation of the Merdeka Curriculum, particularly in Pancasila Education. In Pancasila Education, the use of digital game-based learning media can enhance students' interest, motivation, understanding, and participation during the learning process. This study aimed to examine the development process and determine the validity, practicality, and effectiveness of digital snakes and ladders learning media for Chapter II of Pancasila Education for third-grade students at SDN Ajung 02 Jember. This study employed a Research and Development (R&D) approach based on the Borg and Gall model. Data were collected through observations and interviews, questionnaires, learning achievement tests, and documentation. The product developed was digital snakes and ladders learning media named BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga), which covers the content of Chapter II, "Aku Patuh Aturan," in the third-grade Pancasila Education curriculum. The media was developed using Visual Studio with HTML5 output and published on the itch.io platform. The results showed that the developed media achieved a validity score of 94, categorized as highly valid, a practicality score of 94.9, categorized as highly practical, and an effectiveness score of 90%, categorized as highly effective. Based on these findings, it can be concluded that the developed digital snakes and ladders learning media is valid, practical, and effective for use in Pancasila Education learning for third-grade students.

Keywords: digital learning media, Pancasila Education, snakes and ladders game

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk Murid Kelas III SDN Ajung 02 Jember; Rafika Sakinah Shidqin; 2026; 55 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran yang sesuai diperlukan untuk mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, termasuk dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan murid, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan membantu pemahaman materi pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara di kelas III SDN Ajung 02 Jember menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan berbasis digital dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Selain itu, murid cenderung kurang aktif dan kurang fokus selama proses pembelajaran sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, bermakna, dan meningkatkan hasil belajar murid.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk murid kelas III SDN Ajung 02 Jember; dan (2) validitas, kepraktisan dan efektivitas pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk murid kelas III SDN Ajung 02 Jember. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan dan hasil validitas, kepraktisan serta efektivitas

pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk murid kelas III SDN Ajung 02 Jember.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan wawancara, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Tahapan penelitian meliputi penelitian pendahuluan, perencanaan pengembangan produk, pengembangan desain produk awal, validasi desain produk, revisi desain produk awal, uji coba penggunaan produk, revisi produk pengembangan, dan uji coba keefektifan produk. Penelitian dilaksanakan sampai tahap uji coba keefektifan karena pada tahap tersebut telah diperoleh informasi mengenai kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran ular tangga berbasis digital bernama BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga) yang memuat materi Bab II "Aku Patuh Aturan" mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Media dikembangkan menggunakan *Visual Studio* dengan output HTML5 dan dipublikasikan melalui platform *itch.io* agar mudah diakses oleh guru dan murid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital memperoleh skor kevalidan sebesar 94 dengan kategori sangat layak. Hasil uji keefektifan menunjukkan tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 90% dengan kategori sangat efektif. Sementara itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respons murid memperoleh skor sebesar 94,9 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk Murid Kelas III SDN Ajung 02 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan menempuh pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak sebagai berikut.

1. Dr. Mohamad Na'im, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
2. Dr. Muhammad Irfan Hilmi, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
3. Zetty Finali, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus dosen pembimbing tugas akhir, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
4. Fajar Surya Utama, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah dengan sabar memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan dalam segala urusan perkuliahan.
5. Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd., dan Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun untuk perbaikan skripsi.
6. Keluarga besar SDN Ajung 02 Jember, yang telah memberikan izin serta mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan dari PGSD Angkatan 2019, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan.

8. Bagas Wirandhira, yang telah hadir dan membersamai proses panjang ini dengan penuh ketulusan. Terima kasih atas doa yang mengiringi, waktu yang diberikan tanpa henti, dukungan yang menguatkan, dan kesabaran yang membersamai setiap proses. Kehadiranmu menjadi penguat saat langkah terasa berat dan pengingat bahwa setiap perjuangan layak untuk diperjuangkan hingga akhir.
9. Sahabat-sahabat saya, *Three Point O* dan Gajebo, yang senantiasa memberikan dukungan, doa, perhatian, dan semangat.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa, dukungan, dan bantuan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Rafika Sakinah Shidqin, yang telah berjuang, bekerja keras, dan bertahan hingga titik ini.

Segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berguna bagi pembaca serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Jember, 22 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran	7
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	7
2.2 Media Pembelajaran Ular Tangga.....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Ular Tangga	9
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran Ular Tangga	9
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga	10

2.3 Media Pembelajaran Berbasis Digital	11
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Digital	11
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Digital	12
2.3.3 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	12
2.3.4 Langkah-Langkah Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	13
2.4 Pendidikan Pancasila Bab II Aku Patuh Aturan.....	15
2.5 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II.....	15
2.6 Penelitian yang Relevan	16
2.7 Kerangka Berpikir.....	17
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Langkah-Langkah Penelitian	19
3.2.1 Penelitian Pendahuluan.....	19
3.2.2 Perencanaan Pengembangan Produk	20
3.2.3 Pengembangan Desain Produk Awal.....	20
3.2.4 Validasi Desain Produk	21
3.2.5 Revisi Desain Produk Awal.....	21
3.2.6 Uji Coba Penggunaan Produk.....	21
3.2.7 Revisi Produk Pengembangan	21
3.2.8 Uji Coba Keefektifan Produk	22
3.3 Subjek, Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
3.4 Definisi Operasional.....	22
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	22
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	23
3.7 Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar.....	24
3.8 Teknik Analisis Data.....	26
3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi Media.....	26
3.8.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Penggunaan Produk Awal	27
3.8.3 Analisis Data Hasil Belajar Murid.....	27

3.8.4 Analisis Data Respon Murid.....	28
BAB 4. PEMBAHASAN.....	29
4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital.....	29
4.1.1 Penelitian Pendahuluan.....	29
4.1.2 Perencanaan Pengembangan Produk	30
4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal.....	31
4.1.4 Validasi Desain Produk	35
4.1.5 Revisi Desain Produk Awal.....	36
4.1.6 Uji Coba Penggunaan Produk.....	37
4.1.7 Revisi Produk Pengembangan	38
4.1.8 Uji Coba Keefektifan Produk	38
4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital.....	38
4.2.1 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital.....	38
4.2.2 Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital.....	40
4.2.3 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital.....	41
4.3 Pembahasan.....	41
BAB. 5 KESIMPULAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	18
Gambar 4. 1 Flowchart media pembelajaran ular tangga berbasis digital.....	32
Gambar 4.2 Storyboard tampilan menu utama media pembelajaran ular tangga berbasis digital.....	33
Gambar 4.3 Aset materi pembelajaran pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.....	33
Gambar 4.4 Hasil assembly permainan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.....	34
Gambar 4 5 Diagram Persentase Hasil <i>Post-test</i>	40

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Kisi-kisi desain produk awal media pembelajaran ular tangga berbasis Digital.....	21
Tabel 3. 2 Kriteria Uji Reabilitas.....	25
Tabel 3. 3 Indeks Daya Pembeda Tes.....	25
Tabel 3. 4 Indeks Tingkat Kesulitan Tes.....	26
Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Produk.....	27
Tabel 3. 6 Kriteria Keefektifan Produk.....	28
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan Produk.....	28
Tabel 4. 1 Kisi-kisi desain produk	31
Tabel 4. 2 Saran validator.....	35
Tabel 4. 3 Revisi media pembelajaran ular tangga berbasis digital.....	36
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Uji Coba Penggunaan.....	37
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran Ular Tangga Digital.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Penelitian	57
Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi.....	59
Lampiran 3. Lembar Hasil Wawancara	63
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validator.....	66
Lampiran 5. Validasi Produk	67
Lampiran 6. Validasi Angket Respon Murid	79
Lampiran 7. Instrumen Tes Hasil Belajar.....	86
Lampiran 8. Validasi Instrumen Tes	100
Lampiran 9. Uji Coba Instrumen Tes	107
Lampiran 10. Uji Coba Penggunaan	115
Lampiran 11 Hasil Uji Keefektifan	118
Lampiran 12. Hasil Uji Kepraktisan.....	123
Lampiran 13. Modul Ajar	126
Lampiran 14. Produk Media Pembelajaran BANGGA.....	138
Lampiran 15. Surat Izin Observasi.....	141
Lampiran 16. Surat Izin Uji Coba Penggunaan.....	142
Lampiran 17. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	143
Lampiran 18. Surat Penelitian SDN Ajung 02 Jember.....	144
Lampiran 19. Dokumentasi	145
Lampiran 20. Biodata Penulis	147

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 ini diuraikan mengenai: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan 4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan komponen penting dalam Pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa kurikulum merupakan rangkaian rencana dan penyesuaian mengenai isi, tujuan, langkah-langkah, dan bahan pembelajaran yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Fitriyah dan Wardani (2022:240) mengatakan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum yang diterapkan dengan menyesuaikan kondisi lingkungan, kebutuhan, dan capaian kompetensi yang menjadi fokus utama. Peran guru dalam kurikulum merdeka sebagai fasilitator yang memiliki kualitas yang unggul, mampu merancang serta mengimplementasikan sumber belajar, menginisiasi lingkungan kelas yang kompetitif, kondusif, dan interaktif, mengintegrasikan serta mengembangkan media pembelajaran, membimbing murid dalam kegiatan praktikum, diskusi dan kolaborasi, serta memanfaatkan potensi di lingkungan sekolah sebagai sumber pembelajaran (Efendi, dkk., 2023:554)

Sesuai dengan Permendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang kurikulum merdeka, nama mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diubah menjadi Pendidikan Pancasila. Berdasarkan SK Kepala BSKAP nomor 003/H/KR/2023, mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila melalui pengamalan pembelajaran kewarganegaraan yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia. Profil Pelajar Pancasila mencerminkan identitas murid yang terus belajar, memiliki keterampilan global dan menunjukkan perilaku yang sesuai nilai-nilai Pancasila dengan enam karakteristik beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak

mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi upaya untuk mendukung tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga perlu pemilihan media pembelajaran yang sesuai agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran (Masfufah, dkk., 2022:348).

Pembelajaran merupakan adanya kegiatan interaksi yang edukatif antara guru dan murid secara sistematis (Puspitaningrum, dkk., (2022:92). Guru perlu memberikan pembelajaran yang inovatif agar dapat memberikan perubahan dalam proses pembelajaran yang lebih baik (Masfufah, dkk., 2022:348). Sejalan dengan pendapat tersebut, Finali, dkk., (2023:302) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus terampil dalam menentukan, memanfaatkan, dan menyesuaikan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada murid. Media pembelajaran merupakan alat perantara antara guru dan murid untuk menghubungkan, memberikan informasi dan menyampaikan pesan dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Sungkono, dkk., 2022:460). Pemilihan media yang tepat dapat menunjang efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta menjadi daya tarik bagi murid sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai (Wulandari, dkk., 2023:3929). Media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk memfokuskan perhatian murid sehingga mereka tidak mudah bosan (Zaini (dalam Wulandari, dkk., 2023:3929). Melihat peran media pembelajaran sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta membantu guru memfokuskan perhatian murid dan mencegah rasa bosan selama proses pembelajaran.

