

## `BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Perencanaan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji validitas konstruk dengan pendapat dari ahli (*expert judgment*) terhadap instrumen penelitian. Validator instrumen I dan II oleh Ibu Agusta Kurniati.,M.Pd (Dosen PGSD) dan Kelara.,S.Pd). Hasil validitas Instrumen oleh validator I dan validator II dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 tabel validitas instrumen

| No | Nama Instrumen                | Hasil Validasi                                 |                     |
|----|-------------------------------|--|---------------------|
|    |                               | Validator I                                    | Validator II        |
| 1  | Media Ular Tanpan             | Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran | Layak diuji cobakan |
| 2  | Materi                        | Layak diuji cobakan                            | Layak diuji cobakan |
| 4  | Lembar Angket Tanggapan Siswa | Layak digunakan dan diperbaiki                 | Layak digunakan     |
| 5  | Soal Tes                      | Layak digunakan dan diperbaiki                 | Layak digunakan     |

Proses uji coba dan pengumpulan data dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024. Proses Uji coba skala terbatas dilakukan terhadap siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 29 Nenak Tembulan. Kemudian proses uji coba skala luas dilakukan terhadap siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 nenak tembulan.

Penelitian ini menggunakan model *quasi eksperimen design* yang menggunakan dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Proses pembelajaran kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan ular tanpan, dan kelompok kontrol tidak menggunakan permainan ular tanpan, jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Jadwal pelaksanaan Penelitian

| <b>Hari/Jadwal</b>   | <b>Waktu</b> | <b>Kegiatan</b>   |
|----------------------|--------------|---|
| Kamis, 6 Mei 2024    | 07.00-10.00  | Meminta izin dan menyerahkan surat penelitian kepada kepala SD Negeri 29 nenak tembulan, serta koordinasi dengan guru kelas III untuk penentuan jadwal penelitian |
| Sabtu , 8 mei 2024   | 07.00-09.00  | Meminta izin dan menyerahkan surat penelitian kepada kepala SD Negeri 11 seetunggul serta koordinasi dengan guru kelas III untuk penentuan jadwal penelitian      |
| Rabu, 15 mei 2024    | 07.00-08.00  | Pemberian <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas III SD Negeri 29 Nenak tembulan  |
|                      | 08.00-10.00  | Perlakuan I kelas eksperimen III SD Negeri 29 nenak tembulan  |
| Senin, 20 Mei 2024   | 07.00-09.00  | Perlakuan II kelas eksperimen III SD Negeri 29 nenak tembulan   |
|                      | 09.00-10.00  | Pemberian <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol III SD Negeri 29 nenak tembulan  |
| Sabtu , 01 Juni 2024 | 07.30-09.00  | Meminta izin dan  |

|                      |             |  |
|----------------------|-------------|--|
|                      |             | menyerahkan surat penelitian kepada kepala SD Negeri 11 setunggul serta koordinasi dengan guru kelas III untuk penentuan jadwal penelitian |
| Senin , 03 Juni 2024 | 07.00-08.00 | Pemberian <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas III SD Negeri 11 setunggul  |
|                      | 08.00-10.00 | Perlakuan I kelas eksperimen III SD Negeri 11 setunggul  |
| Kamis, 06 Juni 2024  | 07.00-08.00 | Pemberian <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas III SD Negeri 11 setunggul  |
|                      | 08.00-10.00 | Perlakuan I kelas eksperimen IV SD Negeri 11 setunggul   |
| Jumat, 07 Juni 2024  | 07.00-09.00 | Perlakuan II kelas eksperimen III SD Negeri 11 setunggul   |
|                      | 09.00-10.00 | Pemberian <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol III SD Negeri 11 setunggul  |

## 2. Permainan Ular Tangga Pancasila (Ular Tanpan)

Pengembangan permainan Ular Tanpan ini menggunakan *metode Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan yang sudah dilakukan sebagai berikut:

### a. Analisis (*Analizing*)

#### 1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan berupa kegiatan analisis keadaan lapangan.

Peneliti mengumpulkan informasi tentang sekolah dengan melakukan observasi langsung ke sekolah SDN 29 nenak tembulan

pada tanggal 3-4 Mei 2024. Informasi yang diperoleh dari kegiatan observasi yaitu:

- 1) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran untuk menunjang kebutuhan guru dalam membantu proses pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan suasana belajar menjadi kurang menarik perhatian serta minat belajar siswa, hal ini akan mempengaruhi pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran termasuk pada materi Pancasila,
- 2). Diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran permainan ular tangga. Media pembelajaran yang terintegrasi sila-sila Pancasila belum pernah dikembangkan di sekolah, sehingga memudahkan guru memberikan pembelajaran sila-sila Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi, maka peneliti mengembangkan permainan Ular Tangga Pancasila (Ular tanpan) sebagai sarana belajar siswa kelas III di sekolah yang berada di wilayah kelurahan Kapuas Kanan Hulu.

## 2. Analisis materi Pancasila

Analisis materi yang akan diajarkan kepada siswa diperoleh dari Modul Ajar Ideologi Pancasila oleh Pusat

Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional. Aspek yang dimuat yaitu memahami lambang pancasila, untuk siswa kelas III sekolah dasar. Hasil Analisis materi pancasila dirancang dalam Silabus dan RPP, dianalisis terhadap kurikulum dipilih I kompetensi Dasar (KD) yaitu KD PKN terintegrasi materi pancasila pada tema 8 praja muda karena siswa kelas III sekolah dasar.

b. *Desain (design)*

Tahap desain (*design*) peneliti melakukan perancangan produk yang akan dikembangkan. Peneliti menentukan perancangan awal terhadap papan permainan pada permainan Ular Tanpan dengan menggunakan *canva* dengan, kemudian peneliti mengumpulkan gambar dari *internet* maupun dari dokumentasi pribadi, perancangan *items* yang terdiri atas bidak, kartu soal, kartu pertanyaan, kartu petunjuk pengguna, yang serta *desain* kotak permainan dalam media permainan Ular Tanpan, pembuatan peraturan permainan. Peneliti menyusun rancangan materi yang akan diajarkan kepada siswa dalam silabus dan RPP. Selain itu peneliti melakukan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

c. *Pengembangan (development)*

Tahap pengembangan adalah pembuatan media. Media dibuat menyesuaikan dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah semua bahan yang diperlukan terkumpul, maka dilakukan pembuatan

media sesuai desain media yang hendak dibuat. Peneliti terlebih dahulu melakukan simulasi penggunaan produk dan dilakukan validasi oleh ahli media dan materi. Setelah itu dilakukan uji coba skala terbatas dan skala luas di sekolah yang menjadi subyek penelitian.

