



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 4510 - 4517

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Ular Tangga Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Javier Ghany Zandradafi¹, Zetti Finali², Dyah Ayu Puspitaningrum^{3✉}, Chumi Zahroul Fitriyah⁴, Fajar Surya Hutama⁵, Trapsila Siwi Hutami⁶

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

E-mail: 190210204261@mail.unej.ac.id¹, zetti.fkip@unej.ac.id², dyahayu.fkip@unej.ac.id³, chumi.fkip@unej.ac.id⁴, fajarsurya.fkip@unej.ac.id⁵, trapsilasiwihutami.fkip@unej.ac.id⁶

Abstrak

Media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat baik membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi materi yang telah disampaikan pada saat jam pembelajaran berlangsung dan sampai akhir. Namun nyatanya media yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran di SDN Banjarsengon 02 hanya *buku pedoman, media nyata, dan juga video*. Penelitian ini bertujuan (1) untuk menghasilkan sebuah media ular tangga digital untuk memperkuat dimensi bernalar kritis siswa kelas V SDN Banjarsengon 02 pada materi pancasila dalam kehidupanku; dan (2) untuk mengetahui taraf kevalidan, taraf keefektifan, dan taraf kepraktisan media ular tangga digital yang dibuat pada materi pancasila dalam kehidupanku terhadap siswa kelas V SDN Banjarsengon 02. Jenis penelitian tersebut yang digunakan yaitu *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas *analyze, design, develop, implement, evaluation*. Hasil penelitian ini juga menunjukkan berdasarkan hasil penilaian dan persentase kemudian dianalisis *t-test* diperoleh nilai *t*-hitung sebesar 14,477. Jika dibandingkan dengan *t*-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh perbandingan $14,477 > 1,681$, maka media ular tangga digital dinyatakan efektif. Langkah selanjutnya merupakan yaitu produk diujicobakan pada ER untuk mengetahui tingkat keefektifannya. dan hasil perhitungan. ER, bahwa ular tangga digital menunjukkan efektifitas sebesar 74,07% yang termasuk kedalam keefektifan tinggi bila dibandingkan dengan buku yang diajar secara konvensional.

Kata Kunci: pengembangan media, permainan ular tangga digital, validitas, efektivitas, kepraktisan

Abstract

The use of learning media at the learning orientation stage will greatly help the effectiveness of the learning process and convey messages and content of the material delivered during learning hours. However, in reality the media used to deliver material in learning activities at SDN Banjarsengon 02 are only guidebooks, real media, and videos. This study aims to (1) produce a digital snakes and ladders media to strengthen the critical reasoning dimension of grade V students of SDN Banjarsengon 02 on the Pancasila in my life material; and (2) to determine the validity, effectiveness, and practicality of the digital snakes and ladders media on the Pancasila in my life material for grade V students of SDN Banjarsengon 02. The type of research used is *R&D (Research and Development)* with the ADDIE development model consisting of *analyze, design, develop, implement, evaluate*. The results of this study show that based on the results of the values and percentages, then analyzed by *t-test*, the *t*-count value is 14.477. When compared with the *t*-table with a significance level of 0.05, a comparison of $14.477 > 1.681$ was obtained, so the digital snakes and ladders media was declared effective. The next step was that the product was tested on ER to determine its level of effectiveness and the results of the ER calculation, that digital snakes and ladders showed an effectiveness, of 74.07% which is included in high effectiveness when compared to books taught conventionally.

Keywords: media development, digital snakes and ladders game, validity, effectiveness, practicality

Copyright (c) 2024 Javier Ghany Zandradafi, Zetti Finali, Dyah Ayu Puspitaningrum, Chumi Zahroul Fitriyah, Fajar Surya Hutama, Trapsila Siwi Hutami

✉Corresponding author :

Email : dyahayu.fkip@unej.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8890>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Media pembelajarannya memiliki peranan yang sangat bernilai penting di dunia pendidikan. Penggunaan dan pemakaian media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi materi yang disampaikan pada saat jam pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar mereka (Suparlann, 2020: 302). Media, pembelajaran juga salah satu komponenn penting dalam berlangsungnya pembelajaran dikarenakan aspek ini mampu membuat siswa untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Selain itu dalam penggunaannya dapat menyisipkan matrik yang sesuai untuk siswa agar berpikir secara nyata, sehingga mampu menarik perhatian dan menumbuhkan pola berpikir yang terencana dan sistematis.

