



Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Friendha Yuanta¹, Neta Tabhita Partika², Pungki Dwi Okatavianti³, Tantri Inggrit Galuh Hanantha Murty⁴, Achmad Very Kurnyawan⁵, M. Navis Roihan Daru Noorwinanda⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

ABSTRACT

The development of digital technology has made a significant contribution to the world of education, including in the development of learning media. Web Genially is one of the popular media used in learning because it can increase student engagement and motivation to learn. The purpose of this study was to determine the feasibility and effectiveness of developing snakes and ladders learning media for fourth grade elementary school students. The development of the research used the research and development method or Research and Development (R&D). The ADDIE development model with 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, evaluation. Data collection techniques in the study through observation, documentation, and testing. This Web Genially snakes and ladders learning media was validated by material experts, media experts, and limited trials. The implementation of the trial on fourth grade elementary school students, with the results of the implementation of the snakes and ladders game learning media, student learning motivation increased by 66.7% in the aspects of learning activity and learning enthusiasm, while the aspect of student learning motivation interest increased by 70%. Meanwhile, student learning outcomes increased by 40% from 55% of students who achieved scores below the KKM (minimum completion criteria) to 100% of all students achieving scores above the KKM (minimum completion criteria).

ARTICLE INFO

Article history:

Received

12 Desember 2024

Revised

27 Desember 2024

Accepted

13 Januari 2024

Keywords

Snakes and Ladders, Web Genially, Learning Motivation.

Corresponding

Author :

friendha@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan sumber daya manusia agar dapat menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam mencapai tujuan dari pelajaran tersebut tidak terlepas dari unsur penting sebuah pelajaran yaitu proses belajar (Indarwatiet al., 2023)

Sekolah merupakan salah satu belajar pelajaran formal untuk mencapai tujuan pelajaran nasional. Sebagai mana tercantum dalam undang-undang system pelajaran nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan tujuan “ pelajaran nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab” (Depdiknas, 2003).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong perubahan signifikan dalam dunia pelajaran, terutama terkait dengan media pembelajaran. Media pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa kini mulai digantikan dengan media digital yang lebih menarik, fleksibel, dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dalam pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar memiliki pengaruh yang sangat besar, karena dengan adanya media pembelajaran peserta didik lebih belajar dalam berinteraksi dengan guru sehingga pembelajaran lebih efektif. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik dalam proses belajar (Savitri & Karim, 2020).

Proses belajar mengajar di era saat ini menuntut pendidik untuk berinovasi dalam menghadirkan metode pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Upaya ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya bagi pendidik di sekolah dasar, karena karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan pelajar membutuhkan pendekatan belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang menyerupai permainan ular tangga, akan tetapi pada setiap beberapa petak berisikan soal-soal yang harus dilewati oleh pemain dan jika pemain tepat berada di petak yang berisi soal, pemain menjawab soal tersebut. Media pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik senang saat mengikuti pembelajaran, selain itu permainan ini juga dapat menjadikan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga, peserta didik diharapkan lebih menguasai materi pembelajaran (Afifah & Hartatik, 2019) Media pembelajaran ular tangga ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang-senanginya bermain.

Aplikasi Genially hadir sebagai salah satu inovasi dalam pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Genially memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif,

seperti kuis, teka-teki silang, permainan roda berputar, anagram, dan berbagai jenis aktivitas berbasis permainan lainnya.

Genially juga mendukung metode pembelajaran berbasis teori konstruktivisme, di mana siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Aktivitas belajar menggunakan Genially menitikberatkan pada interaktivitas antara siswa dengan materi dan siswa dengan pendidik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada efektivitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Motivasi menurut Ridwan (2019:74) mendefinisikan motivasi sebagai Energi pada individu yang mendorong mereka untuk melakukan belajar eksplisit dengan tujuan eksplisit. Apa pun yang dapat membujuk siswa atau orang untuk belajar disebut inspirasi belajar. Tanpa inspirasi belajar, seorang siswa tidak akan belajar dan selanjutnya tidak akan membuat kemajuan belajar. Mendorong adalah sesuatu selain mendorong atau meminta seseorang untuk menindaklanjuti dengan sesuatu; Ini adalah keahlian yang membutuhkan berbagaikapasitas untuk memahami dan mengelola sensasi diri sendiri serta orang lain.

Menurut Ridwan (2019:74) belajar ialah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar disebut sebagai motivasi belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang siswa tidak akan belajar dan akibatnya tidak akan mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan atau kegagalan belajar ditentukan oleh belajar motivasi, dan belajar tanpa motivasi sulit dicapai.