Validasi kelayakan media sebagai ahli media Augusta Kurniati, M.Pd (Dosen PGSD) sebagai validator ahli media I dan validator ahli materi I dan Ibu Kelara, S.Pd (Guru kelas III SDN 29 nenak tembulan) sebagai validator ahli media II dan validator ahli materi II.

#### 1. Analisis data validasi media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap media Ular Tanpan yang terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan media, dan aspek keamanan bagi peserta didik. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.3.

| Aspek yang dinilai             | Validator  |             |             |             |
|--------------------------------|------------|-------------|-------------|-------------|
|                                | I          |             | II          |             |
|                                | Skor       | %           | Skor        | %           |
| A. Efisiensi Media             | 16         | 97%         | 25          | 100%        |
| B. Keakuratan Media            | 17         | 97%         | 15          | 100%        |
| C. Estetika                    | 22         | 100%        | 25          | 100%        |
| D. Ketahanan Media             | 4          | 60%         | 4           | 100%        |
| E. Keamanan Bagi Peserta Didik | 4          | 60%         | 4           | 100%        |
| <b>Skor</b>                    | <b>63</b>  | <b>1420</b> | <b>75</b>   | <b>1500</b> |
| <b>Persentase</b>              | <b>84%</b> |             | <b>100%</b> |             |

|                             |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| <b>Jumlah Skor</b>          | <b>138</b>          |
| <b>Persentase rata-rata</b> | <b>99%</b>          |
| <b>Kriteria</b>             | <b>Sangat Layak</b> |

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli media dengan skor total 138, maka persentase kelayakan dengan Rumus Persentase Kelayakan pada BAB III, jadi hasil kelayakan media pembelajaran adalah 99% termasuk kriteria sangat layak artinya media permainan ular tangga dikatakan layak diujicobakan kepada siswa.

## 2. Analisis data validasi materi pembelajaran

Aspek penilaian validasi materi terdiri dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kontekstual yang dilakukan oleh validator I dan validator II. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Materi

| <b>Aspek yang dinilai</b>      | <b>Validator</b>    |             |             |             |
|--------------------------------|---------------------|-------------|-------------|-------------|
|                                | <b>I</b>            |             | <b>II</b>   |             |
|                                | <b>Skor</b>         | <b>%</b>    | <b>Skor</b> | <b>%</b>    |
| A. Aspek Kelayakan Isi         | 34                  | 92%         | 38          | 92%         |
| B. Aspek Kelayakan Penyajian   | 20                  | 92%         | 25          | 100%        |
| C. Aspek Penilaian Kontekstual | 4                   | 100%        | 5           | 100%        |
| <b>Skor</b>                    | <b>58</b>           | <b>1300</b> | <b>68</b>   | <b>1360</b> |
| <b>Persentase</b>              | <b>77%</b>          |             | <b>91%</b>  |             |
| <b>Jumlah Skor</b>             | <b>126</b>          |             |             |             |
| <b>Persentase rata-rata</b>    | <b>99%</b>          |             |             |             |
| <b>Kriteria</b>                | <b>Sangat Layak</b> |             |             |             |

Kelayakan materi oleh validator I dan validator II dengan skor total 126. Hasil persentase kelayakan materi adalah 99% kriteria sangat layak. Revisi media permainan Ular tanpan merupakan langkah yang ditempuh atas dasar analisis validitas ahli. Kritikan dan saran dari validator sebagai perbaikan bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan produk. Berikut ini tampilan revisi yang dilakukan terhadap beberapa item-item Ular Tanpan untuk pemahaman pancasila belajar siswa pada tema 8 kelas III Sekolah Dasar yaitu pada tampilan bidak, dadu dan kotak permainan seperti pada tampilan gambar di bawah ini.

Gambar 4. 1 Tampilan Dadu Sesudah dan Sebelum Direvisi

| No | Tampilan sebelum revisi   | Tampilan sesudah revisi  |
|----|---|--|
|    |  |  |
|    |  |  |
|    |  |  |

Revisi media dilakukan berdasarkan rekomendasi dan saran yang diberikan oleh ahli media. Revisi yang diberikan ahli media

mencakup tampilan media Ular Tanpan seperti dirangkum dalam Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Hasil Revisi Media

| No | Sebelum  | Sesudah  |
|----|--|--|
| a) | Dadu diusahakan menggunakan dadu yang lebih baik                       | Dadu yang digunakan sesuai dengan saran  |
| b) | Bidak diubah menggunakan bahan yang lebih baik                         | Bidak yang digunakan sudah diubah dengan pion catur                                      |
| c) | Pemilihan kotak media Ular Tanpan diperbaiki dengan ukuran lebih kecil | Pemilihan kotak media Ular Tanpan menggunakan kotak yang lebih baik dari yang sebelumnya |

d. Implementasi (implementation)

Tahap Implementasi (implementation) dilakukan setelah pembuatan media selesai, kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas III. Implementasi media dilakukan sebanyak 2 kali uji coba yaitu uji coba skala terbatas yang dilakukan di SDN 29 nenak tembulan. Uji coba skala luas yang dilakukan di SDN 11 setunggul dengan model penelitian quasi eksperimen design.

