

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS GAME
EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN PANCASILA UNTUK
SISWA KELAS V SDN 01 ULAK KARANG SELATAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh
TAUFIQ SYAFITRA
NPM. 2110013411126

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Taufiq Syafitra
NPM : 2010013511126
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Game Edukasi
Dalam Pembelajaran Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN
01 Ulak Karang Seiatan

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. M. Tamrin, S.Ag, M.Pd.

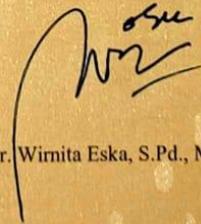
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



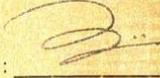
Dr. Wimita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Sebelas** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

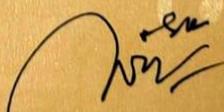
Nama Mahasiswa : Taufiq Syafitra
NPM : 2110013411126
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Game Edukasi
Dalam Pembelajaran Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN
01 Ulak Karang Selatan

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. M. Tamrin, S.Ag, M.Pd.	: 
2. Dr. Hendrizal, S.IP, M.Pd	: 
3. Ade Sri Madona, S.Pd, M.Pd	: 

Mengetahui,


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wimita Eska, S.Pd., M.M.

ii

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Taufiq Syafitra
NPM : 2110013411126
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Game Edukasi
Dalam Pembelajaran Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN 01
Ulak Karang Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Game Edukasi Dalam Pembelajaran Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2025
Saya yang menyatakan


Taufiq Syafitra

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS GAME
EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN PANCASILA UNTUK
SISWA KELAS V SDN 01 ULAK KARANG SELATAN**

Taufiq Syafitra¹, M.Tamrin¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

Email: taufiq.born4433@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian menggunakan penelitian *Research and Development*. Media pembelajaran dikembangkan dengan model ADDIE dengan model pengembangan yaitu *analysis, design, development, implement* dan *Evaluation*. Instrumen penelitian meliputi lembar validitas yang divalidasi oleh 3 orang validator dan lembar praktikalitas guru dan siswa. Hasil validitas media pembelajaran ular tangga berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 88,19% Validasi materi berada pada kategori sangat valid dengan 93,75%. Validitas media pada pembelajaran ular tangga berbasis *game* edukasi ini berada pada kategori sangat valid dengan 95,82% dan validasi bahasa media pembelajaran ular tangga berbasis *game* edukasi berada pada kategori cukup valid dengan 75%. Praktikalitas media permainan ular tangga berbasis *game* edukasi yang telah dikembangkan dikategorikan sangat praktis oleh pendidik dengan 93,03% dan dikategorikan sangat praktis oleh peserta didik dengan 85,54%. Media ular tangga yang dikembangkan terbukti cukup efektif dengan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 85,17% dan nilai N-Gain 0,69 dengan kriteria sedang. Media pembelajaran ini sudah valid, sangat praktis dan cukup efektif dapat digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Pendidikan Pancasila, *Game* Edukasi, Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur diucapkan kepada Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis *Game* Edukasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan”. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah Swt., semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. M. Tamrin, S.Ag., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, kesabaran dan memberikan nasehat, motivasi serta dukungannya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji 1 dan 2 yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan skripsi ini.
3. Ibu Darwianis S.Sos, M.H, selaku dosen ahli validator materi, Bapak Ashabul Khairi, S.T, M.Kom, selaku ahli validator media, dan Bapak Rio Rinaldi, S.Pd, M.Pd, selaku ahli validator bahasa.
4. Ibu Ketua Prodi dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Dr. Yetty Morelent, M. Hum. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

6. Bapak Zulhendri, S.Pd. selaku Kepala di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, Kota Padang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.
7. Ibu Susi Endeni, S.Pd. selaku wali kelas V SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan yang telah memberikan kesempatan dan waktu kepada peneliti sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian di kelas V SD.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta. Kepada bapak Syafrial dan Ibu Fitri yang tidak pernah berhenti mendo'akan dan memberikan dukungan baik moral maupun materi.
9. Kepada Agil Kaswara S.Pd, Dian Pramana, Dafa Nif Putra, Muhammad Hermantino dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis tulis satu-satu, terimakasih telah membersamai penulis selama masa perkuliahan.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini agar menjadi lebih baik dengan harapan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi dunia Pendidikan dan bagi pembaca umum. Namun, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, Amin.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Produk.....	9
I. Definisi Operasional	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pengertian Pendidikan	12
2. Pendidikan Pancasila di SD	13
3. Media Pembelajaran	15