Dengan demikian penjelasan latar belakang di atas, perlunya pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Terdapatnya media pembelajaran juga diharapkan tidak menjadikan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Hidup Rukun di Rumah" kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: *analysis (analisis)*, *design (desain)*, *development (pengembangan)*, *implementation (implementasi)*, *evaluation (evaluasi)* (Mardiana et al., 2022). Dengan pemilihan model ADDIE didasari dengan pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam Upaya memecahkan masalah dalam belajar yang berhubungan dengan media pembelajaran yang sesuai

dengan karakter peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Instrumen pada pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah instrument untuk ahli media dan ahli materi (Sumiati & Nafitupulu, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini langkah-langkah atau tahapan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analyze), tahap desain (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Elza, 2021). Hal itu dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam penyelesaian penelitian ini. Selain itu, Instrumen angket digunakan untuk memvalidasi media oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan Instrumen tes digunakan siswa untuk penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar sebanyak 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik probability sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel secara acak (Febriantiet al., 2024). yang melalui 5 tahap yaitu.

1. Tahap Analisis (Analyze)

Analisis penulis dengan tujuan mengetahui karakter-karakter dari peserta didik, karena dengan hal tersebut peserta didik dapat memiliki keterampilan dan pengetahuan yang berhubungan dalam proses pembelajaran. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam tahapan ini adalah dengan melakukan analisis masalah dasar dari proses pembelajaran di sekolah (Kurniawarsih & Rusmana, 2020).

Pada proses pembelajaran siswa merasa kesulitan dalam menganalisis isi sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga yang diterapkan pada Web Genially diharapkan siswa dapat menghibur dan mendidik peserta didik (Ariyantoet al., 2020).

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain merupakan tahap yang merancang konsep pada suatu produk yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Ular tangga adalah permainan berupa papan untuk anak-anak yang dimainkan lebih dari 2 orang. Papan permainan yang dibagi dalam kotak kecil dan beberapa gambar ular atau tangga yang berguna untuk menghubungkan dengan kotak yang lainnya. Permainan yang menggunakan dadu sebagai penentu dalam beberapa Langkah yang harus dijalani oleh peserta didik (Asiah et al., 2021).

Pada kegiatan merancang dilakukan dengan sangat memperhatikan kesesuaian media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses belajar peserta didik, agar dapat dilihat dari kompetensi dasar dan indikator dari peserta didik. Media pembelajaran ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik secara santai. Selain itu, aktivitas ini juga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis saat mencari jawaban (Widiartiet al., 2021).

Desain media ular tangga yang akan memuat soal Pendidikan Pancasila pada setiap kotak, selain itu juga terdapat tangga yang bertujuan untuk menghubungkan penaikan dengan kotak yang lain dan terdapat ular untuk proses penurunan jika peserta didik berada di kotak yang bergambar ular. Adapun beberapa gambar yang disertakan dalam media ular tangga adalah desain media ular tangga.

Pada gambar tersebut berfokus pada media ular tangga yang berisikan kotak yang berisikan soal-soal.

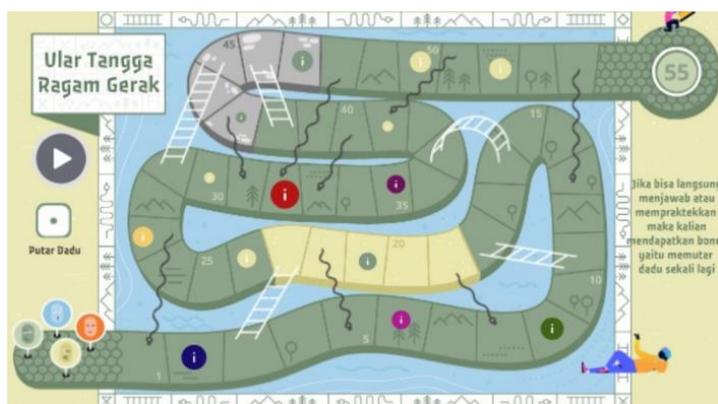


Gambar 1.

Ular Tangga Konkrit

Tahap - tahap pembuatan media ular tangga yaitu:

- a. Bukalah Web Canva <https://www.canva.com>
- b. Sign in, buatlah akun
- c. Carilah tamplate kotak ular tangga
- d. Edit secara menarik dan berikan nomor
- e. Buatlah soal sesuai nomor
- f. Ular tangga siap dimainkan



Gambar 2.
Ular Tangga Genially

Tahap - tahap pembuatan media ular tangga Web Genially yaitu:

- a. Bukalah website Genially <https://genially.com>
- b. Sign in, buatlah akun
- c. Klik template ular tangga
- d. Buatlah soal pada nomor
- e. Ular tangga siap dimainkan

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini merupakan penggabungan antara media dengan materi. Seperti pada media Pembelajaran berbasis ular tangga terdapat penggabungan materi pelajaran Pendidikan Pancasila dengan media pembelajaran ular tangga. Dalam proses pengembangan harus melakukan validitas terlebih dahulu sebelum mengaplikasikan medianya kepada siswa. Validitas pengembangan media ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi (Siregar & Ananda, 2023). Validasi tersebut akan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.
Persentase validasi Media

Tahap	Aspek		Skor	Presentase (%)	Keterangan
	Tampilan	Perjanjian			
1	11	29	40	80%	Sangat Valid
2	13	32	45	90%	Sangat Valid

Pada tahap ini, validasi media matematika berbasis ular tangga dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi pertama, media memperoleh skor persentase 80% dan dinyatakan sangat valid, namun dalam hal ini media mendapatkan catatan saran dari salah satu mahasiswa, Ardia Agustin

menyatakan “sebaiknya saat media ular tangganya ditampilkan, siswa diberi kartu sesuai dengan namanya masing-masing agar siswa lebih mudah untuk mengetahui seberapa jauh mereka melangkah dalam permainan”.