Sebelum memulai peneliti memberikan *pretest* kemudian menjelaskan materi pancasila dan tema 8. Peneliti menjelaskan aturan permainan. Setelah itu siswa dipersilahkan menggunakan media pembelajaran. Siswa kemudian diminta untuk mengisi *posttest* dan angket respon pada pertemuan 2. Selain siswa diberikan angket respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Evaluasi (*evaluate*)

Berdasarkan tahapan implementasi, diperoleh analisis hasil dari validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran, analisis data pengetahuan siswa terhadap pancasila, analisis hasil belajar siswa dan analisis data dari respon diperoleh dari siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran disajikan sebagai berikut.

1. Materi sila-sila pancasila

a. Hasil Uji Coba Skala Terbatas

1) Uji Skala Terbatas Normalitas

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini dihitung dengan uji *Kolmogorov Smirnov* berbantu program SPSS 18. Sudjana (Nuryadi, dkk 2017: 87), untuk menentukan normalitas data dengan membaca (Sig 2-tailed) jika nilai Sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pemahaman sila-sila pancasila siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada uji coba skala terbatas dapat dilihat pada Tabel 4.6.

| <b>Sekolah</b>  | <b>Kelas</b> | <b>Jenis Tes</b> | <b>Sig</b>   | <b>Ket</b> |
|-----------------|--------------|------------------|--------------|------------|
| SDN 29<br>nenak | Eksperimen   | <i>Pretes</i>    | 0,839 > 0,05 | Normal     |
|                 |              | <i>Posttest</i>  | 0,724 > 0,05 | Normal     |

|          |         |                 |              |        |
|----------|---------|-----------------|--------------|--------|
| tembiula | Kontrol | <i>Pretest</i>  | 0,566 > 0,05 | Normal |
| n        |         | <i>Posttest</i> | 0,388 > 0,05 | Normal |

Berdasarkan hasil uji normalitas hasil tes materi pancasila analisis data berbantu program SPSS 18 pada uji coba skala terbatas di Sekolah Dasar Negeri 29 Nenak tembulan diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol data berdistribusi normal.

#### a) Uji Homogenitas

Uji homogenitas data *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan program SPSS 18. Sudjana (Nuryadi, dkk 2017: 90) “jika nilai Levene Statistik > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen”. Hasil analisis data bahwa pemahaman sila-sila pancasila pada tahap *posttest* diperoleh sebesar 0,508 > 0,05 maka  $H_0$  diterima di Sekolah Dasar Negeri 29 nenak tembulan. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.7.

| <b>Sekolah</b>              | <b>Posttest</b> | <b>Sig</b>   | <b>Ket</b> |
|-----------------------------|-----------------|--------------|------------|
| SDN 29<br>nenak<br>tembulan | Eksperimen      | 0,508 > 0,05 | Homogen    |
|                             | Kontrol         |              |            |

### b) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh data yang berdistribusi normal dan homogen. Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sebaliknya jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima (Wulandari, Santoso, & Sarwono, 2017). Pengujian hipotesis terhadap pemahaman sila-sila pancasila antara siswa kelompok eksperimen dan kontrol pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 4.8.

| <b>Sekolah</b>              | <b>Sig</b> | <b>Level of Significant</b> | <b>Keterangan</b>                       |
|-----------------------------|------------|-----------------------------|---|
| SDN 29<br>nenak<br>tembulan | 0,02       | 0,05                        | $H_0$ ditolak<br>maka $H_a$<br>diterima |

Hasil uji hipotesis pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di Sekolah Dasar Negeri 29 nenak tembulan sebesar  $0,02 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Ular Tanpan Terhadap pemahaman sila-sila pancasila siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Hasil Uji Coba Skala Luas

1) Uji Normalitas

Normalitas data materi sila-sila pancasila dianalisis dengan bantuan program *SPSS* 18. Hasil perhitungan uji normalitas data uji coba skala luas yaitu di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggul dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Skala Luas

| <b>Sekolah</b>   | <b>Kelas</b> | <b>Jenis Tes</b> | <b>Sig</b>   | <b>Ket</b> |
|------------------|--------------|------------------|--------------|------------|
| SDN 11 Setunggul | Eksperimen   | <i>Pretest</i>   | 0,295 >0,05  | Normal     |
|                  |              | <i>Posttest</i>  | 0,067 >0,05  | Normal     |
|                  | Kontrol      | <i>Pretest</i>   | 0,139 >0,05  | Normal     |
|                  |              | <i>posttest</i>  | 0,009 > 0,05 | Normal     |

Berdasarkan hasil analisis tabel 4. hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan bantuan *SPSS* versi 18 diketahui bahwa data untuk masing-masing tes pada tiap sekolah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol semuanya berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan berbantu program *SPSS* versi 18. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.10.

| <b>Sekolah</b>      | <b>Posttest</b>  | <b>Sig</b> | <b>Ket</b> |              |         |
|---------------------|--|------------|------------|--------------|---------|
| SDN 11<br>Setunggul | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">Eksperimen</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Kontrol</td> </tr> </table> | Eksperimen | Kontrol    | 0,455 > 0,05 | Homogen |
| Eksperimen          |  |            |            |              |         |
| Kontrol             |  |            |            |              |         |

Uji homogenitas *posttest* pemahaman sila-sila pancasila siswa di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggul diperoleh sebesar  $0,455 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima.. Berdasarkan hasil uji homogenitas data pemahaman sila-sila pancasila siswa kelas III sekolah dasar pada tahap *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disimpulkan bahwa semua data yang diperoleh adalah homogen.

### 3) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas diperoleh data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis *One Way ANOVA* pada program *SPSS 18*. Pengujian hipotesis terhadap materi sila-sila pancasila antara siswa kelompok eksperimen dan kontrol pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 4.11

| <b>Sekolah</b>      | <b>Sig</b> | <b>Level of Significant</b> | <b>Keterangan</b>                       |
|---------------------|------------|-----------------------------|---|
| SDN 11<br>Setunggul | 0,00       | 0,05                        | $H_0$ ditolak<br>maka $H_a$<br>diterima |

Hasil uji hipotesis pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *One Way ANOVA* menunjukkan di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggal  $0,00 > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya adanya perbedaan antara materi sila-sila pancasila siswa kelompok eksperimen dan kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).

