

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN
PANANCANGAN 5**

Brilianti Ismaila*, Tifani Maulidah, Deva Radia Saputri, Ana Nurhasanah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

***Email: 2227230053@untirta.ac.id**

ABSTRACT

This study aims to develop educational Snakes and Ladders media to increase student participation and engagement in Pancasila Education learning for fourth-grade students at SDN Panancangan 5. This study uses the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The needs analysis shows that low student participation is caused by the use of monotonous and one-way learning media. The developed product was validated by material experts and media experts. The first material validation obtained 95.29% and increased to 98.82% after revision, while media validation increased significantly from 60% to 95.38% after design improvements. The average expert validation score reached 87.37%, categorized as "very feasible." Implementation consisted of a small group trial involving 12 students, which resulted in a practicality score of 84.05%, followed by actual teaching involving 40 students with a score of 85.5%. The overall practicality average was 84.775%, categorized as "very practical." These findings indicate that the educational Snakes and Ladders media is feasible and practical to use to increase student participation and involvement in Pancasila Education learning.

Keywords: educational media; pancasila education; student participation

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 menekankan pengembangan empat kompetensi utama, yaitu: *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Communication* (komunikasi), dan *Collaboration* (kolaborasi), yang dikenal sebagai 4C. Dalam menghadapi perubahan serta tantangan global, 4C ini di anggap sangat penting untuk membekali peserta didik kesiapan menghadapi dunia kerja. Seperti yang dijelaskan oleh Hamzah dkk. (2023:1), Pembelajaran di abad ke-21 tidak hanya bergantung pada pengetahuan saja Jadi, Pendidikan adalah bagian dari pembangunan nasional dan cara untuk meningkatkan kehidupan masyarakat. Abad 21 ini sangat rumit menjadikan keterampilan seperti 4C ini sangat penting dan memiliki manfaat. Seperti yang dijelaskan Nurhamidah dkk. (2025:38), bahwa

4C dapat meningkatkan inovasi, kerja tim, kemampuan analitis, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

Kolaborasi ialah salah satu keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik pada pembelajaran modern saat ini, kolaborasi ini merupakan kemampuan sosial peserta didik agar mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yang dapat diamati saat peserta didik tersebut melakukan gotong royong dan kerja sama dengan teman atau pendidik untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Anggun Syahrani dkk. (2024:89), kemampuan kolaborasi ini merupakan kolaborasi tim untuk memperoleh tujuan bersama, yang berwujud seperti adanya pembagian kerja, pengorganisasian, tanggung jawab, dan bertukar informasi. Aspek kolaborasi ini penting dihadirkan di setiap pembelajaran karena dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik, yang nantinya akan berdampak juga dengan perolehan belajar peserta didik, sejalan dengan pendapat Egok dkk. (2022: 9119), yang mengatakan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran akan berpengaruh kepada minat belajar dan memungkinkan adanya keberhasilan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis di kelas IV SDN Panancangan 5, di peroleh data bahwa pada mata pelajaran pendidikan pancasila, partisipasi peserta didik masih tergolong rendah, persoalan ini di dasari karena peserta didik kurang dilibatkan dalam pembelajaran karena pemilihan media yang gunakan kurang tepat. Media pembelajaran yang digunakan pendidik adalah video pembelajaran yang berasal dari *Youtube*, video pembelajaran yang dihadirkan oleh guru ini cenderung membuat peserta didik pasif, karena pembelajaran hanya satu arah dan tidak disertai kegiatan diskusi sehingga tidak ada timbal balik dari peserta didiknya, selain itu media pembelajaran vidio yang ditayangkan tidak hanya satu, artinya guru menggunakan metode yang kurang bervariasi dan monoton, sehingga membuat peserta didik bosan. Sejalan dengan pendapat Mutia dkk. (2021:119-120), bahwasanya pada dasarnya karakteristik anak sekolah dasar ialah senang bermain, bergerak, serta melakukan langsung. Oleh karenanya pembelajaran yang kontekstual akan menjadikan pembelajaran yang mudah untuk dipahami peserta didik.