Marhadi (dalam Supriatna, dkk., 2023:2339), menjelaskan apabila media pembelajaran dalam bentuk permainan dirancang dengan baik, maka dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan murid. Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi satu sama lain sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan (Sabila, dkk., 2021:508). Adanya media

pembelajaran berbentuk permainan bertujuan membangkitkan suasana yang lebih aktif dan menciptakan suasana yang semula membosankan menjadi lebih ceria dan bersemangat (Sabila, dkk., 2021:508). Nurfaizah (dalam Nurlita, dkk., 2023:448) menjelaskan bahwa permainan dapat meningkatkan minat dan membantu murid memahami materi lebih mudah. Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam bentuk permainan membuat murid bermain sambil belajar dan tidak merasa terbebani untuk menguasai materi pembelajaran (Dewi, dkk., 2023:1954). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan dirasa penting karena dapat menunjang proses pembelajaran dengan membangun kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Kemajuan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi (Puspitaningrum, dkk., 2022:92). Finali dkk., (2023:303), menjelaskan bahwa perkembangan teknologi menyebabkan terjadinya perubahan penggunaan media pembelajaran berbasis cetak menjadi media pembelajaran berbasis elektronik. Hal tersebut disebabkan karena media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan (Yulianti & Ekohariadi, 2020:528). Pendapat tersebut sesuai dengan Fitriyah, dkk., (2023:26), bahwa pendidikan diharapkan dapat disesuaikan dengan peningkatan teknologi. Menurut Wijaya, dkk., (2020:206) teknologi dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk pengembangan media pembelajaran. Melihat kondisi tersebut guru perlu memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi, salah satunya adalah media pembelajaran permainan berbasis digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Juli 2025 di kelas III SDN Ajung 02 Jember, didapatkan bahwa pada proses pembelajaran guru belum pernah menerapkan media pembelajaran dalam bentuk permainan dan kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Walaupun terdapat sarana dan prasarana yang memadai di sekolah, seperti proyektor, Papan Interaktif Digital (PID) dan laptop dari Kemendikbud berupa

Chromebook, guru kurang mengimplementasikan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Guru hanya menggunakan media berbentuk cetak seperti gambar dan buku dari Kemendikbud. Pada hasil wawancara, guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan berbasis digital dirasa perlu karena dapat membantu murid mengingat dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Masalah lain yang ditemukan adalah murid kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, akibatnya murid berbicara sendiri dengan temannya dan kurang memperhatikan guru. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan berbasis digital.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk permainan yang bertujuan membangun pembelajaran menyenangkan dan mendalam. Salah satu permainan yang dapat diaplikasikan dalam media pembelajaran berbasis digital adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan papan permainan yang terbagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak memiliki gambar tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lainnya (Lestari dan Hermawati, 2023:8). Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital merupakan modifikasi dari permainan ular tangga tradisional yang dimainkan secara manual dengan papan permainan dan dadu menjadi permainan yang dapat dimainkan menggunakan *handphone* ataupun laptop. Selain itu, perbedaan media pembelajaran ular tangga digital dengan permainan ular tangga pada umumnya adalah permainan tersebut terdapat materi dan pertanyaan yang telah disesuaikan dengan mata pelajaran. Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital yang akan dikembangkan memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran ular tangga digital yaitu meningkatkan belajar, motivasi, dan minat murid melalui penggunaan media pembelajaran yang diintegrasikan dalam bentuk permainan, sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan bermakna. Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital ini juga dapat membantu murid dalam mempelajari teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital

pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk Murid Kelas III SDN Ajung 02 Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk murid kelas III SDN Ajung 02 Jember?
- b. Bagaimanakah hasil validitas, kepraktisan dan efektivitas pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk murid kelas III SDN Ajung 02 Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui proses pengembangan pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk murid kelas III SDN Ajung 02 Jember.
- b. Mengetahui hasil validitas, kepraktisan dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk murid kelas III SDN Ajung 02 Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi murid, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendalam.
- b. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai penunjang untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai referensi apabila hendak melakukan penelitian.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini akan dipaparkan mengenai tinjauan pustaka, yaitu: (1) media pembelajaran; (2) media pembelajaran ular tangga; (3) media pembelajaran berbasis digital; (4) Pendidikan Pancasila Bab II; (5) pengembangan media pembelajaran digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II; (6) penelitian yang relevan; dan (7) kerangka berpikir.

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan informasi atau pesan berupa materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Zahwa & Syafi'i, 2022:63). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai merupakan suatu alat yang dapat memudahkan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang optimal (Nantana & Wiradimadja, 2023:69). Menurut Berutu, dkk., (2024:93), media pembelajaran yaitu segala hal yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, merangsang pikiran dan perasaan, serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan murid, sehingga terciptanya proses pembelajaran.

Berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang guru dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar murid, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Sanjaya (dalam Jamaludin, dkk., 2023:712) berpendapat terdapat beberapa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- a. Fungsi komunikatif, melalui media pembelajaran dapat memudahkan komunikasi antara guru dan murid dalam penyampaian dan penerimaan informasi atau materi.

- b. Fungsi motivasi, melalui media pembelajaran dapat meningkatkan semangat murid dalam belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, melalui media pembelajaran murid dapat meningkatkan kemampuannya dalam menganalisis dan menciptakan sesuatu melalui informasi-informasi yang didapatkan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, melalui media pembelajaran dapat membantu murid memiliki persepsi yang sama sehingga mempunyai pemahaman informasi secara seragam.
- e. Fungsi individualitas, melalui media pembelajaran dapat melayani semua murid yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda seperti perbedaan minat, gaya belajar serta kemampuan yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman murid. Selain itu juga memfasilitasi komunikasi dan menyesuaikan kebutuhan murid.

2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran memiliki beberapa tujuan. Prasetyo (2024:49) menjelaskan tiga tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain: (1) mempermudah guru menyampaikan pembelajaran; (2) membantu murid mendapatkan materi dan bahan ajar selain dari buku cetak; (3) memfasilitasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik murid.

Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran dapat diterapkan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran harus dipilih secara tepat sesuai dengan kebutuhan belajar murid. Prasetyo (2024:53) menguraikan beberapa jenis media pembelajaran, di antaranya sebagai berikut.

- a. Media visual merupakan media yang dapat digunakan dengan cara dilihat. Media visual tidak dapat bergerak dan mengeluarkan suara, seperti gambar dan foto.
- b. Media audio merupakan media yang dapat digunakan melalui pendengaran, seperti musik dan lagu.
- c. Media audio visual merupakan media dapat dilihat dan didengarkan secara bersamaan, seperti video, film, *slides show* dan animasi.

Rohima (2023) mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran menurut bentuknya terdiri dari media dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi seperti gambar, poster, buku, foto, sedangkan media tiga dimensi seperti alat peraga dan boneka.
- b. Media pembelajaran menurut perangkatnya, yaitu *hardware* (perangkat keras) seperti LCD proyektor, *handphone*, komputer dan laptop, sedangkan *software* (perangkat lunak) seperti film, *games*, aplikasi, *website* dan *slides*.
- c. Media pembelajaran menurut kerjanya, yaitu media proyektabel yang memerlukan proyektor dan non proyektabel yang tidak memerlukan proyektor.
- d. Media menurut indra penerimaanya, yaitu media visual, media audio dan media audio visual.
- e. Media pembelajaran menurut sifatnya, yaitu media bergerak dan media diam. Media bergerak merupakan media yang dapat menghasilkan pesan/gambar yang dapat bergerak. Media diam merupakan media yang disampaikan dalam bentuk visual yang tidak bergerak.

Beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam jenis media pembelajaran sehingga perlu memilih media pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan karakteristik murid dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *software* dan audio-visual. Hal tersebut didukung oleh pendapat Serungke, dkk., (2023:3507) yang menyatakan bahwa media audio visual dapat membantu guru memberikan materi pelajaran secara efektif dan memudahkan

murid memahami materi sehingga meningkatkan daya ingat dan keaktifan murid dalam proses pembelajaran.

2.2 Media Pembelajaran Ular Tangga

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Ular Tangga

Wati (2021:69) mengemukakan bahwa permainan ular tangga merupakan papan permainan yang berisi kotak-kotak bergambar tangga dan ular yang dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih yang menggunakan bantuan dadu. Sejalan dengan pendapat Andianto, dkk., (2021:51) yang menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Lestari, dkk., (2023:529), media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dirancang berdasarkan permainan ular tangga yang telah disesuaikan dengan karakteristik murid yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan kemampuan murid, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga yang berisi materi pembelajaran dan pertanyaan di setiap kotaknya yang harus dijawab oleh pemain (Ardi & Desstya, 2023:5). Penggunaan media pembelajaran ular tangga juga membuat murid lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran sehingga membantu meningkatkan hasil belajar (Halidah, dkk., 2024:65)

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan permainan ular tangga yang dikembangkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga dibuat dengan berisi soal dan materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan murid sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar murid.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran Ular Tangga

Penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki beberapa fungsi. Menurut Waslah, dkk., (2023:38), beberapa fungsi dari media pembelajaran ular tangga sebagai berikut: (1) meningkatkan minat, motivasi, dan kreatifitas murid; (2) untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik; (3) sebagai alat menyampaikan pengetahuan melalui pembelajaran yang

menyenangkan; (4) memudahkan belajar karena terdapat gambar dan ilustrasi yang menarik; (5) murid belajar Berpikir secara individu dan berkelompok; dan (6) efektif sebagai alat untuk mengulang materi pelajaran yang telah diberikan.

Media pembelajaran ular tangga dalam pengembangan ini berfungsi sebagai perangkat pendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui permainan.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Hamidah & Gumilang (2023:968) menyebutkan bahwa beberapa kelebihan penerapan media pembelajaran ular tangga diantaranya yaitu sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran ular tangga dapat menarik minat belajar murid,
- b. Murid dapat membantu murid lebih aktif dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran.
- c. Dapat membantu mengembangkan kecerdasan sehingga murid dapat lebih cepat mengingat dan memahami materi pembelajaran.
- d. Melatih kemampuan murid dalam bekerja sama dan memecahkan masalah.
- e. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.

Disamping itu, media pembelajaran ular tangga juga memiliki beberapa kekurangan. Pramesti (2023:67) menyebutkan bahwa ada beberapa kekurangan dalam penerapan media pembelajaran ular tangga di antaranya yaitu sebagai berikut.

- a. Media permainan ular tangga dalam penggunaannya membutuhkan banyak waktu.
- b. Jika murid kurang paham terkait aturan permainan dapat menyebabkan kegaduhan dalam proses pembelajaran.
- c. Murid yang memiliki pemahaman yang kurang baik akan kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan

minat dan kemampuan Berpikir murid, namun penggunaannya membutuhkan waktu yang lama dan kesulitan penguasaan dapat menyebabkan murid kebingungan dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga.

2.2.4 Solusi dari Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga

Kekurangan dari media pembelajaran ular tangga dapat menjadi hambatan dalam penggunaannya pada pembelajaran, sehingga perlu mempertimbangkan solusi untuk mengatasinya agar media pembelajaran ular tangga dapat memberikan manfaat secara maksimal dari guru dan murid. Sejalan dengan pendapat Lestari (2023:532) yang menyatakan permainan ular tangga tidak memiliki standar dalam pembuatannya. Setiap individu dapat merancang permainan ular tangga dengan jumlah kotak, papan, ular, tangga, serta aturan permainan sesuai kebutuhan dan keinginan, sehingga berdasarkan hal tersebut, dalam mengatasi kekurangan media pembelajaran ular tangga, pada penelitian ini diterapkan solusi sebagai berikut.