Hasil uji hipotesis pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggal sebesar  $0,00 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya tidak adanya perbedaan antara materi pancasila siswa kelompok eksperimen dan kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil uji hipotesis disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Ular Tanpan Terhadap materi sila-sila pancasila siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji coba skala luas.

## 2. Hasil Belajar Tema 8

### a. Hasil Uji Coba Skala Terbatas

#### 1). Belajar Afektif dan Psikomotorik

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan. Pada penelitian ini penilaian afektif dan psikomotorik dengan menggunakan lembar observasi, penilaian dilakukan pada pertemuan I dan Pertemuan II. Data yang diperoleh berupa skor kemudian dikonversikan dalam bentuk nilai.

Penilaian afektif di Sekolah Dasar Negeri 29 nenak tembulan pada kelompok eksperimen pertemuan I sebesar 81,75 dan pertemuan II sebesar 83,54 dengan rata-rata 89,47. Nilai Psikomotorik pada kelompok eksperimen pertemuan sebesar 75 dan pertemuan II sebesar 80,62 dengan nilai rata-rata 80,75.

b. Hasil Uji Coba Skala Luas

1). Hasil Belajar Afektif Dan Psikomotorik

Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan. Penilaian afektif dan psikomotorik dilakukan dalam penelitian ini dengan lembar observasi pada skor yang diperoleh dikonversikan dalam bentuk nilai, penilaian dilakukan pada kelompok eksperimen pertemuan I dan pertemuan II.

Penilaian afektif pada kelompok eksperimen di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggul pada kelompok

eksperimen pertemuan I sebesar 80,64 dan pertemuan II sebesar 85,19 dengan rata-rata 85,42.

Nilai Psikomotorik pada kelas eksperimen di Sekolah Dasar Negeri 11 Setunggul pada kelompok eksperimen pertemuan I sebesar 71,52 dan pertemuan II sebesar 81,90 dengan nilai rata-rata 76,74.. Perolehan rata-rata nilai afektif dan psikomotorik disajikan pada Tabel 4.12.

| Sekolah          | Afektif   |       |           | Psikomotorik |       |           |
|------------------|-----------|-------|-----------|--------------|-------|-----------|
|                  | Pertemuan |       | Rata-rata | Pertemuan    |       | Rata-Rata |
|                  | I         | II    |           | I            | II    |           |
| SDN 11 Setunggul | 80,64     | 85,19 | 85,42     | 71,52        | 81,90 | 76,74     |

## 2). Tanggapan Siswa dan Guru Terhadap Media Permainan Ular Tanpan

### a. Tanggapan Siswa

#### 1) Uji Coba Skala Terbatas

Tanggapan siswa terhadap penggunaan media Permainan Ular Tanpan untuk meningkatkan materi sila-sila pancasila III sekolah dasar diperoleh dengan menggunakan angket dengan pilihan jawaban “ya” dan “tidak”, yang diberikan setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan media.

Pada tahap uji coba ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 29 nenak tembulan oleh 26 responden. Aspek yang dinilai meliputi aspek permainan Ular Tanpan, aspek hasil belajar, dan aspek materi sila- sila pancasila dikaitkan dengan tema 8. Hasil uji coba produk skala terbatas dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Terbatas

| Kode Siswa | Jumlah Skor                 |                     |  |
|------------|-----------------------------|---------------------|--|
|            | Aspek Permainan Ular Tanpan | Aspek Hasil Belajar | Aspek Materi sila- sila pancasila Dikaitkan Tema 8 |
| SR1        | 3                           | 2                   | 8  |
| SR2        | 5                           | 2                   | 7  |
| SR3        | 3                           | 2                   | 5  |
| SR4        | 4                           | 3                   | 4  |
| SR5        | 3                           | 2                   | 7  |
| SR6        | 4                           | 2                   | 5  |
| SR7        | 3                           | 4                   | 6  |
| SR8        | 6                           | 2                   | 8  |
| SR9        | 6                           | 2                   | 8  |
| SR10       | 3                           | 2                   | 6  |
| SR11       | 3                           | 4                   | 7  |
| SR12       | 5                           | 2                   | 6  |
| SR13       | 4                           | 2                   | 3  |
| SR14       | 5                           | 4                   | 7  |

|                  |                    |   |   |
|------------------|--------------------|---|---|
| SR15             | 5                  | 3 | 8 |
| SR16             | 3                  | 2 | 4 |
| SR17             | 3                  | 4 | 4 |
| SR18             | 4                  | 4 | 4 |
| SR19             | 3                  | 3 | 6 |
| SR20             | 6                  | 2 | 7 |
| SR21             | 2                  | 3 | 5 |
| SR22             | 5                  | 2 | 6 |
| SR23             | 4                  | 3 | 7 |
| SR24             | 4                  | 2 | 5 |
| SR25             | 5                  | 4 | 6 |
| SR26             | 4                  | 4 | 6 |
| <b>Jumlah</b>    | <b>332</b>         |   |   |
| <b>Rata-rata</b> | <b>98%</b>         |   |   |
| <b>Kriteria</b>  | <b>Sangat Baik</b> |   |   |

## 2) Uji Coba Skala Luas

Analisis angket tanggapan siswa pada uji coba skala luas di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggul dengan jumlah keseluruhan responden 20 orang. Hasil uji coba produk skala luas dapat dilihat pada Tabel 4.14.

| Kode Siswa | Jumlah Skor                 |                     |   |
|------------|-----------------------------|---------------------|---|
|            | Aspek Permainan Ular Tanpan | Aspek Hasil Belajar | Aspek Materi sila-sila pancasila Dikaitkan Tema 8 |
|            |                             |                     |   |

|                  |             |   |   |
|------------------|-------------|---|---|
| SR1              | 5           | 2 | 8 |
| SR2              | 4           | 3 | 7 |
| SR3              | 6           | 2 | 7 |
| SR4              | 5           | 2 | 7 |
| SR5              | 6           | 2 | 7 |
| SR6              | 6           | 2 | 7 |
| SR7              | 5           | 2 | 7 |
| SR8              | 5           | 4 | 7 |
| SR9              | 5           | 3 | 6 |
| SR10             | 4           | 3 | 5 |
| SR11             | 4           | 3 | 5 |
| SR12             | 6           | 2 | 7 |
| SR13             | 5           | 2 | 5 |
| SR14             | 6           | 1 | 7 |
| SR15             | 5           | 2 | 8 |
| SR16             | 5           | 2 | 8 |
| SR17             | 6           | 2 | 7 |
| SR18             | 5           | 3 | 8 |
| SR19             | 3           | 4 | 8 |
| SR20             | 5           | 3 | 7 |
| <b>Jumlah</b>    | <b>295</b>  |   |   |
| <b>Rata-rata</b> | <b>89%</b>  |   |   |
| <b>Kriteria</b>  | <b>Baik</b> |   |   |

b. Tanggapan Guru

1) Uji Coba Skala Terbatas

Tanggapan guru kelas III terhadap media Permainan

Ular Tanpan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran

diperoleh dengan menggunakan angket dengan pernyataan jawaban dimulai dari 1 tidak setuju (TS), 2 kurang setuju (KS), 3 setuju (S) dan 4 sangat setuju (SS). Persentase rata-rata yang diperoleh 88% termasuk ke dalam kategori baik. Guru kelas III juga dimintai untuk memberikan kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya analisis hasil tanggapan guru tiap aspek disajikan pada Tabel 4.21.

Tabel 4. 15 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Terbatas

| <b>Responden</b>                            | <b>Aspek Kejelasan</b> | <b>Aspek Kesesuaian dengan Kurikulum</b> | <b>Pengaruh /Dampak</b> |
|---|------------------------|--|-------------------------|
| <b>Guru Kelas III SDN 29 Nenak Tembulan</b> | 24                     | 29                                       | 16                      |
| <b>Jumlah</b>                               | <b>69</b>              |  |                         |
| <b>Rata-rata</b>                            | <b>90%</b>             |  |                         |
| <b>Kriteria</b>                             | <b>baik</b>            |  |                         |

## 2). Uji Coba Skala Luas

Tanggapan yang diberikan guru kelas III terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan angket dengan pernyataan jawaban dimulai dari 1 tidak setuju (TS), 2 kurang setuju (KS), 3 setuju (S) dan 4 sangat setuju (SS). Pada angket

tanggapan uji coba skala luas di Sekolah Dasar Negeri 11 Setunggul. Guru juga dimintai untuk memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran Permainan Ular Tanpan pada siswa kelas III.

Hasil angket tanggapan guru yaitu Sekolah Dasar Negeri 11 Setunggul. Rata-rata hasil angket tanggapan guru skala luas diperoleh dengan persentase rata-rata dari semua sekolah sebesar 92%. Data rekapitulasi hasil angket tanggapan guru kelas III pada uji coba skala luas dapat dilihat pada Tabel 4.22.

| <b>Responden</b>                       | <b>Aspek Kejelasan</b> | <b>Aspek Kesesuaian dengan Kurikulum</b> | <b>Pengaruh/Dampak</b> |
|--|------------------------|--|------------------------|
| <b>Guru Kelas III SDN 11 Setunggul</b> | 24                     | 29                                       | 16                     |
| <b>Guru kelas</b>                      | 27                     | 29                                       | 16                     |
| <b>Jumlah</b>                          | <b>141</b>             |  |                        |
| <b>Rata-rata</b>                       | <b>98%</b>             |  |                        |
| <b>Kriteria</b>                        | <b>Sangat Baik</b>     |  |                        |

Persentase hasil tanggapan guru kelas III pada tiap aspek dalam angket nomor satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, sebelas, dua belas, tiga belas, empat belas, lima belas, enam belas, tujuh belas, delapan belas, dan Sembilan belas termasuk kategori sangat baik.

## **B. Hasil Pengembangan**

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran Permainan Ular Tanpan pada materi sila-sila pancasila kelas

III praja muda karena. Media pembelajaran berbasis sila-sila pancasila belum pernah dikembangkan. Peneliti berpendapat bahwa pentingnya membuat media pembelajaran karena membantu guru mempermudah kegiatan pembelajaran di kota Sintang khususnya SD Negeri 29 nenak tembulan. Dengan demikian peneliti mengembangkan media permainan Ular Tanpan yang dirasa memberikan variasi pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan dengan prosedur yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur dan tahapan model penelitian ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Pengembangan ini dengan melakukan analisis yang terdiri atas analisis lapangan dan analisis materi. Dari analisis lapangan diketahui bahwa belum adanya media pembelajaran pada sila-sila pancasila. Kemudian peneliti menganalisis tema dan KD yang sesuai dan dapat diintegrasikan dengan pembelajaran pancasila yang disusun dalam Silabus dan RPP sesuai dengan kurikulum 2013.

Kemudian peneliti mendesain produk Permainan Ular Tanpan dengan menentukan visualisasi gambar yang tepat pada papan permainan menentukan ukuran papan permainan, menentukan bidak, dadu, kartu pertanyaan, kartu informasi, pin permainan, kotak yang digunakan untuk menyimpan seluruh komponen permainan. Kemudian peneliti menentukan aturan permainan dan menentukan soal-soal yang akan digunakan dalam

kartu pertanyaan. Media ini dicetak dengan bentuk *landscape* dan jenis font *Comic Sans MS*. Tahapan terpenting yaitu merancang isi materi dalam Silabus dan RPP.

Pengembangan Permainan Ular Tangga. Setelah media dan materi dibuat dilakukan validasi oleh ahli media terhadap kelayakan media serta materi yang akan diuji cobakan kepada siswa. Setelah validasi selesai sesuai saran serta masukan dari ahli maka peneliti melakukan revisi awal terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dosen PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang ibu Augusta Kurniati.,M.Pd dan guru kelas III SDN 29 Nenak Tembulan. Setiap ahli memiliki penugasan yang berbeda, ahli media memberikan penilaian terhadap tampilan media yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 99% dengan kriteria sangat layak, kemudian perolehan rata-rata persentase hasil validasi ahli materi sebesar 99% dengan kriteria sangat layak. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angket validasi dan data kualitatif meliputi kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan untuk revisi produk. Selanjutnya adalah mengimplementasikan media pembelajaran dengan uji coba produk oleh siswa dan guru.

Uji coba terbatas dilakukan pada satu sekolah yaitu di SDN 29 nenak tembulan. Siswa diberikan angket respon berdasarkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran permainan ular tanpan dengan

perolehan persentase sebesar 90% berkriteria baik dan respon guru dengan perolehan 90% berkriteria baik. Setelah dilakukan uji coba skala terbatas dirasa media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu dilakukan revisi maka peneliti melanjutkan uji coba skala luas pada sekolah yaitu SDN 11 Setunggul. Secara keseluruhan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dengan perolehan persentase sebesar 99% berkriteria baik dan respon guru dengan perolehan 98% berkriteria baik maka media pembelajaran layak digunakan di dalam proses pembelajaran dari validasi produk dan dari segi tanggapan siswa serta guru.

### **C. Pembahasan Produk Akhir**

#### **1. Pengembangan Permainan Ular Tangga Sila-Sila Pancasila (ULAR TANPAN) tema 8 subtema 2 untuk siswa kelas III SD Negeri 29 Nenak Tembulan**

Pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti menggunakan acuan model pengembangan produk ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Peneliti memilih tahapan ADDIE karena lebih mudah dan memiliki langkah yang sederhana untuk diterapkan untuk mengembangkan produk (Agrestin dan Maulidiyah, 2021:101).

Tahap analisis kebutuhan sebelum peneliti memutuskan mengembangkan media Ular Tanpan terdapat permasalahan yang menjadi latar belakang pengembangan produk meliputi: kurangnya ketersediaan

media pembelajaran untuk menunjang kebutuhan guru dalam membantu proses pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan suasana belajar menjadi kurang menarik perhatian serta minat belajar siswa, hal ini akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran termasuk pada materi pancasila. Berkaitan dengan hal tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran permainan ular tangga.

Sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran Ular Tanpan dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan. Persiapan dimulai dengan mengumpulkan gambar-gambar dari internet serta dokumentasi pribadi. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pembuatan produk. Pembuatan dimulai dengan memilih gambar yang tepat pada papan permainan. Pemilihan karakter tokoh yang sesuai yang digunakan sebagai bidak. Pembuatan kartu informasi dan kartu pertanyaan. Setelah itu merancang aturan permainan pada permainan Ular Tanpan. Berkaitan dengan desain media pemilihan warna dan gambar disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini dengan melakukan modifikasi. Media ular tangga didesain dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan informasi mengenai sila-sila pancasila. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i (Nurfadhillah, dkk 2012:70-71)

unsur-unsur media visual dalam media pembelajaran salah satunya jenis media grafis dapat menarik perhatian, memperjelas sajian, dan mengilustrasikan fakta atau konsep yang mudah terlupakan, permainan Ular Tanpan termasuk dalam media grafis dengan jenis-jenis gambar/foto. Hal ini disebabkan karena pemilihan tampilan pada papan permainan serta item dalam media ini dapat mempresentasikan fakta/konsep mengenai berkaitan dengan pancasila sehingga dengan melihat visual pada media siswa dapat mengingat konsep pancasila dalam jangka panjang.

Media pembelajaran Ular Tanpan tergolong mudah digunakan dan menggunakan bahan yang ringan dan cukup awet, selain itu media pembelajaran yang dikembangkan familiar di dunia anak.

Tahap pengembangan dengan melakukan validasi instrument dilakukan oleh dosen pembimbing dan guru kelas untuk menguji kelayakan media permainan Ular Tanpan. Aspek yang dijabarkan dalam butir pertanyaan yang digunakan dalam validasi ahli media, dan validasi ahli materi. Aspek dalam instrumen validasi ahli media meliputi (aspek efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan media, keamanan bagi peserta didik) dan aspek dalam instrumen validasi ahli materi meliputi (aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek penilaian kontekstual). Hasil dari validasi instrumen yaitu bahwa diperoleh 99% kriteria sangat layak untuk kelayakan media dan diperoleh 99% kriteria sangat layak untuk kelayakan materi. Kualitas dan tampilan media juga diperbaiki berdasarkan masukan dan saran ahli kemudian dilakukan

perbaikan terhadap media yang telah dibuat sebelum dilakukan uji coba pengguna terhadap siswa dan guru. Sesuai dengan kriteria kualitas media yang telah ditetapkan produk dianggap layak jika semua aspek penilaian produk dianggap layak dengan kualitas produk minimal dengan kategori cukup baik, maka produk dianggap layak dari segi aspek tampilan dan juga kualitas produk (Setiyaningsih dan Syamsudin, 2019: 26).

Setelah media dikatakan layak oleh ahli maka selanjutnya dilakukan uji coba pengguna media yang dilakukan sebanyak dua tahap uji coba yaitu uji coba skala terbatas di Sekolah Dasar Negeri 29 nenak tembulan dan uji coba skala luas dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 11 setunggul .

Disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tanpan telah dilakukan sesuai dengan prosedur tahapan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluate*, pengembangan media Ular Tanpan merupakan modifikasi media sehingga menghasilkan media yang inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi pancasila. Penelitian ini sejalan dengan Tatisina dan Rukmi (2019).

2. Materi sila-sila pancasila dibantu permainan ular tangga Pancasila (ULAR TANPAN) terhadap siswa kelas III SD Negeri 29 nenak tembulan.

Permainan Ular Tanpan dilengkapi dengan pancasila, dengan memainkan permainan ini siswa memiliki pengetahuan baru tentang lambing, simbol dan hal yang berkaitan pancasila pada buku tema 8.

Penerapan permainan ular tangga siswa diajak terlibat aktif dalam pembelajaran dan pemanfaatannya dalam pembelajaran sangat penting supaya ketika guru menyampaikan materi dalam pembelajaran siswa tidak cepat bosan (Salombe, 2021).

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga. Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan Anjelina Wati (2021). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Materi sila-sila pancasila pada *pretest* kelas eksperimen uji coba skala terbatas di Sekolah Dasar Negeri 29 nenak tembulan dengan rata-rata 54,42 dan kelas kontrol dengan rata-rata 69,96. Sedangkan *posttest* kelas eksperimen rata-rata 63,28 dan kelas kontrol dengan rata-rata 69,34. Nilai rata-rata materi sila-sila pada *pretest-posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 124,38 sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 6,219. Berdasarkan data yang disajikan pada tabel

dapat ditunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas pembelajaran dengan pemanfaatan Ular Tanpa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sikap yang mencerminkan Sila-sila Pancasila dapat terlaksana dengan efektif

Materi sila-sila pancasila uji coba skala luas di Sekolah Dasar Negeri 11 Setunggul pada *pretest* kelas eksperimen dengan rata-rata 67,875 dan kelas kontrol dengan rata-rata 47,775. Sedangkan *posttest* kelas eksperimen rata-rata 68,575 dan kelas kontrol dengan rata-rata 87,775. Nilai rata-rata materi sila-sila pancasila pada *pretest-posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 180,67 sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 9,73.

Berdasarkan deskripsi hasil validasi media permainan ular tangga sila pancasila oleh validator. deskripsi hasil validitas diatas menunjukkan bahwa, ular Tanpa sila pancasila yang sudah dirancang dikategorikan valid dengan melakukan perbaikan- perbaikan sesuai dengan masukan dan saran dari validator. Ular Tanpa sila pancasila ini sudah dikategorikan valid, yang artinya sudah bisa diterapkan di sekolah dalam proses pembelajaran. Ular tangga sila pancasila ini untuk materi semester 2 kelas III sudah valid berdasarkan penilaian validator materi yang disajikan dalam ular tangga sila pancasila. Materi didalamnya sila pancasila berdasarkan lambang/symbol ,makna sila pancasila beserta isi yang terkandung dalam pancasila , Sebuah media dikatakan valid apabila diukur dari beberapa aspek yaitu aspek bahasa, isi/materi, dan konstruksi.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan Darniyanti, Efriani dan Susilawati (2021). Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut siswa diperlukan untuk mengetahui dan mengenal hubungan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam materi yang akan dicapai tersebut harus mengetahui bagaimana siswa mengenal, mengingat dan memahaminya.

Keefektifan media Ular Tanpan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* uji coba skala kecil dan uji coba skala luas menunjukkan peningkatan yang signifikan dianalisis berbantu SPSS versi 18 dengan hasil secara keseluruhan  $< 0,05$ . Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan Tatisina dan Rukmi (2019). Hal ini membuktikan bahwa media ular tanpan ini layak digunakan pada proses pembelajaran khususnya tema 8 sila-sila Pancasila dalam memotivasi semangat belajar siswa.

Sebelum penerapan permainan Ular Tanpan pemahaman Pancasila siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Setelah penerapan permainan Ular Tanpan terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji coba skala terbatas maupun pada uji coba skala luas.

## 2). Respon siswa dan guru terhadap Permainan Ular Tanpan (ULAR TANPAN) bagi siswa kelas III SD Negeri 29 Nenak Tembulan

Media permainan Ular Tanpan layak dikarenakan pemanfaatan media membantu siswa memahami materi Pancasila berdasarkan analisis

respon siswa dan guru. Pada uji coba skala terbatas memperoleh nilai 98% dengan kriteria sangat baik sedangkan pada uji coba skala luas memperoleh nilai 89% kriteria baik artinya siswa senang terhadap media pembelajaran sehingga media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran khusus materi sila-sila pancasila. Respon guru skala terbatas dengan nilai 90% kriteria baik. dan respon guru skala luas dengan nilai 98% sangat baik.

Berdasarkan respon guru dan siswa media pembelajaran uji coba skala luas dan skala terbatas bahwa media Ular Tanpan layak digunakan sebagai dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran Ular Tanpan siswa mengetahui yang berkaitan mengenai pancasila. Siswa merasa senang menggunakan media Ular Tanpan untuk sebagai sarana belajar dan dapat meningkatkan niat belajar pada materi pancasila siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Dalam mendukung aktivitas proses KBM membutuhkan media pembelajaran yang efisien dan efektif. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa tidak jarang guru yang memakai buku tema sebagai media pembelajaran pancasila. Selain itu, tanggapan para guru juga sangat positif jika menghadirkan media ular tangga menjadi media pembelajaran materi sila-sila Pancasila pada kelas III SD. Dengan dilakukannya analisis kebutuhan penggunaan media ular tangga ini, diharapkan dapat memberikan alasan secara umum dari perspektif peserta didik dan juga guru, serta dengan terbentuknya media ular tangga ini diharapkan dapat

mempermudah murid dalam memahami pembelajaran Pancasila terutama materi sila-sila Pancasila. Penelitian ini serupa dengan yang dilakukan Akbar, Satibi dan Hasanah (2023).

Media dengan inovasi yang menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran Ular Tanpan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan serta inovasi dari media yang dikembangkan sejalan dengan pendapat Fadlillah (dalam Tatisina dan Rukmi (2019) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi dan sebagai inovasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan efisien khusus dalam materi sila-sila Pancasila bagi siswa yang masih suka belajar dan bermain.

Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa permainan Ular Tanpan layak digunakan untuk dalam proses pembelajaran. Hasil ini juga didukung dengan penelitian Utami dan Abdullah (2020) bahwa media permainan ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### Komponen Permainan ular tanpan

##### 1). Papan Permainan Ular Tanpan

Papan permainan ini berbentuk landscape dalam papan permainan ini berisi gambar bernomor yang dimodifikasi. Papan permainan ini terdapat gambar-gambar yang berhubungan dengan sila-sila Pancasila. Papan permainan ini menggunakan kertas A3 memiliki tekstur yang lembut, halus,

dan tipis tetapi kuat sehingga tidak mudah sobek ketika dilipat. Papan permainan digunakan untuk bermain dalam permainan, di dalamnya terdiri atas 48 nomor sampai pada petak selesai Papan Ular TANPAN.

#### 9) Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan terdapat nomor urut yang berfungsi sebagai pedoman kunci jawaban dalam buku petunjuk. Kartu pertanyaan ini berisikan soal seputar sila-sila Pancasila yang harus dijawab oleh siswa yang bermain permainan.

Penggunaan gambar pada kartu pertanyaan ini sebagai simbol dan warna yang ada pada Pancasila. Penggunaan gambar-gambar tersebut memperhatikan sila-sila Pancasila ini dapat disimpan dalam long memory siswa.

Jika pemain berhenti pada nomor petak berisi gambar kepala banteng, maka pemain harus menjawab soal pada kartu pertanyaan.

#### 10) Kartu Pengetahuan

Kartu pertanyaan ini berisikan pengetahuan seputar makna simbol sila Pancasila yang harus dibaca oleh siswa yang bermain permainan. Gambar burung Garuda dalam permainan ini digunakan sebagai simbol salah satu untuk mengingat sila-sila Pancasila. Jika pemain berhenti pada nomor petak berisi

gambar burung garuda maka pemain harus informasi yang ada dalam kartu pengetahuan.

#### 11) Dadu

Dalam menentukan besarnya langkah yang akan diambil setiap pemain, dadu digunakan untuk menentukannya. Setiap pemain harus melempar dadu satu kali. Angka yang muncul di permukaan dadu menentukan besarnya langkah dalam permainan.

#### 12) Pion

pion yang digunakan dalam permainan ini adalah digunakan untuk menggantikan orang sebagai pemain dalam permainan. Pemilihan pion disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

#### 13) Kartu Petunjuk Pengguna

Kartu petunjuk pengguna yang digunakan permainan ini berisikan aturan dalam permainan sebagai pedoman bagi pemain dalam memainkan permainan ular tanpan.

#### 14) Kartu Jawaban

Kartu jawaban yang digunakan permainan ini berisikan jawaban dari soal pada kartu pertanyaan dalam permainan sebagai pedoman bagi pemain untuk mengetahui jawaban yang benar.

15) Poin

Poin digunakan untuk mengetahui banyak nya jawaban benar

16) Kotak Permainan Ular TANPAN

Kotak permainan ular tangga pancasila digunakan sebagai tempat penyimpanan seluruh komponen permainan. Tujuannya agar komponen yang ada dapat terkonndisi dengan baik. Kotak permainan ini dibuat dari kardus yang akan ditempel dengan stiker yang didesain.

c. Peraturan dalam Permainan Ular Tanpan

Dalam permainan ular tangga pancasila ini, terdapat peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain. Peraturan permainan ular tangga tanpan ini sebagai berikut:

- 1). Pemain berjumlah 2-4 orang, di luar jumlah pemain 1 orang ditunjuk sebagai wasit dalam permainan,
- 2). Wasit berfungsi sebagai pemantau jalannya permainan dan memutuskan benar atau salah jawaban pemain,
- 3). Pada awal permainan pemain melakukan *ice breaking*
- 4). Pemain mengocok dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak berhak menjadi pemain yang pertama dilanjutkan pemain kedua, ketiga, dan keempat (urutan jumlah dadu terbanyak sampai terkecil). Permainan dimulai dari petak Mulai,
- 5). Pemain bergantian melempar dadu
- 6). Setiap pemain mendapatkan untuk berhenti di petak:

I. Petak gambar bertema banteng: pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar dari kartu pertanyaan, jika jawaban benar maka maju 2 langkah.

II. Petak gambar burung garuda: pemain harus membaca informasi tertulis dalam kartu informasi,

III. Petak gambar ular: pemain berada pada posisi kepala ular harus mundur mengikuti arah ekor ular.

IV. Petak gambar tangga: pemain harus naik mengikuti arah tangga

7). Pemenang dari permainan ini adalah siswa terlebih dahulu sampai ke menang dari permainan ular tangga (yang benar menjawab mendapat nilai tambahan/bonus setiap jawaban benar).

(a) papan permainan (b) kartu pertanyaan (c) kartu pengetahuan (d) dadu (e) pion (f) kartu petunjuk (g) kartu jawaban

|  |   |
|--|---|
| <p>a).</p>  | <p>d).</p>  |
| <p>b).</p>  | <p>e).</p>  |

|  |   |
|--|---|
| <p>c).</p>  | <p>f).</p>  |
|--|---|

Cara memainkan media permainan ular tangga pancasila

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
| 1 | <p style="text-align: center;"><b>Pemain berjumlah 2-4 orang,</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>1 orang ditunjuk wasit</b></p>  | 4 | <p style="text-align: center;"><b>setiap pemain mendapatkan untuk berhenti dipetak</b></p> <p>Petak gambar banteng, berarti pertanyaan  benar menjawab maju 2 langkah</p> <p>Petak gambar burung Garuda, berarti informasi Pancasila </p> <p>Petak gambar ular, berarti posisi dadu turun </p> <p>Petak gambar tangga, berarti dadu naik </p> |
| 2 | <p style="text-align: center;"><b>Awal permainan melakukan ice breaking</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>Pemain mengocok terlebih dahulu dadu , angka tertinggi yang duluan mulai dan sampai seterusnya</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> | 5 | <p style="text-align: center;"><b>Pemenang permainan ular tangga ini yang mencapai petak menang duluan berarti menang ( jika banyak yang menjawab jawaban dengan benar akan mendapat nilai tambahan/bonus tersendiri serta dilihat pula dari cara siswa menjawab selama proses permainan</b></p> <div style="text-align: center;">  </div>   |
| 3 | <p style="text-align: center;"><b>Permainan dimulai dari petak mulai</b></p> <div style="text-align: center;">  <p>Mulai</p> </div> <p style="text-align: center;"><b>permainan bergantian melempar dadu</b></p>  |   |   |

*Ular Tangga Pancasila*