Melihat permasalahan yang ada, sepantasnya dibutuhkan alat bantu dalam menunjang pembelajaran yang inovatif, menarik, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran adalah sarana penyampai pesan yang menstimulasi pikiran dan perasaan peserta didik supaya belajar lebih efektif (Munthakhabbah R dkk., 2024:144). Salah satu media yang cocok untuk menaggulangi permasalahan diatas adalah Media permainan ular tangga, karena media ini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain. Dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Susilawati dkk. (2024:555), yang mengatakan bahwa Media permainan ular tangga kartu rahasia pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV mendapatkan respon yang

baik dari peserta didik dengan rata-rata skor 86,87 % yang termasuk kedalam kategori “sangat praktis”. Kemudian penelitian serupa yang dilakukan oleh Fachrudi dkk. (2024:46), juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keahlian peserta didik dalam literasi dan numerasi. Dengan demikian, permainan ini sangat relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Panancangan 5.

Namun dalam penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan tersebut masih terdapat kekurangan seperti ukuran media yang kecil sehingga hanya dapat diaplikasikan untuk kelompok kecil atau untuk peserta didik dengan jumlah yang sedikit, selain itu media pembelajaran ular tangga tersebut sekadar digunakan untuk meningkatkan literasi dan numerasi saja, artinya tidak dapat dipakai untuk mata pelajaran yang beragam. Dari kekurangan yang disebutkan, peneliti mencoba menanggulangi kekurangan yang ada, yaitu peneliti membuat media permainan ular tangga yang dapat diaplikasikan dikelas gemuk dan dapat digunakan pada pelajaran apapun. Dengan ini diharapkan media pembelajaran ular tangga selain sebagai alat bantu bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila, juga dapat diterapkan di semua mata pelajaran dan dapat digunakan di kelas kecil maupun kelas gemuk.

METODE PENELITIAN

R&D atau metode pengembangan, dipilih penulis dalam penelitian ini. Metode ini sering dilakukan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran. Hal itu sejalan dengan pandangan Slamet (2022:1), bahwa proses penelitian dan pengembangan (R&D) di sekolah dipakai untuk mengembangkan dan mengesahkan produk Pendidikan. Penelitian ini mengembangkan produk Ular tangga Edukatif yang kemudian diuji kelayakannya. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan dimulai dari mendesain, mengaplikasikan, sampai tahap menaksirkan (Slamet, 2022:3). Penelitian ini termasuk pada penelitian R&D tipe ADDIE, yang didalamnya terbagi menjadi 5 tahapan yaitu, (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Pada tahap awal observasi dan wawancara dipilih sebagai teknik pengumpulan data. Observasi dilakukan di kelas IV SDN Panancangan 5, Kota Serang. Melalui observasi peneliti menganalisis persoalan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Peneliti juga menjadikan wali kelas IV sebagai narasumber untuk mengetahui lebih dalam mengenai kendala dalam pembelajaran di SDN Panancangan 5 terutama pada kelas IV. Setelah observasi dan wawancara, peneliti melakukan perancangan (*Design*) solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut. Berdasarkan perancangan solusi

peneliti memutuskan untuk merancang sebuah media pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan produk sesuai dengan tahap perancangan. Pembuatan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV, serta materi sesuai dengan kurikulum merdeka.

Aspek yang diperhatikan saat pengembangan adalah petunjuk penggunaan yang mudah dipahami, bahasa yang sederhana, pemilihan gambar dan warna yang sesuai dengan karakteristik anak SD, serta pemilihan *font*. Setelah melakukan pengembangan produk, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai apakah media yang disusun pantas untuk diimplementasikan. Kemudian, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan kritik para ahli. Penelitian pengembangan ini, memakai analisis statistik dan deskriptif kuantitatif. Persentasi penilaian untuk setiap subjek dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Hasil Perhitungan} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah butir soal} \times \text{Skala poin maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Perolehan dari rumus tersebut akan dideskripsikan, dan diinterpretasikan dengan memerhatikan tabel berikut.