- a. Mengurangi jumlah kotak dalam papan permainan agar waktu permainan yang dibutuhkan menjadi lebih singkat.
- b. Menyesuaikan materi dan soal-soal dalam media pembelajaran dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
- c. Aturan permainan dibuat dengan jelas menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh murid dan memberikan ilustrasi penggunaan media pembelajaran.
- d. Mendampingi murid yang mengalami kesulitan.

2.3 Media Pembelajaran Berbasis Digital

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran berbasis digital merupakan media pembelajaran berbentuk audio-visual yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik (Sari, dkk., 2024:207). Batubara (2021:3) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang menggunakan data digital dan mampu menghasilkan gambar digital yang dapat diakses, diproses, dan dibagikan melalui perangkat digital. Pemanfaatan teknologi digital pada media pembelajaran dapat memberikan peluang bagi guru untuk

menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat murid belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Hendra, 2023:2)

Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran berbasis digital dapat diartikan sebagai media pembelajaran berbentuk audio-visual yang menggunakan data dan gambar digital sehingga memungkinkan penyampaian materi pembelajaran secara menarik dan interaktif melalui perangkat digital.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Digital

Hendra (2023:5) mengemukakan terdapat beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis digital antara lain sebagai berikut.

- a. Memberikan fleksibilitas waktu dan tempat karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui perangkat digital.
- b. Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual yang menarik melalui animasi, gambar, video dan audio.
- c. Dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan murid.
- d. Media pembelajaran digital mampu memberikan evaluasi secara langsung kepada murid melalui sistem penilaian otomatis dalam media pembelajaran berbasis digital yang diberikan.
- e. Meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan minat murid.
- f. Meningkatkan efisiensi dan menghemat biaya.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dan murid untuk belajar dan mendapatkan informasi secara lebih efektif, fleksibel dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi.

2.3.3 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Digital

Menurut Cahyanto (2024:13) terdapat empat jenis media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain: (1) media digital berbentuk animasi, video dan simulasi; (2) *platform* pembelajaran seperti LMS (*Learning Management System*) dan MOOC (*Massive Open Online Courses*); (3) aplikasi pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan kuis, permainan dan simulasi; dan (4) media sosial

Sedangkan menurut Hendra (2023:7), terdapat enam jenis media pembelajaran digital antara lain sebagai berikut.

- a. *E-book* (media pembelajaran berbasis digital yang membantu murid mengakses dan membaca materi pembelajaran secara digital).
- b. Video pembelajaran (media pembelajaran berbasis digital yang membantu murid mampu mengali lebih dalam konsep tertentu dan melihat demontrasi praktik)
- c. Aplikasi pembelajaran (media pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, menjawab ujian atau kuis dan mendapatkan evaluasi terhadap progres murid).
- d. *Game* dan simulasi (media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu murid memahami konsep, memecahkan masalah dan meningkatkan keterampilan Berpikir kreatif dan kritis).
- e. Video konferensi dan webinar (media pembelajaran berbasis digital yang digunakna untuk memuat kelas secara daring dan jarak jauh)
- f. *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* (media pembelajaran berbasis digital yang berfungsi memberikan pembelajaran yang realistis, interaktif dan mendalam menggunakan teknologi digital).

Jenis media pembelajaran berbasis digital dalam penelitian ini adalan gabungan antara *game* dan simulasi dengan aplikasi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif serta memberikan umpan balik secara langsung sehingga dapat membantu murid mampu mengingat dan memahami informasi lebih baik serta meningkatkan keterampilan lebih efektif.

2.3.4 Langkah-Langkah Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Pembelajaran yang efektif memerlukan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang dengan baik. Penyusunan media pembelajaran berbasis digital perlu mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan. Menurut Sutopo (dalam Dwipangga, dkk., 2024:149) langkah penyusunan media pembelajaran berbasis digital terdiri dari enam tahapan, antara lain sebagai berikut.

- a. Konsep, tahap ini bertujuan menganalisis kebutuhan dan rancangan pengembangan media pembelajaran.

- b. Desain, tahap ini bertujuan untuk menentukan *story board* atau gambaran tampilan media pembelajaran. Selain itu juga tahap menentukan rancangan sistem yang akan diimplementasikan ke dalam media pembelajaran.
- c. Pengumpulan bahan dan aset, tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan bahan dan aset yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti perangkat pembelajaran, gambar, foto, ilustrasi, dan suara
- d. *Assembly*, tahap ini bertujuan untuk membangun media pembelajaran berbasis digital. Bahan dan aset yang telah dikumpulkan selanjutnya digabungkan menggunakan perangkat lunak (*software*). Pembuatan media pembelajaran berdasarkan konsep dan desain yang telah ditentukan sebelumnya.
- e. Uji Coba, tahap ini bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.
- f. Distribusi, tahap ini dilakukan setelah media pembelajaran telah melakukan uji coba dan dinyatakan baik, sehingga media pembelajaran berbasis digital dapat didistribusikan kepada pengguna.

Pada penelitian ini langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi dan wawancara pada murid kelas III SDN Ajung 02 untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan kegiatan tersebut disimpulkan bahwa konsep media pembelajaran berbasis digital yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi *game* dalam format HTML5 (*HyperText Markup Language 5*) yang kemudian diunggah di pada web *itch.io* agar media pembelajaran dapat diakses dan digunakan pada *smartphone*, komputer atau laptop yang tersedia. Media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan berjudul “BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga)”. Selanjutnya menentukan desain media pembelajaran dan mengumpulkan aset yang diperlukan seperti materi pembelajaran, menentukan Capaian Pembelajaran (CP), menyusun Tujuan Pembelajaran (TP), petunjuk penggunaan, latihan soal, gambar, ilustrasi dan *sound*. Setelah itu aset yang telah dikumpulkan kemudian digabungkan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis digital berbentuk aplikasi *game* yang menarik. Langkah terakhir yaitu melakukan uji coba dan distribusikan kepada pengguna media pembelajaran.

2.4 Pendidikan Pancasila Bab II Aku Patuh Aturan

Pendidikan Pancasila Bab II Aku Patuh Aturan merupakan materi kelas III sekolah dasar. Isi materi tersebut mengenai aturan, hak, dan kewajiban. Pembelajaran pada bab tersebut merupakan implementasi dari elemen Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Capaian pembelajaran pada Bab II Aku Patuh Aturan yaitu (1) murid mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; (2) murid mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Pembelajaran dengan muatan materi ini bertujuan agar murid memiliki kesadaran dalam mematuhi aturan dan melaksanakan hak serta kewajiban. Pada proses pembelajaran guru berperan penting dalam membantu murid menjadi warga negara yang memiliki tingkat kesadaran tinggi mengenai aturan, hak dan kewajiban di rumah dan sekolah.

2.5 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II

Media pembelajaran ular tangga adalah permainan ular tangga yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik murid agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Wati, 2021:70). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga yang diintegrasikan dengan pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi digital.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada penelitian ini merupakan media pembelajaran digital berbentuk aplikasi *game* dalam format HLMT5. Media pembelajaran digital yang dikembangkan berjudul BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga). Tampilan pertama akan ditampilkan *splash screen*, selanjutnya ditampilkan tampilan menu utama yang dilengkapi tombol-tombol seperti materi pembelajaran, petunjuk penggunaan, pengaturan aplikasi, profil pembuat aplikasi, mulai dan keluar permainan. Selain itu pada saat memulai permainan disediakan pengisian nama pemain dan pemilihan

karakter, kemudian permainan dimulai dan pemain menjawab soal yang telah disediakan. Pembuatan media pembelajaran ular tangga berbasis digital berbantuan aplikasi *Visual Code Studio*. Ukuran tampilan media pembelajaran pada penelitian ini berukuran 1920x1080 piksel. Bagian utama dari media pembelajaran ini adalah permainan ular tangga yang diintegrasikan dengan materi Pendidikan Pancasila Bab II Aku Patuh Aturan agar mempermudah murid memahami materi tersebut.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan. Pertama penelitian oleh Novitasari dan Kristin (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar” memperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 89,09% , ahli media sebesar 83,1% dan ahli desain pembelajaran 73,3% , menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar murid.

Penelitian yang kedua oleh Anggraeni, dkk., (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan hasil validasi materi sebesar 82%, ahli media 83% dan ahli bahasa 85% , sehingga penggunaan media ular tangga digital sangat layak digunakan karena dapat membantu murid menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan murid dalam penggunaan teknologi.

Penelitian yang ketiga oleh Dewi, dkk., (2023) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar” dengan presentase rata-rata 83,25% , sehingga diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital sangat valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian yang keempat Dynawantika, dkk., (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis *QR-code* pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME Kelas III Sekolah Dasar” didapatkan hasil validasi ahli dengan skor rata-rata 86,3% sehingga menunjukkan

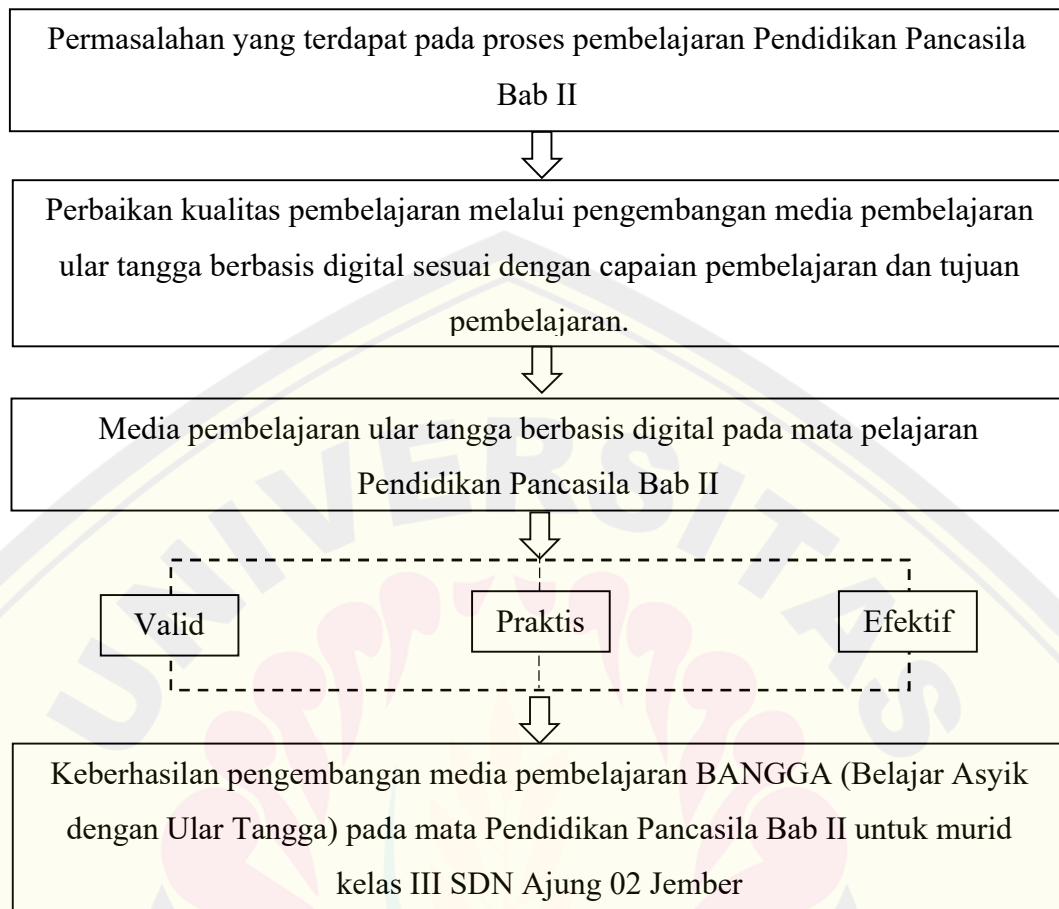
bahwa media pembelajaran ular tangga digital dikategorikan sangat layak dan menarik untuk digunakan.