4. Media Permainan Ular Tangga	19
5. <i>Game</i> Edukasi	23
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	31
2. <i>Design</i> (Perancangan)	34
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	35
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	35
B. Prosedur Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian	36
D. Instrumen Penelitian.....	36
1. Lembar Validasi.....	36
2. Angket Praktikalitas (Angket Respon Guru Dan Siswa).....	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
1. Analisis Validitas Media Permainan Ular Tangga	38
2. Analisis Praktikalitas Media Permainan Ular Tangga.....	39
3. Analisis Efektifitas Media Permainan Ular Tangga	40
G. Jadwal Penelitian.....	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Pengembangan Media.....	42
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	42
2. Desain (<i>Design</i>)	44
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	47
4. Implementasi (<i>Implement</i>)	52
5. Efektivitas (<i>Evaluation</i>)	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	57

1. Validitas Media Ular Tangga Berbasis <i>Game</i> Edukasi.....	57
2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Ular Tangga Oleh Guru	60
3. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Ular Tangga Oleh Siswa.....	61
4. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Oleh Siswa	62
C. Keterbatasan Dalam Penelitian.....	63
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR RUJUKAN	66
LAMPIRAN.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Dasar dan Indikator pada Pembelajaran 1 dan 2.....	33
2. Nama Validator Media.....	36
3. Daftar Skor Jawaban Validator.....	38
4. Indeks Validitas.....	39
5. Interval Skala Penilaian Kepraktisan.....	40
6. Kriteria Tingkat Kepraktisan.....	40
7. Kriteria Penilaian N-Gain.....	41
8. Nama Validator Media.....	47
9. Saran Dari Ahli Validator.....	48
10. Analisis Lembar Validasi Media.....	49
11. Analisis Lembar Validasi Materi.....	50
12. Analisis Lembar Validasi Bahasa.....	51
13. Rekapitulasi Skor Validitas.....	52
14. Hasil Praktikalitas Guru.....	53
15. Hasil Praktikalitas Siswa.....	54
16. Persentase Ketuntasan <i>Pre Test</i> Siswa.....	55
17. Persentase Ketuntasan <i>Post Test</i> Siswa.....	55
18. Analisis Lembar Efektivitas.....	55

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	29
2. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Depan Media Pembelajaran Ular Tangga.....	44
2. Tampilan Belakang Media Pembelajaran Ular Tangga	45
3. Dadu dan Bidak Media Pembelajaran Ular Tangga.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Kisi-kisi Validitas Media Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli	72
II. Instrumen Validitas Media Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli	73
III. Hasil Validitas Media Permainan Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli	76
IV. Kisi-kisi Validitas Materi Permainan Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli	77
V. Instrumen Validitas Materi Media Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli.....	78
VI. Hasil Validitas Materi Permainan Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli.....	80
VII. Kisi-kisi Validitas Bahasa Permainan Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli	81
VIII. Instrumen Validitas Bahasa Permainan Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli ...	81
IX. Hasil Validitas Bahasa Permainan Ular Tangga oleh Dosen/ Ahli.....	84
X. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Media Ular Tangga oleh Guru	86
XI. Instrumen Praktikalitas Media Permainan Ular Tangga oleh Guru	87
XII. Hasil Praktikalitas Media Permainan Ular Tangga oleh Guru.....	90
XIII. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Media Ular Tangga oleh Siswa.....	91
XIV. Instrumen Praktikalitas Media Permainan Ular Tangga oleh Siswa.....	92
XV. Hasil Praktikalitas Media Permainan Ular Tangga oleh Siswa	98
XVI. Hasil Lembar Soal <i>Pre-Test</i> Efektivitas Siswa	101
XVII. Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> Efektivitas Siswa.....	108
XVIII. Hasil Lembar Soal <i>Post-Test</i> Efektivitas Siswa.....	111
XIX. Daftar Nilai <i>Post-Test</i> Efektivitas Siswa	117
XX. Analisis Efektivitas Media Ular Tangga	120
XXI. Media Ular Tangga	122
XXII. Modul Ajar	131
XXIII. Dokumentasi Penelitian	140
XXIV. Surat-Surat Penelitian.....	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia dengan salah satu tujuannya yakni menjadikan peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Namun, fakta yang dijumpai di lapangan pada saat ini dunia pendidikan masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan.