Tabel 1. Interpretasi kelayakan

Presentase	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20 %	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40 %	Kurang Layak
40 % < NP ≤ 60 %	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80 %	Layak
80 % < NP ≤ 100 %	Sangat Layak

(Sumber: Modifikasi dari Riduwan, (2013: 89))

Tabel ini akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk menentukan tingkat kelayakan media. Dengan adanya tabel ini, peneliti diharapkan dapat menafsirkan hasil persentase secara objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama tahap analisis, observasi, dan wawancara memperlihatkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu mendorong partisipasi peserta didik. Karena hal tersebut, pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Edukatif sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan setelah menemukan solusi untuk masalah ini. Tahap ini mencakup pengembangan media yang telah

dirancang dan kemudian direalisasikan. Tahap validasi terlebih dahulu dilakukan sebelum uji coba ke peserta didik, media ini telah divalidasi oleh dua ahli yakni, ahli materi dan ahli media. Hasil dari dua tinjauan ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi materi ke- 1

Aspek	Jumlah Butir	Skor	Persentase
Relevansi	6	29	95,29%
Keakuratan Materi	5	25	
Kelengkapan Sajian	1	4	
Konsep Dasar Materi	1	5	
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik	4	18	
Jumlah	17	81	

(Sumber: Olah Data 2025)

Tabel 2 menggambarkan hasil validasi materi tahap awal oleh ahli materi yang menghasilkan persentase 95,29%, dan termasuk kategori sangat layak. Aspek dengan skor tertinggi adalah Keakuratan Materi dengan 5 pernyataan dan semuanya mendapatkan skor penuh. Kemudian skor terendah pada aspek Kelengkapan Sajian dengan 1 pernyataan tetapi mendapatkan skor 4 dari 5. Namun, meskipun secara kuantitatif materi sudah dalam kategori layak, validator tetap memberikan beberapa catatan kualitatif untuk menyempurnakan materi. Masukan yang diberikan adalah untuk memperbanyak contoh-contoh dalam kehidupan nyata lebih banyak.

Tabel 3. Hasil validasi materi ke-2

Aspek	Jumlah Butir	Skor	Persentase
Relevansi	6	30	98,82%
Keakuratan Materi	5	25	
Kelengkapan Sajian	1	5	
Konsep Dasar Materi	1	5	
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik	4	19	
Jumlah	17	84	

(Sumber: Olah Data 2025)

Tabel 3 menunjukkan peningkatan kualitas materi setelah direvisi. Total skor mengalami peningkatan dengan persentase 98,82% dengan kategori sangat layak. Kenaikan skor ini tentunya terjadi pada aspek yang mendapatkan saran revisi. Perolehan ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan peneliti berhasil melengapi kekurangan pada tahap sebelumnya.

Tabel 4. Hasil validasi media ke-1

Aspek	Jumlah Butir	Skor	Persentase
Tampilan	10	29	60%
Pembelajaran	3	10	
Jumlah	13	39	

(Sumber: Olah Data 2025)

Hasil validasi awal terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh Bapak Reksa Adya Pribadi sebagai validator media, diperoleh kelayakan sebesar 60%. Berdasarkan skor itu, maka jika diinterpretasikan masih dalam kategori cukup layak, yang artinya belum optimal digunakan dan perlu perbaikan secara besar. Perbaikan berupa desain media yang belum sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar, kemudian kurangnya elemen yang menarik, tidak terdapat petunjuk permainan, serta belum adanya desain dadu untuk media ular tangga ini. Berikut desain media awal pada validasi awal:



Gambar 1. Desain pertama media ular tangga edukatif

Tabel 5. Hasil validasi media ke-2

Aspek	Jumlah Butir	Skor	Persentase
Tampilan	10	49	95,38%
Pembelajaran	3	13	
Jumlah	13	62	

(Sumber: Olah Data 2025)

Setelah melalui proses perbaikan atau revisi yang komprehensif, hasil validasi media kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan total persentase 95,38%, yang artinya dikategorikan sangat layak. Adanya Peningkatan persentase ini menandakan bahwa perbaikan yang dilakukan telah berhasil mengatasi kelemahan rancangan media sebelumnya. Berikut desain media setelah direvisi sesuai dengan saran ahli media:



Gambar 2. Desain media ular tangga setelah revisi

Berikut di bawah ini hasil rekapitulasi dari penilaian oleh kedua ahli terhadap produk pengembangan media pembelajaran ular tangga edukatif.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi *Expert Review*

Ahli	Persentase
Ahli Materi (Validasi 1)	95,29%
Ahli Materi (Validasi 2)	98,82%
Ahli Media (Validasi 1)	60%
Ahli Media (Validasi 2)	95,38%
Rata-rata	87,372%

(Sumber: Olah Data 2025)

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli (*expert review*) yaitu ahli materi dan ahli media, diperoleh rata-rata skor kelayakan media ular tangga edukatif sebesar 87,372%. Setelah media ini dinyatakan oleh kedua ahli, peneliti melanjutkan proses Implementasi dua tahap. Tahap pertama kepada 12 peserta didik dan tahap kedua yaitu uji lapangan atau *real teaching* untuk mengetahui kepraktisan media kepada 40 peserta didik kelas IV SDN Panancangan 5. Hasil perolehan skor kepraktisan akan diinterpretasikan dengan mengacu pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Kriteria kepraktisan

Presentase	Interpretasi
0 -20%	Tidak Praktis
21 – 40%	Kurang Praktis
41 – 60%	Cukup Praktis
61 – 80%	Praktis
81 -100%	Sangat Praktis

(Sumber: Riduwan, (2013:18))

Media Ular Tangga Edukatif ini akan dinyatakan praktis jika diperoleh persentase hasil sebesar $\geq 61\%$.

Tabel 8. Hasil analisis angket kepraktisan uji coba pertama (12 peserta didik)

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Rata-rata persentase
1	Media pembelajaran ini mudah digunakan	60	53	88,33%	84,05%
2	Petunjuk permainan mudah dipahami	60	52	86,67%	
3	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media pembelajaran	60	50	83,33%	
4	Pemilihan warna media pembelajaran menarik	60	46	76,67%	
5	Kerapihan desain media pembelajaran	60	52	86,67%	
6	Pemilihan media unik	60	48	80%	
7	Bahasa dalam penyampaian mudah dipahami	60	52	86,67%	

(Hasil Olah Data 2025)

Berdasarkan hasil olah data diatas didapatkan skor persentase rata-rata sebesar 84,05% yaitu dalam kategori sangat praktis. Pernyataan dengan persentase tertinggi adalah mengenai kemudahan menggunakan media ini dalam pembelajaran dengan skor 88,33%. Namun skor terendah didapatkan pada pernyataan warna dalam media ini. Meskipun demikian, rata-rata persentase tersebut tetap dalam tingkat sangat praktis, sehingga mengindikasikan bahwa media ini memenuhi aspek kepraktisan dan layak diaplikasikan dalam proses

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Uji kelompok kecil ini juga menjadi dasar bahwa media ini dapat diimplementasikan ke tahap uji lapangan (*real teaching*).

Tabel 9. Hasil analisis angket kepraktisan uji lapangan (40 peserta didik)

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Rata-rata persentase
1	Media pembelajaran ini mudah digunakan	200	184	92%	85,5%
2	Petunjuk permainan mudah dipahami	200	169	84,5%	
3	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media pembelajaran	200	168	84%	
4	Pemilihan warna media pembelajaran menarik	200	174	87%	
5	Kerapihan desain media pembelajaran	200	165	82,5%	
6	Pemilihan media unik	200	163	81,5%	
7	Bahasa dalam penyampaian mudah dipahami	200	174	87%	

(Sumber: Olah Data 2025)

Berdasarkan hasil uji lapangan didapatkan skor persentase rata-rata 85,5% dengan kategori sangat praktis. Skor tertinggi didapatkan pada pernyataan kemudahan penggunaan media dengan persentase 92%. Secara keseluruhan hasil uji praktis pada 40 peserta didik memberi bukti bahwa media dapat berfungsi dengan baik dalam kelas kecil ataupun kelas besar.

Tabel 10. Hasil rekapitulasi kepraktisan media

Kegiatan	Persentase Rata-rata
Uji Coba Kelompok Kecil	84,05%
Uji Lapangan (<i>Real Teaching</i>)	85,5%
Rata-rata	84,775%

(Sumber: Olah Data 2025)

Rekapitulasi berdasarkan hasil uji coba pertama dan uji lapangan didapatkan rata-rata senilai 84,775%, yang masuk kedalam kategori sangat

praktis. Skor saat uji lapangan juga mengalami peningkatan dibandingkan tahap uji coba. Hal ini memperlihatkan bahwa media Ular Tangga Edukatif ini tidak hanya mudah digunakan dalam kelompok kecil, tetapi juga tetap praktis ketika diterapkan dalam jumlah peserta didik yang lebih banyak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Edukatif yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap validasi terjadi peningkatan skor yang signifikan antara validasi awal dan kedua, baik pada aspek materi ataupun media. Adanya Peningkatan persentase ini menandakan bahwa perbaikan yang dilakukan telah berhasil mengatasi kelemahan rancangan pada materi dan media sebelumnya. Proses revisi yang dilakukan merupakan bagian dari prosedur penelitian pengembangan yang seharusnya. Karena, dalam pemikiran Rahayu (2025:6) segala saran dan masukan dari ahli adalah bahan evaluasi terbaik agar hasil pengembangan lebih maksimal.

Selanjutnya, pada tahap implementasi, dilakukan uji coba yang diselenggarakan pada 12 peserta didik di kelas IV SDN Panancangan 5. Uji coba ini dilakukan untuk mengamati keterlibatan peserta didik saat belajar memakai bantuan media ular tangga edukatif ini. Peneliti mengedarkan lembar angket untuk diisi oleh peserta didik dalam menilai kepraktisan media. Hasil uji kepraktisan yang melibatkan kelompok kecil menunjukkan persentase 84,05%, yang menandakan bahwa bagi peserta didik sangat mudah menggunakan media ini, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pada tahap uji lapangan (*real teaching*), persentase mengalami kenaikan menjadi 85,5%, dan masih dalam kategori sangat praktis seperti tahap uji coba. Perolehan rata-rata skor sebesar 84,775% menjadi bukti kuat bahwa media ular tangga edukatif ini berhasil memenuhi tujuan awalnya. Skor itu jika diinterpretasikan masuk ke dalam kategori sangat praktis, dan mampu menggeser peran peserta didik yang kurang aktif menjadi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil ini diperkuat dengan penelitian Susilawati dkk. (2024: 555), bahwa dalam proses pembelajaran, partisipasi peserta didik dapat meningkat, melalui permainan edukatif.

Selanjutnya, pada tahap evaluasi peneliti menganalisis hasil uji coba dan *real teaching* untuk melihat bagaimana kepraktisan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman konsep dalam pembelajaran PPKn (Sholikhah dkk., 2024:148). Efektivitas media ini juga diperkuat oleh penelitian lain yang menegaskan bahwa permainan papan edukatif dapat mengubah pola belajar pasif menjadi lebih aktif dan kolaboratif (Isma' & Syafi'i, 2021:138). Berdasarkan evaluasi tersebut, media yang peneliti kembangkan dalam penelitian ini terbukti sangat layak dan sangat praktis

digunakan, ditunjukkan oleh skor rata-rata validitas 87,372% dengan kriteria sangat layak, dan rata-rata persentase kepraktisan 84,775% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis, sehingga dapat ditegaskan bahwa media ular tangga edukatif berhasil mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila secara optimal.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghadirkan media Ular Tangga Edukatif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Panancangan 5. Media dikembangkan melalui model ADDIE dan terbukti layak serta praktis digunakan. Validasi ahli materi dan media menunjukkan peningkatan hingga meraih kategori sangat layak dengan rata-rata 87,37%. Uji kepraktisan pada kelompok kecil dan uji lapangan juga menunjukkan hasil tinggi dengan rata-rata 84,775%, menandakan media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik. Secara keseluruhan, media Ular Tangga Edukatif berhasil memenuhi tujuan penelitian sebagai alternatif alat bantu yang menarik dalam proses pembelajaran, interaktif, dan relevan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta berpotensi dikembangkan dan digunakan dalam mata pelajaran lainnya, dan dapat terus dikembangkan pada pembelajaran sekolah dasar.

SARAN DAN REKOMENDASI

1. Bagi Guru

Guru direkomendasikan untuk memanfaatkan media Ular Tangga Edukatif sebagai preferensi media pembelajaran yang variatif dan interaktif bukan hanya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila tetapi untuk mata pelajaran lainnya juga. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan partisipasi peserta didik, sehingga guru perlu mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang kolaboratif.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan fasilitas, pelatihan, serta ruang untuk guru bereksperimen menggunakan media baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Bagi Penelitian berikutnya

Penelitian ini hanya terbatas pada uji kelayakan dan uji kepraktisan media. Peneliti berikutnya disarankan untuk menguji keberhasilan penerapan media terhadap hasil belajar secara kuantitatif, mengembangkan versi digital, serta melakukan uji coba di berbagai sekolah untuk melihat keterterapannya.

4. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Media ini masih dapat disempurnakan pada aspek visual, daya tahan, dan variasi konten. Pengembang disarankan menambahkan versi digital atau interaktif agar media dapat digunakan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggun Syahrani, Adrias Adrias, & Salmains Safitri Syam. (2025). Keterampilan Berbicara Siswa Sebagai Faktor Penunjang Sikap Percaya Diri Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–290. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i2.1698>
- Egok, A. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. 6(5), 9118–9126.
- Fachrudin, D. S., Marsidi, & Agustin, I. H. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga di SDN Sukorejo 6. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 1703.
- Hamzah, Rahma Ashari, R. Mesra, K. Br Karo, N. Alifah, A. Hartini, H. G. P. Agusta, F. M. Yusuf, D. Subroto, F. Yulianti, Y. S., V. L. M. I. Ramadhani, S. H. Larekeng, S. Tunnoor, R. B. A. Hiola, & T. Pinasti. (2023). Strategi Pembelajaran Abad 21. Diedit oleh Sarwandi, M.Pd.T. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Isma', K., & Syafi'i, M. A. S. (2021). Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Kelas I MI Nurul Hidayah Urangagung. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, 3(2), 1-9. E-ISSN: 3021-8497.
- Munthakhabbah R, C. S., Sapriandi, & Ivan. (2024). Pengembangan media edukasi anti perundungan di lingkungan sekolah berbasis komik. *Jurnal Papatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 20(2), 143–153.
- Mutia. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *FITRAH*, 3(1)
- Nurhamidah, J., Hafsyah, A., & Farhurohman, O. (2025). Pengembangan Keterampilan 4C (Critical, Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika (Edisi Revisi Cetakan 11)*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sholikhah, Z. A., Minarsyil, R., Ariani, L., & Tarsidi, D. Z. (2024). Educational Board Games : “ Gues Who ?” As An Optimization Of Children ’ s Learning Focus In Learning PPKn In Elementary School. 2022.

Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (RnD). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Susilawati, W. O., Darniyanti, Y., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan media pembelajaran ular tangga kartu rahasia dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).