Hal tersebut membuat media pembelajaran sangat berguna bagi guru ketika menyampaikan materi yang ingin diajarkan selama pembelajaran berlangsung di bandingkan ketika guru menjelaskan materi dengan buku pedoman, hal itu dapat dilihat ketika jam pembelajaran sedang berlangsung siswa lebih antusias ketika penyampaian materi menggunakan proyektor dibandingkan ketika guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah yang berpacu pada buku pedoman.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memberikan penyelesaian permasalahan yang dialami oleh siswa kelas V SDN Banjarsengon 02. Setelah melakukan asesmen diagnostik dengan tujuan untuk mengetahui gaya belajar siswa kelas VA SDN Banjarsengon 02, ternyata nilai 80% siswa kelas V memiliki gaya belajar kinestetik, 15% *auditory* dan 5% visual. Hal tersebut memungkinkan siswa belajar dengan cara bergerak, mendengar, bekerja, dan menyentuh. Gaya belajar kinestetik juga mengharuskan individu yang bersangkutan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat membuatnya memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru. Namun nyatanya media yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran di SDN Banjarsengon 02 hanya menggunakan buku pedoman, media nyata, dan juga video.

Terlebih lagi pada era digitalisasi, tahun lalu siswa masih dihadapkan dengan pembelajaran dalam jaringan (*daring*), mereka mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *gadget* mereka masing-masing, sehingga guru tidak dapat mengontrol secara langsung apakah siswa tersebut dapat memahami materi atau tidak. Hal tersebut berbanding terbalik ketika melakukan pembelajaran tatap muka. Saat pembelajaran tatap muka berlangsung penggunaan *gadget* sangat dikontrol penuh oleh guru ketika jam pembelajaran berlangsung, bahkan tidak jarang pula guru hanya menjelaskan materi yang ingin disampaikan dengan metode ceramah. Hal tersebut membuat siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi dan merasa bosan, ketika mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga siswa lebih memilih untuk bercengkrama dengan teman yang membuat suasana kelas tidak kondusif saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam mempengaruhi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung dengan nyaman dan menyenangkan, maka akan dilakukan penelitian Pengembangan media ular tangga digital pada materi pancasila dalam kehidupanku siswa kelas V SDN Banjarsengon 02. Penelitian ini bertujuan (1) untuk menghasilkan sebuah media ular tangga digital untuk memperkuat dimensi bernalar kritis siswa kelas V SDN Banjarsengon 02 pada materi pancasila dalam kehidupanku; dan (2) untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media ular tangga digital pada materi pancasila dalam kehidupanku terhadap siswa kelas V SDN Banjarsengon 02.

METODE

Jenis penelitian dan alur penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) atau dalam bahasa lain dinamakan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dimana yang terdapat lima tahapan yang perlu dilakukan dalam penelitian ini yaitu analyze, design, develop, implement, evaluation. Lokasi penelitiannya sebagai obyek penelitian bertempat di SDN Banjarsengon 02 yang berada di Jalan Seriti, No.4, Kelurahan Banjarsengon, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Subjek penelitian yaitu 25 siswa kelas VA dan 20 siswa kelas VB diantaranya sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Total ada 45 siswa yang akan menjadi subjek penelitian. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu 6 bulan.