Setelah perbaikan media, peneliti melakukan validasi yang kedua kepada dosen pengampu mata kuliah Strategi Pembelajaran, bu Dyas. Skor persentase yang diperoleh pada tahap validasi kedua, yaitu 90% dengan keterangan sangat layak. Dengan hal ini peneliti memperoleh peningkatan dalam tahap validasi media. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi materi kepada ahli materi. Bagaimana hasil yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Materi

Skor	Presentase (%)	Keterangan
43	86%	Sangat Layak
Materi dalam media kartu dinyatakan layak		

Melalui validasi materi dari ahli materi, media matematika berbasis ular tangga memperoleh skor persentase 86%. Materi Pendidikan Pancasila yang terdapat pada media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak, sebab pada alur permainan media Pendidikan Pancasila berbasis ular tangga ini telah mengajarkan yang sesuai dengan materi, hal ini ditinjau dari pernyataan dosen pengampu mata kuliah pembelajaran inovatif, bu desi mengungkapkan “media ini sudah sesuai dengan materi. Dengan hal itu, siswa dapat langsung memahami implementasi sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari”.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi (implementation). Tahap ini merupakan tahap yang digunakan peneliti dalam mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan (Firdaus & dkk, 2024) Tujuan diadakannya tahap ini, yaitu 1). Membimbing siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, 2) Siswa dapat memecahkan masalah yang dimiliki selama pembelajaran, 3) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi (Rustandi, 2021).

- a. Mengorientasikan materi pembelajaran pada siswa
- b. Mengenalkan media pembelajaran ular tangga melalui website genially
- c. Menjelaskan tahapan belajar dan bermain
- d. Melibatkan siswa secara langsung pada media pembelajaran

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir pada pengembangan produk ini, yaitu tahap evaluasi (evaluation). Tahap ini merupakan tahap akhir yang menjelaskan apakah media ini dapat dinyatakan berhasil atau belum (Maria Yuniati, dkk, 2021). Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ini terhadap meningkatnya hasil belajar siswa dengan mengadakan Pre-test dan Post-test berupa butir soal berbentuk essay.

Tabel 3.
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	70.2500	20	12.61526	2.82086
	posttest	82.7500	20	11.29450	2.52553

Tabel 4.
Hasil Uji Paired Sample T-test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-12.5000	8.8108	1.9701	-16.6236	-8.3763	-6.345	19	.000

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh perhitungan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari nilai $\alpha=0,05$. Sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Kemudian, berdasarkan pencapaian nilai akhir dari post test telah mengungkapkan bahwa media ini telah mencapai tujuan. Hal ini ditinjau dari nilai post test siswa dengan nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah. Guru kelas 1 menyatakan bahwa KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, yaitu 75. Adapun daftar hasil nilai post-test yang telah diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Test

Nama	Hasil Test	Nilai	Ket
Siswa 1	9	90.00	"lulus"
Siswa 2	8	80.00	"lulus"
Siswa 3	9	90.00	"lulus"
Siswa 4	10	100.00	"lulus"

Nama	Hasil Test	Nilai	Ket
Siswa 5	9	90.00	"lulus"
Siswa 6	10	100.00	"lulus"
Siswa 7	10	100.00	"lulus"
Siswa 8	8	80.00	"lulus"
Siswa 9	7	70.00	"tidak lulus"
Siswa 10	10	100.00	"lulus"
Siswa 11	90	90.00	"lulus"
Siswa 12	90	90.00	"lulus"
Siswa 13	100	100.00	"lulus"
Siswa 14	90	90.00	"lulus"
Siswa 15	90	90.00	"lulus"
Siswa 16	85	85.00	"lulus"
Siswa 17	100	100.00	"lulus"
Siswa 18	80	80.00	"lulus"
Siswa 19	80	80.00	"lulus"
Siswa 20	90	90.00	"lulus"
M=	82.7500		

Dari kedua perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran matematika ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berupa permainan ular tangga berbasis platform Web Genially berhasil meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini dikembangkan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil validasi media dan materi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi (di atas 80%). Implementasi pada siswa menghasilkan peningkatan motivasi belajar sebesar 66,7% pada aspek keaktifan dan semangat belajar, serta 70% pada aspek ketertarikan siswa terhadap materi. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dengan jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) naik dari 55% menjadi 100%.

Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Web Genially tidak hanya mampu menarik minat siswa dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi, terutama dalam implementasi sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media ini secara luas di lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., 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.
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85-99.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2322-2329.
- Febrianti, R., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. (2024). Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 8(2), 1357-1366.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(4), 1104-1113.
- Rahmawati, A. Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar Pada Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran(Issue April). *IAIN Ponorogo*.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Maha Guru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195-205.