Menurut Sunaengsih (2016:183) kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan pada saat sekarang ini bukanlah hal yang mudah untuk diselesaikan. Dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru bagaimana praktik pembelajarannya diimplementasikan. Sedangkan menurut Suryani (2018:4) "Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengkondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik". Namun, fakta yang ditemukan di lapangan pada saat ini proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Salah satu cara dalam mengimplementasikan agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dapat

melalui mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Oktari (2021:98) “Pancasila merupakan ideologi bangsa Indonesia, dasar negara dan bangsa, dan sumber dari semua aturan keberadaan bangsa Indonesia”. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang ada dijenjang pendidikan formal Indonesia yang termasuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan Pancasila sangat penting dipelajari karena merupakan pendidikan tentang ideologi bangsa Indonesia, dasar negara, dan pandangan hidup bangsa. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tentu tidak terlepas dari aspek-aspek yang mendorong agar tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu aspeknya media pembelajaran. Tetapi pada saat ini belum semua sekolah yang dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 22-25 November 2024 di SDN 01 Ulak Karang pada saat belajar mengajar banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dalam proses belajar tapi siswa sibuk dengan kesibukannya. Hal ini, disebabkan proses pembelajaran yang membosankan. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V bahwa proses belajar mengajar kurang diminati siswa karena proses belajar membosankan, hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar, buku siswa dan buku guru. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini, berdampak pada hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang ditetapkan oleh sekolah untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah 80, banyak siswa kelas V SDN 01 Ulak Karang memiliki hasil belajar yang masih di bawah KKTP.

Berdasarkan dari hasil penilaian harian menunjukkan banyak nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari permasalahan yang terjadi maka guru di sekolah harus dapat menciptakan suatu media agar dapat menunjang proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menarik.

Menurut Suryani (2018:2) “Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima”. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar atau siswa. Salah satu contoh media pembelajaran adalah media ular tangga.

Menurut Nurhasanah (2022:198) “Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor dan dadu serta melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini kedalam bentuk game edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari”.

Afandi (2015:80) menyatakan bahwa “Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa”.

Permainan ular tangga tersebut, peneliti ingin mengembangkan atau memodifikasi ular tangga menjadi sebuah media pembelajaran edukatif, dimana pada saat kegiatan belajar mengajar tercipta suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi siswa. Pada tahap ini peneliti memberi nama modifikasi media pembelajaran ular tangga dengan sebutan ular tangga pintar yang dibuat khusus untuk permainan edukatif. Dengan demikian siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Seperti penelitian pengembangan yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Maisyarah (2018:13) yaitu “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 06 Cindakir Kecamatan Bungus Kota Padang” pokok bahasan memahami penggunaan media ular tangga pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Tidak jauh berbeda dengan produk yang lain media pembelajaran ular tangga pintar juga memiliki spesifikasi tersendiri yaitu dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengulang (*review*) kembali materi pembelajaran, membuat kesimpulan baik secara mandiri maupun berkelompok.

Pengembangan media sederhana tersebut siswa mendapatkan kesan baru dalam proses kegiatan belajar di kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan

aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dengan dibantu adanya pemilihan media yang menarik simpati siswa melalui peragaan langsung menggunakan media pelajaran ular tangga pintar. Maka, dengan adanya hal tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Berbasis Game Edukasi dalam Pembelajaran Pancasila untuk Siswa Kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas terhadap beberapa materi, ada beberapa materi yang hanya disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Pendidikan di SDN 01 Ulak Karang Selatan pada kelas V dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum menggunakan media yang menarik perhatian anak seperti media belajar sambil bermain.
3. Sarana belajar yang mendukung pelaksanaan media pembelajaran masih kurang
4. Siswa cenderung masih pasif dalam proses pembelajaran dan siswa kurang konsentrasi dalam belajar.
5. Hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, penulis melakukan batasan masalah dengan menggunakan permainan ular tangga, maka batasan masalahnya yaitu, ” Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Pancasila Untuk Kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media ular tangga berbasis *game* edukasi pada pembelajaran Pancasila yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan media ular tangga berbasis *game* edukasi pada pembelajaran Pancasila yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana pengembangan media ular tangga berbasis *game* edukasi pada pembelajaran Pancasila yang memenuhi kriteria efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media ular tangga berbasis *game* edukasi pada pembelajaran Pancasila yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media ular tangga berbasis *game* edukasi pada pembelajaran Pancasila yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk mendeskripsikan pengembangan media ular tangga berbasis *game* edukasi pada pembelajaran Pancasila yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

2. Bagi pendidik

Pendidik dapat menambah pengetahuan tentang ular tangga pintarserta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

3. Bagi sekolah

Menambah ketersediaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut.