Pengembangan media ular tangga digital ini menggunakan tahapan-tahapan dalam prosedur penelitian pengembangan model ADDIE yang tertuang dalam Hidayat. Tahap pertama adalah analisis (*analyze*) permasalahan yang dialami oleh siswa di SDN Banjarsengon 02 dengan observasi ke sekolah dan melakukan wawancara terhadap guru yang mengajar kelas tersebut serta melakukan tes diagnostik terhadap siswa di kelas yang ingin diteliti. Tahap kedua adalah perencanaan (*design*) bahan ajar yang nantinya akan digunakan untuk kegiatan belajar di kelas. Rencana pengembangan bahan ajar meliputi: 1) menyusun bahan ajar dengan menyesuaikan kemampuan siswa; 2) merancang skenario pembelajaran; 3) pemilihan kompetensi bahan ajar; 4) perencanaan awal perangkat pembelajaran berdasarkan kompetensi pembelajaran; 5) merancang materi pembelajaran. Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*) yang dilakukan dengan menyatukan metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran yang sesuai dan telah siap dipergunakan pada kegiatan belajar mengajar saat ini. Tahapan selanjutnya adalah implementasi (*implementation*) dimana hasil pengembangan dipraktekkan dalam pembelajaran untuk mengetahui dampaknya kepada kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media ular tangga digital pada materi pancasila dalam kehidupanku terhadap siswa kelas V SDN Banjarsengon 02. Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan dengan pengumpulan data terkait penggunaan media yang sudah dikembangkan melalui lembar angket penilaian ahli bahasa, ahli desain, dan ahli materi, guna menghasilkan produk yang berkualitas.

Metode dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini antara lain: observasi, tes diagnostik, wawancara, angket, lembar validasi, dokumentasi, dan tes. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan beberapa rumusan yang terdiri atas:

Analisis data hasil validasi produk. Analisis ini dipakai guna menilai aspek kevalidan Media Ular Tangga Digital yang dikembangkan dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Valpro} = \frac{\text{srt}}{\text{smt}} \times 100\% \quad (1)$$

1. Uji keefektifan melalui *T-test*. Uji *t-test* dilakukan dengan teknik analisis *t-test independent sampling*. Uji *t-test* dilakukan pada 2 kelompok yaitu kelas A menggunakan *treatment* produk ular tangga digital yang telah dikembangkan dan kelas B menggunakan bahan ajar buku. Data yang dipakai yaitu nilai tes peserta didik. Apabila hasil *t-test* lebih tinggi atau sama dengan *t-tabel*, maka ular tangga yang telah dikembangkan sangat efektif jika dibandingkan dengan bahan ajar buku.
2. Uji Keefektifan Relatif (ER). Uji ER Untuk menentukan perbedaan tingkat keefektifan dibandingkan produk sebelumnya. Rumus berikut digunakan untuk menentukan keefektifan relatif.

- 4513 *Pengembangan Media Ular Tangga Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V Sekolah Dasar – Javier Ghany Zandradafi, Zetti Finali, Dyah Ayu Puspitaningrum, Chumi Zahroul Fitriyah, Fajar Surya Hutama, Trapsila Siwi Hutami*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8890>

$$ER = \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100 \quad (2)$$

3. Uji validitas instrumen. Pengukuran validitas instrumen tes hasil belajar dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada validator untuk dievaluasi. Adapun rumus untuk menghitung validitas instrumenya itu sebagai berikut :

$$\text{Validitas Instumen} = \frac{srt}{smt} \times 100\% \quad (3)$$

4. Uji validitas empirik. Uji validitas empirik instrumen tes menggunakan pendekatan korelasi *product moment* dari *Pearson* data uji cobaa dianalisis dengan mengkorelasikan skor butir dengan skor faktor, dan skor faktor dengan skor total.
5. Uji Reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *split-half* dikarenakan jumlah butir instrument berjumlah genap. Metode *split-half* menggunakan rumus korelasi berikut ini :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (4)$$

Data hasil korelasi kemudian diuji dan dianalisis kembali dengan rumus *Spearmen-Brown* sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}} \quad (5)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengembangan Media Ular Tangga Digital

Dalam penelitian ini media ular tangga digital dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. Adapun desain awal ular tangga digital dapat di lihat pada Gambar 1.

Gambar di atas merupakan *design* awal dalam pembuatan media ular tangga digital sebelum melakukan validasi. *Design* ular tangga digital berubah ketika melakukan validasi, perubahan *design* ular tangga digital yang di setuju oleh validator seperti gambar 1 :



Gambar 1 *Design* Final Ular Tangga

Kevalidan, Keefektifan, Dan Kepraktisan Media Ular Tangga Digital

a. Kevalidan media ular tangga digital

Validasi produk dilaksanakan oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, diantaranya yaitu Bapak Kendid Mahmudi, S.Pd., M.PFis. selaku ahli media, Ibu Leny Agestingtyas, S.Pd., M.Pd selaku ahli bahasa, dan Ibu Mahardika Dewi Kinanti, S. Pd selaku ahli materi. Berdasarkan analisis data telah di hitung menggunakan rumus *Valpro* di ketahui bahwa produk pengembangan Media Ular Tangga Digital

mendapat skor 87,08%. Jika di lihat pada kriteriaa validasi nilai tersebut tergolong pada kategori “Sangat Layak”.

b. Keefektifan Media Ular Tangga Digital

Keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dilihat dari aspek kognitif yaitu pencapaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk hasil pengembangan. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat setelah menggunakan media ular tangga digital dan tidak menggunakan media ular tangga digital. Kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol. Peserta didik kelas VA yaitu 25 siswa dan kelas VB yaitu 20siswa di SDN Banjarsengon 02 Jember diukur melalui soal *posttest*. Berdasarkan data yang telah diperoleh, kemudian dihitung menggunakan rumus *t-test*, erdasarkan temuan studi uji t pada rumus diatas nilai *t*-hitung sebesar 14,477, pada taraf signifikan 0,05, *t*-hitung kemudian disandingkan pada taraf signifikansi 0,05 dan db433 diperoleh nilai *t-tabel* sebesar 1,681. Temuan ini menunjukkan ($14,477 > 1,681$) bahwa nilai *t-hitung* lebihh besar dibandingkan nilai *t-tabel*, yang berarti media ular tangga digital dinilai lebih efektif dibandingkan dengann media yang sebelumnya karena terdapat perbedaan mencolok (signifikan) antara kedua produk tersebut.

c. Keefektifan Relatif Media Ular Tangga Digital

Keefektifan relatif dalam penelitian ini dapat dinilai dengan membandingkan hasil belajar siswa di kelas kontrol, yang menggunakan media yang sering digunakan, sedangkan siswa di kelas eksperimen menggunakan media ular tangga digital. Uji ini bertujuan untuk menentukan seberapa efektif produk yang dikembangkan dibandingkan dengan produk lama dalam proses pembelajaran. Hasil uji keefektifan relatif dari media ular tangga digital sebagai berikut yaitu berdasarkan hasil perhitungan di atas disimpulkan, untuk pencapaian hasil belajar menggunakan media ular tangga digital menunjukkan lebih efektif sekitar 74,07% yang termasuk ke dalam efektivitas tinggi bila dibandingkan dengan menggunakan buku tema atau buku tematik yang diajar secara tradisional.

Pada kelas eksperimen diketahui perolehan nilai dari peserta didik berjumlah 25, sebanyak 19peserta didik dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 76%, sedangkan 6 peserta didik lainnyaa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase sebesar 24% dan Tabel 4 pada kelas kontrol diketahui perolehan nilai dari peserta didik yang berjumlah 20. Sebanyak 3 peserta didik dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar15%, sedangkan 17 peserta didik lainnya dinyatakan tidak tuntas dengan persentase sebesar 85%.

d. Kepraktisan Media Ular Tangga Digital

Kepraktisan produk ular tangga digital dinilai dari menggunakan angket respon peserta didik pada kelas eksperimenya itu kelas VA yang berjumlah 25 siswa. Berdasarkan data angket respon peserta didik yang telah diperoleh diperoleh kemudian ditransformasi kedalam rumus untuk mencari kepraktisan berdasarkan hasil perhitungan di atas disimpulkan, kepraktisan penggunaan media ular tangga digital menunjukkan skor 88,63 yang masuk kategori “sangat praktis”.

Pembahasan

a. Penerapan Media Ular Tangga Digital

Penelitian pengembangann media ular tangga digital pada materi pancasilaa dalam kehidupanku siswa kelas V ini menghasilkan media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan oleh guru sebagai bahan untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran akan dapat terealisasi dengan adanya kemajuan teknologi, sehingga mempermudah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Terdapat banyak hal didalam pengembangan media ini, dengan membuat desain yang lebihh menarik dan bewarna, serta siswa harus menjawab soal ketika didalam permainann terkena kotak yang berisikan *quiz time*.

Melalui pengembangan ini siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif, sehingga materi yang di sampaikan oleh guru, dapat di pahami dengan baik oleh siswa. Pengembangan media ular tangga digital pada materi pancasila dalam kehidupanku siswa kelas V siswa juga diharapkan mampu memahami bagaimana makna nilai-nilai yang terkadung didalam pancasila dan diharapkan siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, dan juga masyarakat.

b. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Ular tangga digital

Pengembangan media ular tangga ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan model ADDIE. Penelitian ini terdiri atas 5 tahapan, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari ular tangga digital. Proses pengembangan produk ular tangga digital berjalan sesuai tahapan model pengembangan dan seluruhnya berjalan baik, mulai dari tahapan pertama *analysis* yaitu mencari potensi masalah dan pengumpulan data, dimana pada tahap ini mencari informasi dari studi literatur dan juga berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas V. Tahap kedua adalah tahap perencanaan pengembangan bahan ajar yang nantinya akan digunakan untuk kegiatan belajar di kelas. Rencana pengembangan bahan ajar meliputi: 1) menyusun bahan ajar dengan menyesuaikan kemampuan siswa; 2) merancang scenario pembelajaran; 3) pemilihan kompetensi bahan ajar; 4) perencanaan awal perangkat pembelajaran berdasarkan kompetensi pembelajaran; 5) merancang materi pembelajaran.

Tahap ke-3 pembuatan media ular tangga digital serta menentukan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media ular tangga digital. Dalam penelitian ini pengembangan media ular tangga digital dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* adapun desain awal ular tangga digital dapat di lihat pada Gambar 1 selanjutnya yaitu melakukan validasi ke-3 Validator yaitu 1 Validator media, 1 Validator Bahasa, dan 1 Validator Materi. Berdasarkan revisi yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil analisis data validasi dari ketiga validator dengan skor 87,08%. Skor tersebut masuk kedalam kategori sangat layak, karena berada pada rentangan skor 80-100 yang artinya produk tersebut valid dan layak untuk diujicobakan. Media ular tangga digital dinyatakan layak selanjutnya pada tahapan keempat yaitu tahap implementasi uji coba produk. Keefektifan dan kepraktisan produk media ular tangga digital yang dikembangkan dalam penelitian ini, melihat dua aspek yakni keefektifan produk dan kepraktisan produk. Keefektifan produk ditinjau melalui pencapaian hasil belajar siswa yang diukur melalui *posttest*.

Berdasarkan analisis hasil belajar diketahui perolehan nilai dari siswa kelas VA pada kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa, sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 76%, sedangkan 6 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 24%. Kemudian siswa kelas VB pada kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa, sebanyak 3 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 15% dan 17 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 85%. Berdasarkan hasil nilai dan persentase kemudian dianalisis *t-test* diperoleh nilai *t*-hitung sebesar 14,477. Jika dibandingkan dengan *t*-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh perbandingan $14,477 > 1,681$, maka media ular tangga digital dinyatakan efektif. Langkah selanjutnya yaitu produk diujicobakan pada ER untuk mengetahui tingkat keefektifannya dan hasil perhitungan ER, bahwa ular tangga digital menunjukkan efektifitas sebesar 74,07% yang termasuk kedalam keefektifan tinggi bila dibandingkan dengan buku yang diajar secara konvensional.

Kepraktisan media ular tangga digital ditinjau menggunakan hasil nilai angket respon siswa kelas VA pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil angket respon siswa, kepraktisan menggunakan media ular tangga digital menunjukkan skor 88,63% yang masuk kedalam kategori “sangat praktis”, karena berada pada rentangan skor 81,00-100. Media ular tangga digital dapat menjadi pilihan alternatif bahan ajar. Berdasarkan serangkaian pengujian. Media ular tangga digital dapat digunakan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Kelima dan yang terakhir yaitu tahap evaluasi, setelah melalui tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa kekurangan dalam pengembangan media ular

- 4516 *Pengembangan Media Ular Tangga Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V Sekolah Dasar – Javier Ghany Zandradafi, Zetti Finali, Dyah Ayu Puspitaningrum, Chumi Zahroul Fitriyah, Fajar Surya Hutama, Trapsila Siwi Hutami*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8890>

tangga digital ini diantaranya: 1) Bidak di dalam permainan ular tangga digital ini tidak dapat berjalan secara otomatis setelah dadu di putar, 2) Akan terjadinya penumpukan bidak ketika menempati tempat yang sama, dan 3) Soal tidak dapat muncul secara otomatis ketika bidak menempati tempat yang berisi *quiz time*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan serta penelitian disimpulkan bahwa, proses pengembangan media ular tangga digital pada materi pancasila dalam kehidupanku siswa kelas V SDN Banjarsengon 02 Jember menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahapan. Media ular tangгаа digital pada materi pancasila dalam kehidupanku siswa kelas V SDN Banjarsengon 02 Jember telah memenuhi criteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil dari uji kevalidann dengan ketiga validator memperoleh hasil kategori efektivitas tinggi. Adapun hasil uji kepraktisan media ular tangгаа digital menggunakan angket respon peserta didik menunjukkan skor dengan kategori sangat praktis, sehingga media ular tangga digital sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. O. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3976>
- Ayu, D., & Istikomah, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Pedagogi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 92–98. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/1403/1020>
- Dukha, I. (2022). LAPORAN BEST PRACTICE PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS IKLAN PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 1 BELIK TAHUN AJARAN 2022/2023. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–14. <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/645317-1670897940.pdf>
- Miftah, M. (2013). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Miswar, D. (2020). PELATIHAN PENYUSUNAN, PEMBUATAN, DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU DI KECAMATAN LEMONG. *Jurnal Pendidikan*, 1–10. <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/penggunaan-media-pembelajaran-bagi-guru-h-abdul-hamid>
- Monoarfa, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Novita, L. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 126–137. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171–187. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Putri Weldami, T., Yogica, R., Studi Pendidikan Biologi, P., Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., Negeri Padang, U., Hamka, J., & Tawar Barat, A. (2023). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan

4517 *Pengembangan Media Ular Tangga Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V Sekolah Dasar – Javier Ghany Zandradafi, Zetti Finali, Dyah Ayu Puspitaningrum, Chumi Zahroul Fitriyah, Fajar Surya Hutama, Trapsila Siwi Hutami*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8890>

E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551.

Suhartiningsih, Finali, Z., & Firmansyah, W. (2023). *PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS ANDROID BERMUATAN KEARIFAN LOKAL TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD*. 17. <https://doi.org/10.19184/jpe.v17i2.43340>

Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>

Wati, H. (2019). *PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER ISLAMI ANAK USIA 4-6 TAHUN (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*. *Tesis*. http://repository.iainbengkulu.ac.id/7672/1/TEISIS_HAUNIKA_WATI.pdf

Wijaksono, S. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>

Ramli, M. 2012. *Media dan teknologi pembelajaran*. Antasari Perss: Banjarmasin

Kemendikbud dan Risetdikti NO 56 /M /2022 mengatur tentang pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan yang terdapat pada pasal 119 ayat 2

Susilana, R. Riyana, C. *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima. Bandung 2012

Suarsana, I. M. & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan EModul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2).

Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Yulando, Steven, Sutopo, Chi, T. F. (2019). Electronic Module Design and Development: An Interactive Learning. *American Journal of Educational Research*, 7(10)

Zulfahrin, LM.UZ, Haryono, & Wardani, S. (2019). The Development of Chemical E-Module Based on Problem of Learning to Improve The Concept of Student Understanding. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 8(2)