Penelitian yang kelima oleh Yanti, dkk., (2024) berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis *Qr-Code* Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar” memperoleh secara keseluruhan dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli materi sebesar 91%, sehingga dapat dikategorikan sangat layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian relevan tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital sangat layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ular tangga berbasis digital sangat valid, menarik dan dapat membantu untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar murid. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu media pembelajaran yang digunakan adalah permainan ular tangga. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Sedangkan perbedaanya terletak pada kurikulum, materi pembelajaran, sasaran penelitian, jenis *platform* dan teknologi yang digunakan .

2.7 Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital dapat disajikan pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab 3 ini diuraikan mengenai: (1) jenis penelitian; (2) langkah-langkah penelitian; (3) subyek, waktu dan tempat penelitian; (4) definisi operasional; (5) metode pengumpulan data; (6) instrumen pengumpulan data dan (7) teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research Based Development). Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan serta mengukur kevalidan dan keefektifan produk (Masyhud, 2021:243). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab II Aku Patuh Aturan.

3.2 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini mengacu langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji coba keefektifan karena pada tahap tersebut telah dapat disimpulkan keefektifan dan kelayakan produk, sehingga langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan desain produk awal, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk awal, (6) uji coba penggunaan produk, (7) revisi produk pengembangan dan (8) uji coba keefektifan produk (Masyhud, 2021:276).

3.2.1 Penelitian Pendahuluan

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan produk dengan 3P antara lain *paper*, *place* dan *person*.

a. *Paper*

Melakukan studi literatur dan menganalisis hasil penelitian terdahulu untuk mendapatkan informasi maupun data yang berkaitan dengan kesesuaian dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab II.

b. Place

Melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SDN Ajung 02. Hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Person

Mendatangi dosen pembimbing untuk mendapatkan pembinaan dan bimbingan mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital.

3.2.2 Perencanaan Pengembangan Produk

Perencanaan dilakukan dengan menentukan tujuan dan materi pelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah mengenai aturan, hak dan kewajiban.

3.2.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Proses pengembangan produk ular tangga berbasis digital melalui tahapan antara lain sebagai berikut: (1) membuat kisi-kisi desain produk awal; (2) menentukan judul media pembelajaran ular tangga berbasis digital; (3) menentukan materi sesuai pada Kurikulum Merdeka Bab II Aku Patuh Aturan di kelas III; (4) menentukan isi materi yang dikembangkan yaitu mengenai aturan, hak dan kewajiban; (5) membuat desain media ular tangga berbasis digital; (6) membuat media pembelajaran ular tangga berbasis digital; dan (7) publikasi online. Kisi-kisi desain produk awal media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi desain produk awal media pembelajaran ular tangga berbasis digital

No.	Isi Komponen Desain Produk	Jumlah
1.	Splash Screen	1 screen
2.	Menu	1 screen
3.	Materi	1 screen
4.	Peraturan Permainan	1 screen
5.	Pengaturan	1 screen
6.	Kredit	1 screen
7	Pilih Karakter	1 screen
8.	Tampilan Permainan	1 screen
9.	Soal	1 screen
10.	Pemenang	1 screen
11.	Keluar	1 screen

3.2.4 Validasi Desain Produk

Validasi desain produk media pembelajaran ular tangga berbasis digital dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 validator dari dosen FKIP Universitas Jember sebagai ahli bahasa dan media serta 1 validator dari guru SDN Ajung 02 sebagai ahli materi.

3.2.5 Revisi Desain Produk Awal

Revisi dilakukan setelah mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang telah divalidasi oleh para validator. Melalui penilaian dan saran yang diberikan, kemudian dilaksanakan perbaikan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji coba penggunaan produk.

3.2.6 Uji Coba Penggunaan Produk

Uji coba penggunaan produk dengan subjek skala kecil dilaksanakan pada 20 murid kelas III SDN Ajung 03 Jember. Tujuan dari uji coba penggunaan adalah untuk mendapatkan feedback mengenai produk yang telah dibuat.

3.2.7 Revisi Produk Pengembangan

Tahap ini dilaksanakan berdasarkan feedback yang didapatkan dari hasil uji coba penggunaan produk. Revisi produk bertujuan agar meningkatkan kelayakan produk sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba keefektifan.

3.2.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Uji coba keefektifan dengan subjek skala besar dilaksanakan pada 24 murid kelas III di SDN Ajung 02 Jember yang bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Efektivitas produk tersebut dapat dilihat dari analisis hasil belajar murid melalui soal *post-test* dan angket respon murid.

3.3 Subjek, Waktu dan Tempat Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah murid kelas III di SDN Ajung 02 Jember. Murid kelas III berjumlah 20 murid.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan batasan tentang pengertian yang luas, sehingga menghindari kesalahpahaman dan perbedaan pemahaman yang berkaitan dengan istilah-istilah pada penelitian. Berikut definisi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bab II untuk murid kelas III SD dengan judul media pembelajaran yaitu BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga).
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk aplikasi game dalam format HTML5 (*HyperText Markup Language 5*) yang kemudian diunggah di pada web itch.io agar media pembelajaran dapat diakses dan digunakan pada smartphone, komputer atau laptop.
- c. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini yakni kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain sebagai berikut.

- a. Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk mencari data dan informasi awal mengenai pembelajaran yang dilakukan di SDN Ajung 02 Jember.

b. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mengumpulkan data respon murid terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang telah digunakan pada kegiatan pembelajaran.

c. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar bertujuan untuk mengukur hasil belajar murid setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilaksanakan guna memperoleh informasi yang dapat digunakan untuk melengkapi dan mendukung pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi pertanyaan terstruktur yang akan ditanyakan kepada guru kelas III SDN Ajung 02 Jember agar mendapatkan informasi mengenai topik yang akan diteliti.

b. Lembar angket

Lembar angket berisi pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data respon murid mengenai media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan.

c. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari ahli bahasa, materi dan media.

d. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar berbentuk soal objektif digunakan untuk mengukur pemahaman murid. Hasil dari tes yang dilaksanakan akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan media ular tangga yang dikembangkan.

3.7 Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar

Pengembangan instrumen tes dilakukan untuk menyusun tes hasil belajar yang berkualitas dan dapat digunakan secara efektif. Terdapat dua hal yang mencakup pengembangan instrumen tes, yaitu validitas dan reabilitas instrumen.

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validasi instrumen yang dilakukan terdiri dari uji validasi isi dan validasi empirik. Instrumen tes hasil belajar yang berjumlah 30 soal objektif selanjutnya dikonsultasikan kepada validator dan di uji kevalidannya. Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba instrumen ke murid. Data hasil uji coba kemudian dianalisis menggunakan rumus korelasi Product Moment dari Person sebagai berikut (Masyhud, 2021:321).

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma X (Y) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[(N \Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][(N \Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi skor soal item ganjil dengan skor soal item genap

X = Skor soal item ganjil

Y = Skor soal item genap

N = Jumlah sampel

b. Uji Reabilitas Instrumen

Instrumen tes hasil belajar dikatakan reabel apabila instrumen memiliki konsistensi secara keseluruhan. Uji reabilitas dilakukan menggunakan metode Split half (belah dua) ganjil-genap. Skor hasil uji coba dikorelasikan menggunakan rumus korelasi Product Moment dan diolah kembali menggunakan rumus Spearman-Brown sebagai berikut (Masyhud, 2021:330).

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Keterangan:

R_{11} = Koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{-split-half}}$ = Hasil korelasi belah dua

Hasil uji reabilitas instrumen tersebut dikonfirmasi berdasarkan kriteria reabilitas sesuai pada tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Kriteria Uji Reabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak reliabel
0,80 – 0,84	Reliabilitas cukup
0,85 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Sumber: Masyhud (2021:327)

c. Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes

Instrumen tes yang dikembangkan harus dapat membedakan antara murid yang pandai dengan murid yang kurang pandai dalam menjawab setiap soal pada instrumen tes. Rumus mencari daya pembeda instrumen tes sebagai berikut (Masyhud, 2021:340)..

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

Keterangan:

IDP = Indeks Daya Pembeda

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah

NT = Jumlah peserta tes pada kelompok tinggi

NR = Jumlah peserta tes pada kelompok rendah

Hasil uji daya pembeda tes tersebut dikategorikan berdasarkan tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Indeks Daya Pembeda Tes

IDP	Kategori
Tanda Negatif	Tidak ada daya pembeda
<0,20	Daya pembeda sangat lemah
0,21-0,40	Daya pembeda lemah
0,41-0,60	Daya pembeda cukup
0,61-0,80	Daya pembeda baik
0,81-1,00	Daya pembeda sangat baik

Sumber: Masyhud (2021:340)

Setelah melakukan perhitungan daya pembeda tes, selanjutnya dilakukan perhitungan indeks tingkat kesulitan tes menggunakan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2021:341).

$$IKES = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\%$$

Keterangan:

IDP = Indeks Daya Pembeda

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah

NT = Jumlah peserta tes pada kelompok tinggi

NR = Jumlah peserta tes pada kelompok rendah

Hasil perhitungan indeks tingkat kesulitan tes tersebut dikategorikan berdasarkan tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Indeks Tingkat Kesulitan Tes

IDP	Kategori
<0,20%	Sangat sulit
21%-40%	Sulit
41%-60%	Sedang
61%-80%	Mudah
81%-100%	Sangat Mudah

Sumber: Masyhud (2021:342)

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan menggunakan analisis statistik deskriptif yakni dengan mendeskripsikan data hasil penelitian agar menghasilkan presentase dan rata-rata. Data dianalisis menggunakan teknik sebagai berikut.

3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi Media

Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh 3 validator yang akan memberikan skor sesuai dengan aspek yang dinilai oleh masing-masing validator. Data kemudian dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas produk

Srt = Skor riil tercapai

Smt = Skor maksimal yang dapat dicapai

Hasil perhitungan tersebut dikonfirmasi berdasarkan kriteria validasi produk sesuai pada tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
81,00 – 100	Sangat Layak
61,00 – 80,99	Layak
41,00 – 60,99	Cukup Layak
21,00 – 40,99	Kurang Layak
0,00 – 20,99	Sangat Kurang Layak

Sumber: Masyhud (2021:261)

3.8.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Penggunaan Produk Awal

Uji coba penggunaan produk awal dilakukan dengan memberikan angket penilaian yang diberikan murid untuk mengetahui kelayakan produk. Angket disusun dalam bentuk check list dan diberikan setelah dilakukan uji coba penggunaan produk. Data yang dihasilkan kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2021:267).

$$\text{Persentase poin} = \frac{\text{jumlah murid yang menjawab Ya/Tidak}}{\text{banyaknya murid}} \times 100\%$$

Apabila murid menyatakan setuju (YA) minimal 80% pada setiap butir pada angket, maka produk dapat dikatakan layak untuk di uji cobakan lebih lanjut.

3.8.3 Analisis Data Hasil Belajar Murid

Hasil belajar murid dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Masyhud (2021:269), jika 80% murid mendapatkan nilai 70-80 (baik) dan 80-100 (sangat baik), maka produk media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Rumus yang digunakan untuk analisis hasil belajar klasikal sebagai berikut (Hobri, dalam Fitriani, dkk., 2019:79).

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal

n = Jumlah murid yang hasil belajarnya tuntas

N = Jumlah seluruh murid

Hasil perhitungan analisis data hasil belajar selanjutnya dikategorikan sesuai dengan tabel penentuan kriteria tingkat keefektifan sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Kriteria Keefektifan Produk

Rentang Skor	Kategori Keefektifan
$80\% < E \leq 100\%$	Sangat Efektif
$70\% < E \leq 80\%$	Efektif
$60\% < E \leq 70\%$	Cukup Efektif
$40\% < E \leq 60\%$	Kurang Efektif
$0\% \leq E \leq 40\%$	Sangat Kurang Efektif

Sumber: Modifikasi dari Masyhud (2021:269)

3.8.4 Analisis Data Respon Murid

Hasil analisis data respon murid digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Murid mengisi angket respon setelah pembelajaran dilaksanakan. Kemudian hasil data angket respon dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2021:278).

$$Sapd = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

Keterangan:

Sapd = Skor angket respons murid

st = Skor tercapai

smt = Skor maksimal yang dapat tercapai

Hasil perhitung kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kriteria.

Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan Produk

Kriteria Skor	Kategori Kepraktisan
81,00 – 100	Sangat Praktis
71,00 – 80,99	Praktis
61,00 – 70,99	Cukup Praktis
41,00 – 60,99	Kurang Praktis
0 – 40,99	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Masyhud (2021:280)

BAB 4. PEMBAHASAN

Bab 4 ini diuraikan mengenai: 1) proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital; 2) hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital; serta 3) pembahasan.

4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital

Proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan prosedur yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji coba keefektifan karena pada tahap tersebut telah dapat disimpulkan keefektifan dan kelayakan produk, sehingga proses dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

4.1.1 Penelitian Pendahuluan

Tahap penelitian pendahuluan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan penelitian. Pelaksanaan tahap ini dilakukan melalui beberapa kegiatan sebagai berikut.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan melalui penelaahan berbagai sumber yang relevan dengan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, hasil penelitian sebelumnya, serta dokumen pendukung lainnya. Kajian terhadap berbagai referensi tersebut bertujuan untuk memperoleh landasan teoretis dan informasi yang mendukung proses pengembangan produk. Berdasarkan hasil telaah penelitian terdahulu yang relevan, diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga digital memiliki tingkat validitas, efektivitas, dan kepraktisan yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan di SDN Ajung 02 Jember untuk memperoleh informasi mengenai kondisi dan permasalahan yang terdapat di sekolah, sehingga dapat dijadikan dasar dalam menentukan kebutuhan penelitian dan pengembangan produk. Pengumpulan data pada tahap studi lapangan dilakukan melalui observasi

proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas III SDN Ajung 02. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa guru belum menerapkan media pembelajaran berbasis permainan dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung yang memadai. Selain itu, keterlibatan murid dalam pembelajaran masih rendah sehingga sebagian murid kurang memperhatikan penjelasan guru.

c. Konsultasi Ahli

Penelitian dilaksanakan dengan berkonsultasi kepada ahli, yaitu dosen pembimbing dan guru kelas III SDN Ajung 02 Jember, untuk memperoleh arahan, saran, dan masukan yang mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian.

4.1.2 Perencanaan Pengembangan Produk

Tahap perencanaan meliputi penentuan materi, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan strategi pembelajaran, serta perancangan evaluasi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran difokuskan pada materi aturan, hak, dan kewajiban yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bab II Aku Patuh Aturan mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Tujuan pembelajaran yang digunakan adalah 1) murid mampu memahami aturan, hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah; 2) murid mampu menerapkan aturan, hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah; 3) murid mampu menganalisis aturan, hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Strategi pembelajaran disusun dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan dipelajari. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menyusun instrumen evaluasi yang meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, serta angket respons murid untuk memperoleh masukan mengenai kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal dilakukan dengan menyusun kisi-kisi desain produk awal untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Kisi-kisi desain produk awal media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4. 1 Kisi-kisi desain produk awal media pembelajaran ular tangga berbasis digital

No.	Isi Komponen Desain Produk	Jumlah
1.	Splash Screen	1 screen
2.	Menu	1 screen
3.	Materi	1 screen
4.	Peraturan Permainan	1 screen
5.	Pengaturan	1 screen
6.	Kredit	1 screen
7.	Pilih Karakter	1 screen
8.	Tampilan Permainan	1 screen
9.	Soal	1 screen
10.	Pemenang	1 screen
11.	Keluar	1 screen

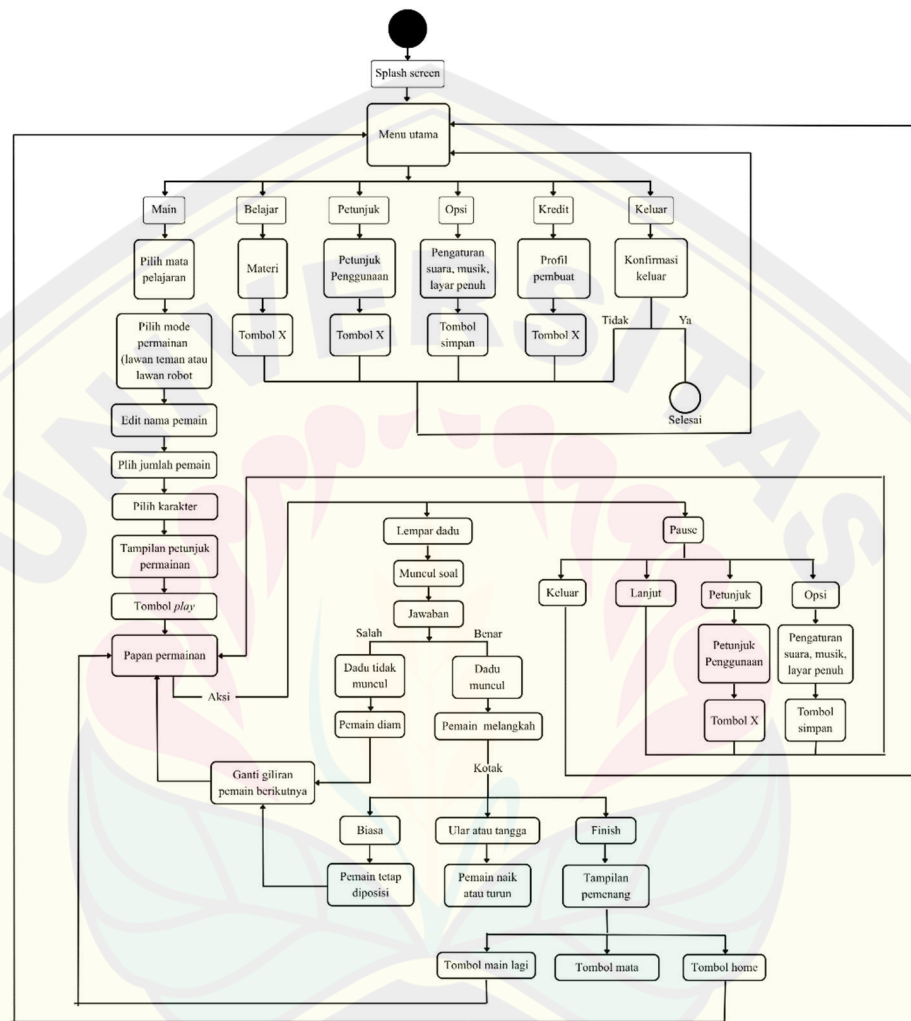
Produk media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan berjudul BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga) dengan memuat Bab II “Aku Patuh Aturan” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, yang mencakup materi tentang aturan, hak, dan kewajiban. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Visual Studio dengan hasil produk berupa aplikasi game dalam format HTML5 (*HyperText Markup Language 5*) sehingga dapat dijalankan pada berbagai perangkat, seperti smartphone, komputer, maupun laptop.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

a. Merancang konsep

Tahap perancangan konsep, dibuat flowchart yang berfungsi sebagai gambaran sistematis mengenai alur operasional media pembelajaran ular tangga berbasis digital. *Flowchart* digunakan untuk memvisualisasikan hubungan

antarhalaman, navigasi menu, serta urutan aktivitas pengguna dalam media sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara lebih terarah. *Flowchart* media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.

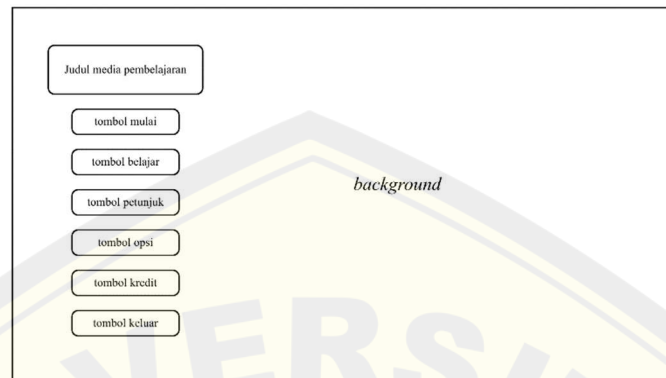


Gambar 4. 1 *Flowchart* media pembelajaran ular tangga berbasis digital

b. Membuat desain

Tahap desain dilakukan dengan menyusun *storyboard* yang memuat gambaran visual setiap layar pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital. *Storyboard* berfungsi sebagai pedoman dalam proses pengembangan media sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan konsep dan alur yang telah

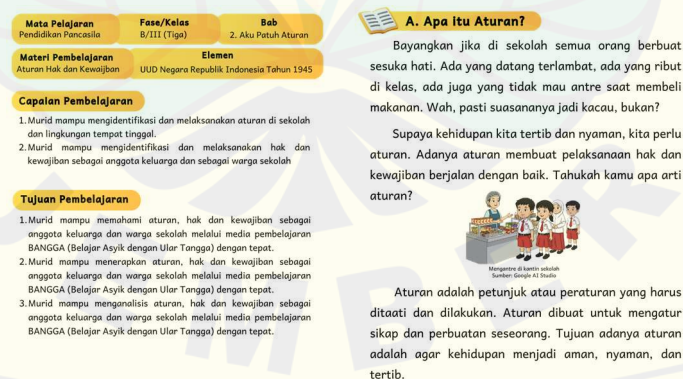
direncanakan. *Storyboard* media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4. 2 *Storyboard* tampilan menu utama media pembelajaran ular tangga berbasis digital

c. Pengumpulan bahan dan aset

Tahap pengumpulan bahan dan aset dilakukan untuk menyediakan seluruh komponen yang dibutuhkan dalam proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Aset yang dikumpulkan mencakup materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab II, ilustrasi karakter, gambar pendukung, ikon, efek suara, dan musik latar yang akan diintegrasikan ke dalam media sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Bahan dan aset media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4. 3 Aset materi pembelajaran pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital

d. Assembly

Tahap *assembly* merupakan tahap implementasi desain ke dalam bentuk media yang utuh. Pada tahap ini, materi pembelajaran, ilustrasi, audio, tombol, animasi, dan komponen lainnya diintegrasikan menggunakan perangkat lunak pengembangan media. Selain itu, dilakukan pengaturan fungsi navigasi, alur permainan, sistem skor, serta interaksi pengguna agar media dapat berjalan sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Perangkat lunak yang digunakan dalam menyusun media pembelajaran adalah Visual Studio. Hasil tahap *assembly* media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4. 4 Hasil assembly permainan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital

e. Uji Coba

Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya melalui tahap pengujian awal untuk memastikan seluruh komponen media dapat berfungsi. Pengujian dilakukan secara mandiri dengan memeriksa kinerja setiap fitur, seperti tombol, tampilan visual, audio, dan alur permainan. Melalui proses ini, berbagai kesalahan atau kendala teknis (*bug*) yang ditemukan dapat diidentifikasi dan diperbaiki agar media dapat digunakan secara optimal. Selain itu, dilakukan peninjauan secara berkelanjutan selama proses pengembangan guna memastikan kesesuaian produk dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik murid kelas III sekolah dasar.

f. Distribusi

Tahap distribusi dilakukan setelah media pembelajaran ular tangga berbasis digital selesai dikembangkan dan melalui proses pengujian. Pada tahap ini, media dipublikasikan melalui platform itch.io agar dapat diakses oleh guru dan murid. Distribusi melalui platform tersebut bertujuan untuk memudahkan penyimpanan, pengelolaan, serta akses terhadap media pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran secara lebih efektif dan fleksibel.

4.1.4 Validasi Desain Produk

Validasi media pembelajaran ular tangga berbasis digital melibatkan 3 validator yang terdiri dari 2 validator dari dosen PGSD Universitas Jember sebagai ahli bahasa dan media serta 1 validator dari guru SDN Ajung 02 sebagai ahli materi. Validasi media pembelajaran ular tangga terdiri atas tiga aspek penilaian, yaitu kelayakan penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan. Aspek kelayakan penyajian meliputi desain, tata letak, penggunaan gambar, warna, dan huruf. Aspek kelayakan isi mencakup kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, tingkat pemahaman, serta keruntutan materi. Aspek kebahasaan meliputi penggunaan bahasa, ketepatan ejaan dan kalimat, serta kejelasan petunjuk penggunaan media. Setiap indikator dinilai menggunakan skala likert 1–5 untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Berdasarkan validasi yang dilakukan, diperoleh saran perbaikan yang dijadikan acuan dalam proses revisi untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Saran perbaikan hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 2 Saran validator

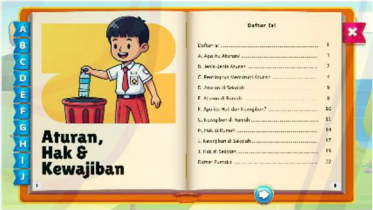
No.	Ahli	Nama	Saran
1.	Media	Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis.	1. Mengubah logo baku Universitas Jember pada splash <i>screen</i> menjadi logo signature Universitas Jember 2. Menambahkan bookmark sesuai dengan daftar isi pada materi pelajaran 3. Menambahkan logo signature FKIP dan Universitas Jember pada halaman menu utama

No.	Ahli	Nama	Saran
2.	Bahasa	Prasetyo Adi Nugroho, S.Pd., M.Pd	Layak digunakan tanpa perbaikan
3.	Materi	Hezin Sofi Andika Putri, S.Pd	Layak digunakan tanpa perbaikan

4.1.5 Revisi Desain Produk Awal

Tahap revisi media pembelajaran ular tangga berbasis digital dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Berikut hasil revisi media pembelajaran ular tangga berbasis digital.

Tabel 4. 3 Revisi media pembelajaran ular tangga berbasis digital

Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Mengubah logo baku Universitas Jember pada splash screen menjadi logo signature Universitas Jember		
Menambahkan bookmark sesuai dengan daftar isi pada materi pelajaran.		
Menambahkan logo signature FKIP dan Universitas Jember pada halaman menu utama.		

4.1.6 Uji Coba Penggunaan Produk

Pelaksanaan uji coba penggunaan produk melibatkan 20 murid kelas III SDN Ajung 03, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember. Pada tahap uji coba penggunaan produk, murid menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital selama proses pembelajaran dan selanjutnya mengisi lembar angket respon uji coba penggunaan. Hasil uji coba penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat dilihat dari perolehan skor jawaban angket respon murid dalam tabel berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Uji Coba Penggunaan

No.	Aspek Yang Diuji Cobakan	Jawaban YA		Jawaban TIDAK		Keterangan
		F	%	F	%	
1.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.	20	100	0	100	Baik
2.	Terjadi kesalahan cetak/ketik dalam media pembelajaran.	20	100	0	100	Baik
3.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami					
4.	Waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan media pembelajaran sudah mencukupi.	18	90	2	10	Baik
5.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami.	20	100	0	100	Baik
6.	Materi pada media pembelajaran menarik.	20	100	0	100	Baik
7.	Urutan materi sudah tepat.	17	85	3	15	Baik
8.	Gambar, ilustrasi dan suara pada media pembelajaran mendukung kegiatan pembelajaran.	20	100	0	100	Baik
9.	Media pembelajaran dapat memotivasi murid untuk lebih aktif dan semangat belajar.	20	100	0	100	Baik
10.	Media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.	20	100	0	100	Baik

Berdasarkan hasil angket uji coba, terdapat lebih dari 80% murid memberikan penilaian baik pada setiap aspek yang dinilai. Oleh karena itu, produk dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

4.1.7 Revisi Produk Pengembangan

Tahap revisi lanjutan dilakukan apabila hasil uji coba menunjukkan persentase respons murid kurang dari 80% dan terdapat masukan yang mengindikasikan perlunya revisi produk. Hasil angket respons uji coba penggunaan produk menunjukkan seluruh indikator memperoleh persentase lebih dari 80% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital mendapatkan respons yang sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan revisi lanjutan sehingga dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya.

4.1.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Tahap uji coba keefektifan dilakukan pada murid kelas III SDN Ajung 02 Jember. Kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal murid, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi untuk mengetahui keterlibatan murid dan kelancaran penggunaan media. Setelah pembelajaran selesai, murid diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar sehingga dapat menilai tingkat keefektifan produk. Keefektifan produk selanjutnya ditentukan berdasarkan hasil *post-test* yang dianalisis melalui ketuntasan belajar klasikal. Penilaian ketuntasan mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh guru kelas III SDN Ajung 02, yaitu 70. Selain itu, angket respons juga diberikan kepada murid dan guru untuk memperoleh data kepraktisan produk.

4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital

4.2.1 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital

Data hasil validasi diperoleh dari ketiga validator yang terdiri dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Validator memvalidasi kelayakan penyajian,

kelayakan isi dan kebahasaan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Ketiga validator antara lain Bapak Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis., selaku dosen Pendidikan Fisika Universitas Jember sebagai ahli media, Bapak Prasetyo Adi Nugroho, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember sebagai ahli bahasa, dan Ibu Hezin Sofi Andika Putri, S.Pd., selaku guru kelas III SDN Ajung 02 sebagai ahli materi. Hasil analisis validasi media pembelajaran ular tangga digital dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran Ular Tangga Digital

Nomor Pernyataan	Skor Validator			Total Skor	Skor Rerata
	1	2	3		
1	5	5	5	15	5
2	5	5	5	15	5
3	5	4	4	13	4,3
4	4	5	4	13	4,3
5	5	5	5	15	5
6	5	5	4	14	4,7
7	5	5	5	15	5
8	5	5	4	14	4,7
9	4	5	5	14	4,7
10	5	5	4	14	4,7
11	4	5	4	13	4,3
12	5	5	4	14	4,7
13	5	5	4	14	4,7
14	4	5	5	14	4,7
15	5	5	5	15	5
Total	71	74	67	212	70,7

Berdasarkan data pada tabel analisis hasil validasi media pembelajaran ular tangga berbasis digital, selanjutnya dihitung nilai kelayakan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Valpro} = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$\text{Valpro} = \frac{212}{225} \times 100$$

$$\text{Valpro} = 0,94 \times 100$$

$$\text{Valpro} = 94$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil validasi media pembelajaran ular tangga berbasis digital memperoleh skor 94. Nilai tersebut menunjukkan kriteria

sangat layak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital sangat layak digunakan.

4.2.2 Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital

Tingkat keefektifan dari media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat dilihat dari hasil belajar murid melalui *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* dan *post-test* berisi 16 soal pilihan ganda yang diuji kepada murid kelas III SDN Ajung 02 Jember melalui uji coba keefektifan secara internal.

Berdasarkan hasil *pre-test* yang diberikan kepada 20 murid kelas III SDN Ajung 02 Jember, diketahui bahwa hanya 3 murid yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 , sedangkan 17 murid lainnya belum mencapai ketuntasan karena memperoleh nilai ≤ 70 . Setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital, dilakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 18 murid telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 , sedangkan 2 murid belum mencapai ketuntasan dengan nilai ≤ 70 .

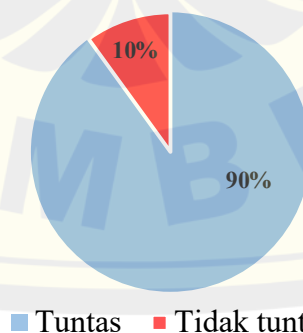
Data hasil *post-test* kemudian dianalisis menggunakan ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut.

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$E = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$E = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, kemudian disajikan dalam bentuk diagram persentase kriteria hasil belajar. Hasil persentase dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut ini.



Gambar 4. 5 Diagram Persentase Hasil *Post-test*

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan memenuhi aspek keefektifan dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 90% dan berada pada kategori sangat efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga berbasis digital efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas III sekolah dasar.

4.2.3 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital

Kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis digital diuji menggunakan angket respons murid. Angket tersebut diberikan kepada 20 murid kelas III SDN Ajung 02 Jember. Angket tersebut berisi 10 pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran ular tangga berbasis. Hasil angket respons murid yang telah diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$Sapd = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

$$Sapd = \left(\frac{949}{1.000} \times 100 \right)$$

$$Sapd = 94,90$$

Berdasarkan hasil analisis angket kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital memperoleh skor sebesar 94,90. Berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga berbasis digital dinyatakan sangat praktis digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

4.3 Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran ular tangga berbasis digital untuk murid kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II “Aku Patuh Aturan”. Media pembelajaran berbasis digital merupakan media pembelajaran berbentuk audio-visual yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik (Sari, dkk., 2024:207). Media pembelajaran ular tangga adalah permainan ular tangga yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik murid agar

dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Wati, 2021:70). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga menggunakan teknologi. Hal ini sejalan dengan Fitriyah, dkk., (2023:26), mengatakan bahwa pendidikan diharapkan dapat menyesuaikan dengan peningkatan teknologi.

Proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mengacu pada prosedur *Research and Development* (R&D) yang dirumuskan oleh Borg and Gall (Masyhud 2021:243), dengan delapan tahapan yang meliputi: 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan produk; 3) pengembangan desain produk awal; 4) validasi desain produk; 5) revisi desain produk awal; 6) uji coba penggunaan produk; (7) revisi produk pengembangan; dan 8) uji coba keefektifan produk. Melalui rangkaian tahapan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II.

Penelitian pendahuluan dilaksanakan untuk mengumpulkan informasi awal yang dibutuhkan sebagai landasan pengembangan produk melalui pendekatan 3P, yaitu *paper*, *place*, dan *person*. Pada aspek *paper*, dilakukan kajian jurnal ilmiah dan penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Pada aspek *place*, dilakukan observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas III SDN Ajung 02 Jember. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa guru belum menerapkan media pembelajaran berbasis permainan dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung yang memadai. Selain itu, keterlibatan murid dalam pembelajaran masih rendah sehingga sebagian murid kurang memperhatikan penjelasan guru. Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan berbasis digital dirasa perlu karena dapat membantu murid mengingat dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan Finali, dkk., (2023:302) yang menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus terampil dalam

menentukan, memanfaatkan, dan menyesuaikan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada murid. Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam bentuk permainan membuat murid bermain sambil belajar dan tidak merasa terbebani untuk menguasai materi pembelajaran (Dewi, dkk., 2023:1954). Pada aspek *person*, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru kelas III SDN Ajung 02 Jember untuk memperoleh arahan terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital.

Perencanaan pengembangan produk meliputi penentuan materi, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan strategi pembelajaran, dan perancangan evaluasi sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Materi yang dikembangkan berfokus pada aturan, hak, dan kewajiban sesuai dengan capaian pembelajaran Bab II Aku Patuh Aturan mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Tujuan pembelajaran yang ditetapkan yaitu murid mampu memahami, menerapkan, dan menganalisis aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Strategi pembelajaran disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi yang dipelajari. Selain itu, disusun instrumen evaluasi berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respons murid untuk memperoleh data mengenai kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

Pengembangan desain produk media pembelajaran ular tangga berbasis digital diawali dengan penyusunan kisi-kisi desain produk meliputi *splash screen*, menu, materi, peraturan permainan, pengaturan, kredit, pilih karakter, tampilan permainan, soal, pemenang, dan layar keluar. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan diberi nama BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga) memuat materi aturan, hak, dan kewajiban Bab II "Aku Patuh Aturan" Pendidikan Pancasila kelas III. Media pembelajaran BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga) dikembangkan menggunakan Visual Studio dengan *output* berformat HTML5 dengan ukuran 1920x1080 piksel agar dapat dioperasikan di berbagai perangkat. Proses pengembangannya terdiri dari enam tahapan sistematis

sesuai dengan Sutopo (dalam Dwipangga, dkk., 2024:149), yakni perancangan konsep melalui *flowchart*, pembuatan desain dengan membuat *storyboard*, pengumpulan bahan dan aset, *assembly* seluruh komponen media menggunakan aplikasi Visual Studio, uji coba fungsionalitas, hingga distribusi melalui platform *itch.io* guna memudahkan akses bagi guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi media pembelajaran ular tangga berbasis digital melibatkan tiga validator yang terdiri atas Bapak Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis., selaku dosen Pendidikan Fisika Universitas Jember sebagai ahli media, Bapak Prasetyo Adi Nugroho, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember sebagai ahli bahasa, dan Ibu Hezin Sofi Andika Putri, S.Pd., selaku guru kelas III SDN Ajung 02 sebagai ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek kelayakan penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan. Berdasarkan hasil validasi, terdapat tiga saran perbaikan, yaitu 1) penggantian logo baku Universitas Jember menjadi logo *signature* pada *splash screen*; 2) penambahan *bookmark* sesuai daftar isi pada halaman materi; 3) serta penambahan logo *signature* FKIP dan Universitas Jember pada halaman menu utama. Sesuai dengan saran perbaikan dari validator kemudian dilaksanakan revisi desain produk awal. Hasil validasi media memperoleh skor 94. Nilai tersebut menunjukkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitiann Yanti, dkk., (2024) yang memperoleh hasil validasi sebesar 91% dengan kategori sangat layak.

Pelaksanaan uji coba penggunaan produk melibatkan 20 murid kelas III SDN Ajung 03 Jember. Pada tahap uji coba penggunaan produk, murid menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital selama proses pembelajaran dan selanjutnya mengisi lembar angket respon uji coba penggunaan. Hasil angket uji coba menunjukkan terdapat lebih dari 80% murid setuju (YA) pada setiap butir pada angket. Oleh karena itu, produk dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Tahap uji coba keefektifan dilakukan pada 20 murid kelas III SDN Ajung 02 Jember. Kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur

kemampuan awal murid, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Setelah pembelajaran selesai, murid diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar sebagai dasar penentuan tingkat keefektifan produk. Keefektifan media ditentukan berdasarkan hasil *post-test* yang dianalisis melalui ketuntasan belajar klasikal dengan mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu ≥ 70 yang ditetapkan oleh guru kelas III SDN Ajung 02. Berdasarkan hasil skor *post-test*, terdapat 18 murid yang nilainya tuntas karena mendapatkan skor ≥ 70 , sedangkan terdapat 2 murid yang nilainya tidak tuntas karena mendapatkan skor ≤ 70 . Hasil *post-test* kemudian dihitung dan memperoleh skor 90% dengan kategori sangat efektif. Hal tersebut sejalan dengan Masyhud (2021:269), yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dinyatakan efektif apabila minimal 80% murid memperoleh nilai pada kategori baik (70–80) dan sangat baik (80–100). Selain itu, angket respons diberikan kepada murid untuk memperoleh data mengenai kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil analisis angket respon murid menunjukkan skor 94,9 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan efektif dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Anggraeni, dkk., (2023) bahwa penggunaan media ular tangga digital sangat layak digunakan karena dapat membantu murid menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan murid dalam penggunaan teknologi.

Kendala yang muncul selama pelaksanaan seperti sebagian murid yang belum memahami aturan permainan secara optimal menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif. Selain itu, murid dengan tingkat pemahaman yang relatif lebih rendah mengalami kesulitan dalam mengikuti alur permainan dan menjawab soal yang disajikan. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut dengan menyampaikan aturan permainan secara jelas dengan menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, serta memberikan ilustrasi cara penggunaan media. Di samping itu, bimbingan dan pendampingan

diberikan kepada murid yang mengalami kesulitan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kendala yang muncul dapat diatasi dengan baik sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan memiliki manfaat sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan Waslah, dkk., (2023:38), yang mengemukakan bahwa media pembelajaran ular tangga berfungsi meningkatkan minat, motivasi, dan kreatifitas murid serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui platform *itch.io* dengan mencari nama pengembang atau judul permainan BANGGA (Belajar Asyik dengan Ular Tangga). Media pembelajaran ini dapat digunakan pada gawai, laptop, komputer, dan Papan Interaktif Digital (PID). Pemanfaatan media berbasis digital ini juga sejalan dengan Puspitaningrum, dkk., (2022:92) yang menjelaskan bahwa kemajuan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun pengembangan media masih terbatas pada materi Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar, media pembelajaran yang dihasilkan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi dan mata pelajaran lainnya sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih luas dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital telah terlaksana sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil penilaian para validator dengan skor 94 dengan kriteria sangat layak. Tingkat keefektifan media terlihat dari persentase ketuntasan belajar klasikal pada hasil *post-test* yang mencapai 90%, sehingga termasuk dalam kategori sangat efektif. Selain itu, hasil angket respons menunjukkan skor 94,9 yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dinyatakan valid, efektif, dan praktis sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi murid kelas III sekolah dasar.

BAB. 5 KESIMPULAN

Bab 5 ini diuraikan mengenai: 1) kesimpulan; dan 3) saran dari penelitian yang telah dilakukan.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil produk yang telah dikembangkan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab II untuk murid kelas III sekolah dasar mengacu pada prosedur *Research and Development* (R&D) yang dirumuskan oleh Borg and, dengan delapan tahapan yang meliputi: 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan produk; 3) pengembangan desain produk awal; 4) validasi desain produk; 5) revisi desain produk awal; 6) uji coba penggunaan produk; (7) revisi produk pengembangan; dan 8) uji coba keefektifan produk.
- b. Berdasarkan proses pengembangan media ular tangga berbasis digital memperoleh hasil pengembangan sebagai berikut.
 - 1) Kevalidan dibuktikan melalui hasil validasi dari ketiga validator ahli antara lain ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validasi dari ketiga ahli tersebut memperoleh skor 94 dengan kategori sangat layak.
 - 2) Keefektifan dibuktikan melalui hasil *post-test* yang menunjukkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 90% dengan kategori sangat efektif.
 - 3) Kepraktisan dibuktikan melalui hasil angket respon murid yang memperoleh skor 94,9 dengan kategori sangat praktis.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa saran untuk murid, guru, serta peneliti lain antara lain sebagaik berikut.

- a. Bagi murid, diharapkan dapat lebih aktif dan semangat dalam belajar serta memanfaatkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman mengenai materi aturan, hak, dan kewajiban. Selain itu, murid diharapkan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar lainnya untuk menambah wawasan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- b. Bagi guru, diharapkan mampu mengembangkan media dan strategi pembelajaran yang inovatif serta kreatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Kemajuan teknologi dan kemudahan akses terhadap berbagai perangkat pengembangan media hendaknya dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran digital dengan materi, desain, atau fitur yang lebih beragam dan inovatif. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau konteks pembelajaran yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Afriyadi, H., N. Hayati., S. N. Laila., Y. F. Prakasa., R. P. A. Hasibuan., & A. D. A. Asyhar. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Edisi Pertama. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.

Andrianto, S., F. Firman., & D. Desyandri. 2021. Pengembangan media ular tangga pintar pada pembelajaran ipa kelas iv sdn 07 koto panai air haji. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*. 7(1):50-53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>. [Diakses pada 24 September 2024]

Anggraeni, N. O., Y. Abidin., & Y. Wahyuningsih. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya indonesia mata pelajaran ips kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*. 8(1):22-36. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JurnalPIPSI/article/view/3976>. [Diakses pada 17 Maret 2024]

Aprillia, H.D., dan G. S. Gumilang. 2023. Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*. Volume 6. 5 Agustus 2023. SEMDIKJAR:964–972. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3777>. [Diakses pada 22 September 2024]

Ardi, S. D. K., dan A. Desstya. 2023. Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. 5(1):1-9. <https://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/22934>. [Diakses pada 29 Desember 2024]

Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Edisi Pertama. Bandung: Remaja Rosdakarya

Berutu, A. I., M. Roza ., & R. Naldi. 2024. Peran guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membangun motivasi dan minat belajar

siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*. 3(3):88-97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>. [Diakses pada 25 September 2024]

Cahyanto, I., H. Prasetyo., S. Mualiyah., H. Mukhlisin., A. Firmansyah., W. A Kurnianto., F. S. Jogo., F.R. Tullah., N.F. Salsabila., P.N.F. Yanto., M.A.Wiguna., M. Hidayat & M. S. M. Sawu. 2024. *Media Pembelajaran Modern*. Edisi Pertama. Sleman: Penamuda Media.

Dewi, P., A.F. Suryaning., & A.I. Kharisma. 2023). Pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran ipa siswa sekolah dasar. *Edukatif:Jurnal Ilmu Pendidikan*. 5(5):1953-1964. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/5419>. [Diakses pada 07 Februari 2024]

Dynawantika, R., R. Ambarwati., dan C. Putri. 2023. June). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora*. 2(2). SENASSDRA:252-261. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>. [Diakses pada 14 Maret 2024]

Dwipangga, A., M. F. Duskarnaen., & H. Ajie. 2024. Pengembangan media pembelajaran berbasis android tentang prinsip dasar animasi dengan metode luther-sutopo. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*. 9(1):148-153. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.3924>. [Diakses pada 17 September 2024]

Efendi, P. M., T. Muhtar., & Y. T. Herlambang. 2023. Relevansi kurikulum merdeka dengan konsepsi ki hadjar dewantara: studi kritis dalam perspektif filosofis-pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*. 6(2):548-561. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487>. [Diakses pada 26 September 2024]

Finali, Z., Suhartiningsih., , W. Firmansyah. 2023. Pengembangan lkpd berbasis android bermuatan kearifan lokal tema indahnya keragaman di negeriku kelas iv sd. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*. 17(2):302-312. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/43340>. [Diakses pada 17 Maret 2024]

- Fitriani, I., C. Z. Fitriyah., F. S. Utama. 2019. Pengembangan media pembelajaran “monopoli keberagaman” tema indahnya keragaman di negeriku untuk murid kelas iv. *Jurnal Profesi Keguruan*. 5(1):76-82. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>. [Diakses pada 26 Oktober 2023]
- Fitriyah, C. Z., dan R. P. Wardani. 2022. Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 12(3):236-243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>. [Diakses pada 03 Agustus 2023]
- Fitriyah, C. Z., Z. Finali., D. A. Puspitaningrum., dan F. S. Utama. 2023. Optimalisasi kompetensi guru sd melalui e-book. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. 10(1): 25–36. <https://unej.id/xhsvbjo> [Diakses pada 17 Maret 2024].
- Halidah, F., I. I. efenN. Aini., N. Ernawati., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*. 4(2):64-74. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>. [Diakses pada 24 September 2024]
- Jamaludin, U., R. A. Pribadi., & G. Zahara. 2023. Pengembangan media pembelajaran berbasis alur merdeka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 9(14):710-716. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8186852>. [Diakses pada 02 September 2024]
- Lestari, M. A., dan E. Hermawati. 2023. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam menanamkan karakter berkebhinekaan global pada siswa sdit darul amanah. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*. 2(1):6-11. <https://doi.org/10.25134/jise.v2i1.37>. [Diakses pada 26 Maret 2024]
- Lestari, Y. D., A. Urrohmah., & J. Surtisno. 2023. Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran matematika kelas ii sdn 9 negerikaton. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 9(04):528-540. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1590>. [Diakses pada 22 September 2024]

Masfufah, R. A., , L. K. Muyasyaroh., , D. Maharani., , T. D. Saputra., , F. Astrianto., &, D. P. K. Dayu. 2022. Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar*. Volume 2. 22 November 2022. SENSASEDA:347-352. <https://jurnal.upk.ac.id/index.php/sensaseda/article/view/2084> . [Diakses pada 17 Maret 2024]

Masyihud, M.S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan. Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

Nantana, M. G. R., dan A. Wiradimadja. 2023. Inovasi belajar abad 21 melalui pengembangan media podcast pembelajaran ips berbasis instagram. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 10(1):69-87. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/57702> . [Diakses pada 25 September 2024]

Novitasari, A., dan F. Kristin. 2021. Pengembangan media pembelajaran utapsi (ular tangga pintar edukasi) untuk meningkatkan hassil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(2):789-799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.821>. [Diakses pada 12 September 2023]

Nurlita, D., J. P. Sari., & R. A. Harahap. 2023. Systematic literature review: pemanfaatan game edukasi digital sebagai media pembelajaran biologi di sma. *Jurnal Edukasi Nonformal*. 4(1):445-453. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/6462>. [Diakses pada 20 Maret 2024]

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 56 Tahun 2022. Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. 22 Juni 2022. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 262. Jakarta.

Pramesti, A. R. 2023. Analisis media permainan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*. 15(1):61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>. [Diakses pada 22 September 2024]

- Puspitaningrum, D. A., , H. Istiqomah., & C. Z. Fitriyah. 2022. Pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan STKIP Kusuma Negara*. 14(1):92-98. <https://doi.org/10.37640/jip.v14i1.1403>. [Diakses pada 17 Maret 2024]
- Rohima, N. 2023. Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*. 1(1): 1-12. <https://osf.io/preprints/osf/acxe2> . [Diakses pada 2 September 2024]
- Sabila, S., , K. Nabila., S. S. Ayunda., & N. Khasanah. 2021. Pengaplikasian Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Murid: Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Murid. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*. Volume 1. 27 Oktober 2021. SEMAI:499-518. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semmai/article/view/439>. [Diakses pada 20 Maret 2024]
- Sari, M., D. N. Elvira., & N. Aprilia. 2024. Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Warta Dharmawangsa*. 18(1):205-218. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4266>. [Diakses pada 16 September 2024]
- Serungke, M., P. Sibuea., A. Azzahra., M. A. Fadillah., S. Rahmadani., & R. Arian. 2023. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi murid. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 6(4):3503-3508. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22891>. [Diakses pada 02 September 2024]
- Sungkono, S., V. Apiati., & S. Santika. 2022. Media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(3):459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>. [Diakses pada 22 Maret 2024]
- Supriatna, H., & M. S. Hadi. 2023. Pengaruh media pembelajaran permainan ludo untuk pembelajaran ips di sdit anak kreatif bandung barat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. 8(3):2337-2345. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.25817>. [Diakses pada 26 Maret 2024]

Surat Keputusan Kepala BSKAP Nomor 3 Tahun 2023. Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. 15 Februari 2022. Jakarta

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Waslah, W., N. Z. A. Husna., M. Khoiroh., & I. Atuzzakiyatul. 2023. Pelatihan penggunaan media pembelajaran 3d ular tangga pada anak siswa kelas iv sd di desa gabusbanaran tembelang jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 4(1):36–39. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v4i1.3100>. [Diakses pada 24 September 2024]

Wati, A. 2021. Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1):68-73. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1728>. [Diakses pada 24 September 2024]

Wijaya, T. T., A. Purnama., & H. Tanuwijaya. 2020. Pengembangan media pembelajaran berdasarkan konsep Tpack pada materi garis dan sudut menggunakan hawgent dynamic mathematics software. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 3(3): 205-214. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i3.p%25p>. [Diakses pada 23 Maret 2024]

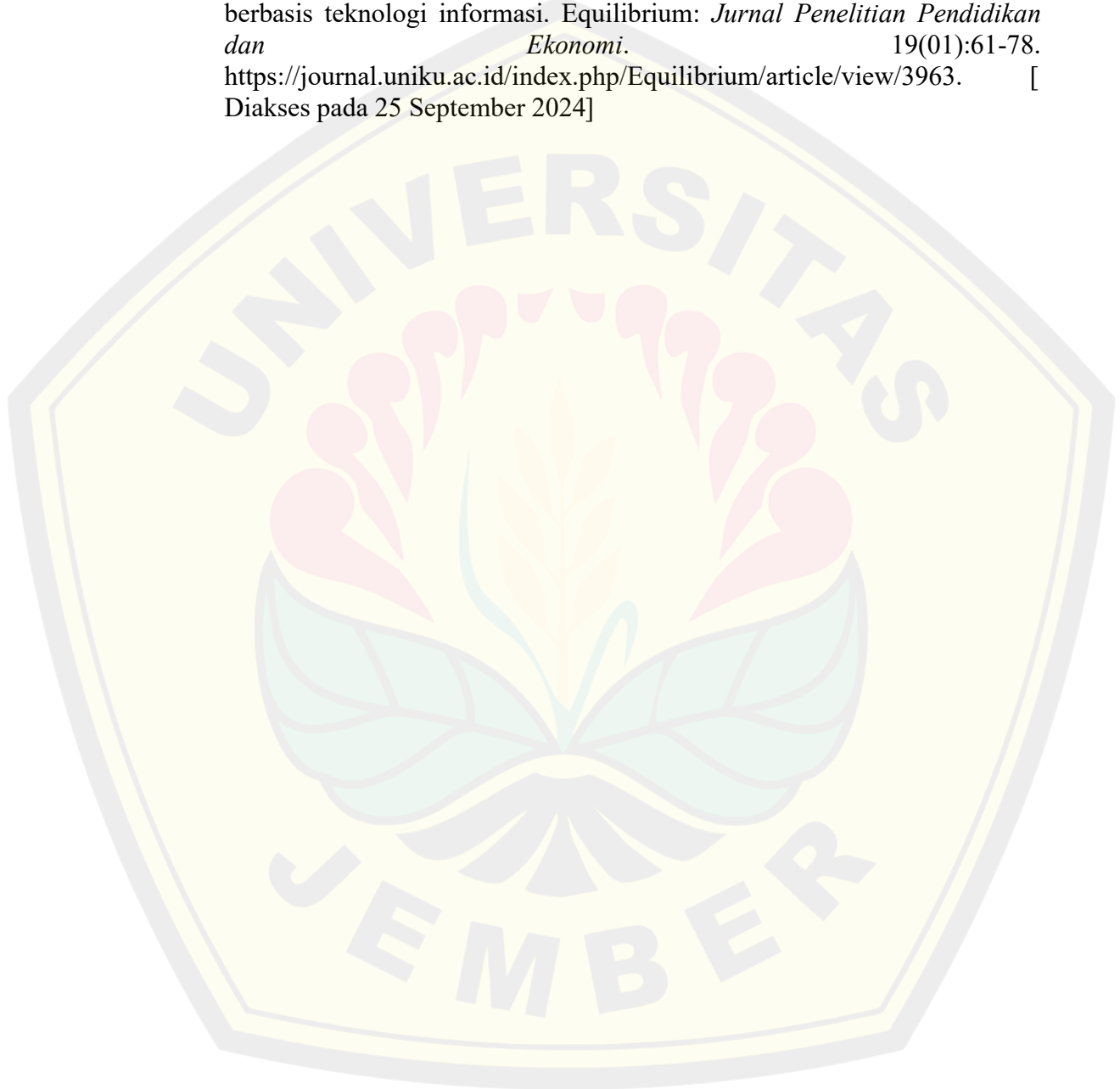
Wulandari, A. P., A. A. Salsabila., K. Cahyani., T. S. Nurazizah., & Z. Ulfiah., 2023. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*. 5(2):3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>. [Diakses pada 20 Maret 2024]

Yulianti, A., dan E. Ekohariadi. 2020. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Jurnal Information Technology and Education*. 5(1):527-533. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i3.38272>. [Diakses pada 26 Maret 2024]

Yanti, A. Z. E., P. A. T. Prasasti., & I. Listiani. 2024. Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr-Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan

Model PBL Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.
Volume 5. KID:1086-1094.
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5603/4378>.
[Diakses pada 14 Agustus 2024]

Zahwa, F. A., dan I. Syafi'i. 2022. Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*. 19(01):61-78.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>. [Diakses pada 25 September 2024]



LAMPIRAN

- Lampiran 1. Matriks Penelitian
- Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi
- Lampiran 3. Lembar Hasil Wawancara
- Lampiran 4. Surat Pernyataan Validator
- Lampiran 5. Validasi Produk
- Lampiran 6. Validasi Angket Respon Murid
- Lampiran 7. Instrumen Tes Hasil Belajar
- Lampiran 8. Validasi Instrumen Tes
- Lampiran 9. Uji Coba Instrumen Tes
- Lampiran 10. Uji Coba Penggunaan
- Lampiran 11 Hasil Uji Keefektifan
- Lampiran 12. Hasil Uji Kepraktisan
- Lampiran 13. Modul Ajar
- Lampiran 14. Produk Media Pembelajaran BANGGA
- Lampiran 15. Surat Izin Observasi
- Lampiran 16. Surat Izin Uji Coba Penggunaan
- Lampiran 17. Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 18. Surat Penelitian SDN Ajung 02 Jember
- Lampiran 19. Dokumentasi
- Lampiran 20. Biodata Penulis

Lampiran penelitian ini dapat diakses melalui tautan atau pemindaian *QR Code* berikut.

<https://unej.id/lampiranrafikasakinahshidqin>