1. Permainan dengan konsep ular tangga dimana pemain bermain ular tangga menggunakan papan ular tangga yang berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), berisi

100 kotak bernomor, dengan beberapa kotak khusus yang berisi soal, pesan moral, dan gambar ilustratif terkait nilai-nilai Pancasila.

2. Desain Pion dan permainan terdiri atas 100 kotak bernomor, disusun zig-zag, dengan beberapa kotak yang menampilkan ilustrasi nilai-nilai Pancasila, gambar tokoh atau simbol Pancasila, simbol ular (turun) dan tangga (naik), kotak tantangan/kotak soal (ikon khusus).
3. Dadu permainan berjumlah 1 buah, berukuran $\pm 2,5$ cm dengan bahan spons ringan atau plastik. Dadu berfungsi untuk menentukan jumlah langkah pion pemain.
4. Pion permainan berfungsi untuk penanda posisi pemain dalam permainan dengan jumlah 4 buah dengan warna berbeda (merah, kuning, biru, hijau).
5. Kartu soal (Kartu Nilai Pancasila) yang berjumlah 60 kartu dengan ukuran 9 cm x 6 cm. Kartu ini bertujuan untuk melatih pemahaman konsep nilai Pancasila, mendorong keterampilan berpikir kritis dan komunikatif, dan menyisipkan evaluasi formatif dalam suasana bermain.
6. Kartu soal terdiri dari tiga jenis kartu yaitu :
 - a) Kartu Soal Pilihan Ganda (30 kartu). Berisi pertanyaan yang menguji pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Setiap soal memiliki 3 opsi jawaban, dengan satu jawaban benar.
 - b) Kartu Studi Kasus (15 kartu). Menyajikan kasus singkat berupa situasi di sekolah, rumah, atau masyarakat, lalu siswa diminta menjelaskan sikap atau nilai yang sesuai.

c) Kartu Aksi atau Tugas (15 kartu). Berisi perintah untuk melakukan tindakan tertentu, seperti: “Sebutkan 3 contoh perilaku yang mencerminkan sila ke-2!” atau “Ceritakan pengalamanmu yang mencerminkan sila ke-5!”
Kartu ini bersifat reflektif dan mendorong diskusi kelompok kecil.

1. Terdapat kunci jawaban dari pertanyaan yang ada pada media ular tangga
2. Terdapat lembar petunjuk untuk pelaksanaan pembelajaran melalui media ular tangga

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Berdasarkan spesifikasi produk yang dihasilkan oleh peneliti, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media permainan ular tangga Pancasila yang dirancang secara menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Media ini dilengkapi dengan kartu soal kontekstual yang memuat pertanyaan, studi kasus, dan tugas reflektif seputar nilai-nilai Pancasila. Permainan ini dapat digunakan secara langsung oleh siswa secara berkelompok, serta mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan bermakna di dalam kelas.

I. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung di dalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Penelitian Pengembangan adalah tindakan mengembangkan suatu produk yang bertujuan produk tersebut lebih memiliki daya guna pada suatu kelompok yang dijadikan daya target dari pengembangan tersebut.

2. Media Pembelajaran adalah seperangkat alat pendidikan yang digunakan guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memudahkan konsep isi materi dan untuk menciptakan kegiatan belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
3. Ular tangga, yaitu berupa pengembangan media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional berupa ular tangga yang pada akhirnya dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran edukatif untuk siswa kelas V sekolah dasar. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan (Afandi, 2015:80).
4. Game Edukasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Game edukasi yang dimaksud berupa permainan ular tangga tematik Pancasila yang dilengkapi dengan unsur pendidikan seperti soal, studi kasus, dan tugas reflektif terkait nilai-nilai Pancasila.
5. Validitas adalah tingkat kesesuaian dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, baik dari aspek isi/materi, tampilan, bahasa, maupun teknik penyajiannya. Secara operasional, validitas diukur melalui lembar angket validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala penilaian tertentu. Suatu media dikatakan valid apabila mendapatkan kategori “valid” atau “sangat valid”.

6. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Secara operasional, praktikalitas diukur berdasarkan tanggapan guru dan siswa terhadap aspek kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, tampilan media, dan keterpakaian dalam kegiatan belajar. Media dinyatakan praktis apabila memperoleh kategori “praktis” atau “sangat praktis” berdasarkan hasil angket respon pengguna.
7. Efektivitas adalah kemampuan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Secara operasional, efektivitas diukur melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media (pretest dan posttest). Media dikatakan efektif apabila terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dan mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.
8. Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara, ideologi nasional, dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Pendidikan ini diarahkan untuk membentuk karakter warga negara yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, toleran, cinta tanah air, serta memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara.