JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1403 - 1413

Research & Learning in Elementary Education

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

Pengembangan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders* Pendidikan Pancasila

Titik Mutoharoh[1]✉, Frita Devi Asriyanti[2]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia[1,2]

E-mail: mutoharohtitik30@gmail.com[1], reyhe.butterfly@gmail.com[2]

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi media pembelajaran materi norma tidak menarik karena cenderung hanya berbentuk susunan teks tanpa visual atau gambar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *snakes and ladders* mata pelajaran pendidikan Pancasila. Media ini berbentuk permainan dengan pembahasan khusus materi norma dan penambahan komponen "telur soal". Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model ADDIE dan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan *Snakes and Ladder* memperoleh persentase kevalidan materi sebesar 94% dari ahli materi I dan 97% dari ahli materi II dengan kategori "sangat valid". Hasil kevalidan media memperoleh persentase sebesar 96% dari ahli media I dengan kategori "Sangat valid" dan 80% dari ahli media II dengan kategori "valid". Keterterapan media berdasarkan hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dan angket respon peserta didik sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Media pembelajaran *snakes and ladders* untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila mudah disampaikan, membuat peserta didik lebih mudah memahami apa yang diajarkan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Pendidikan Pancasila, *Snakes and Ladders*

Abstract

The research was motivated by the fact that learning media for teaching norms are uninteresting because they tend to consist only of text without visuals or images. This study aims to develop snakes and ladders learning media for Pancasila education. This media takes the form of a game with specific discussion of norms and the addition of a "question egg" component. This study uses an R&D approach with the ADDIE model and quantitative and qualitative analysis techniques. The results of the study show that Snakes and Ladders obtained a material validity percentage of 94% from material expert I and 97% from material expert II, categorized as "highly valid." The media validity results obtained a percentage of 96% from media expert I, categorized as "highly valid," and 80% from media expert II, categorized as "valid." The applicability of the media based on the teacher response questionnaire results obtained a percentage of 92% and the student response questionnaire results obtained a percentage of 88% with the category "very good." The Snakes and Ladders learning media for the Pancasila education subject is easy to deliver, making it easier for students to understand what is being taught.

Keywords: *Learning media, Pancasila Education, Snakes and Ladders*

Copyright (c) 2025 Titik Mutoharoh, Frita Devi Asriyanti

✉ Corresponding author :

Email : mutoharohtitik30@gmail.com

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387

PENDAHULUAN

Pilihan media pembelajaran dan pendekatan yang tepat dapat meningkatkan minat dan mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik. Media berperan membantu komunikasi dalam pembelajaran sehingga informasi atau pesan dapat tersampaikan (Hidayati et al., 2024; Hussaidah et al., 2024). Media belajar menyampaikan informasi atau berita dalam kaitannya dengan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa permainan, sehingga peserta didik belajar sekaligus bermain. Media membantu peserta didik memahami, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar (Riyadi dan Wibawa, 2024). Media permainan ialah sebuah sarana yang digunakan dalam kegiatan bermain yang mengandung unsur edukatif, yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan perkembangan anak. Media permainan edukasi dapat meliputi permainan fisik, teka-teki dan permainan game edukatif yang menekankan pada keterlibatan langsung peserta didik untuk mempelajari topik-topik tertentu dengan cara yang lebih dinamis dan praktis (Humaeroh & Fauzi, 2022).

Permainan *snakes and ladders* (ular dan tangga) dapat digunakan sebagai alternatif permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media *snakes and ladders* (ular tangga) ialah permainan papan kotak dengan serangkaian tangga dan ular dikombinasikan dengan kotak lain untuk anak -anak dengan dua atau lebih pemain (Kholipah et al., 2020). Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga menciptakan suasana belajar belajar yang aktif, sehingga berpengaruh terhadap pemahaman konsep materi pada mata pelajaran (Fauziah et al., 2024). Media permainan edukatif ular tangga ini digunakan berisikan komponen seperti gambar ular dan tangga, pion dan telur soal dengan materi pembelajaran, soal tanya jawab, dan soal tambahan.

Media *snakes and ladders* (ular tangga) dapat dipergunakan dalam pembelajaran kontekstual seperti Pendidikan Pancasila. Pendidikan Peserta didik wajib mempelajari dan menguasai tentang Pancasila (Firdaus dan Ghonim, 2023). Pendidikan memberi manusia banyak pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama pada Pendidikan Pancasila, yang membahas tentang aturan dalam kehidupan manusia (Asriyanti dan Alfito, 2024). Sebagai mata pelajaran dasar, Pendidikan Pancasila arus menanamkan norma, etika, dan moralitas kepada peserta didik. Norma berarti pedoman, patokan atau aturan (Aristi et al., 2024). Sangat penting bagi peserta didik untuk memahami jenis norma, yaitu norma yang mengatur perilaku individu di Masyarakat (Akhyar dan Dewi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi, pentingnya dan manfaat norma yang perlu dipahami peserta didik di usia dini justru berbanding terbalik dengan yang terjadi di kelas 5 SDN 2 Bendo. Peserta didik kelas 5 sulit memahami pembahasan tentang norma. Penyebab utama sulitnya memahami materi norma terletak pada media pembelajaran yang tidak menarik. Permasalahan berupa pembelajaran yang menonton tanpa ada bantuan media pembelajaran yang menarik, menjadikan peserta didik mudah bosan dan tidak belajar dengan sungguh-sungguh. Disisi lain, pembahasan materi tentang norma dalam buku panduan cenderung hanya berbentuk susunan teks tanpa visual atau gambar yang menstimulus peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut. Dengan demikian media *snakes and ladders* (ular tangga) dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman materi tentang norma melalui permainan.

Penelitian relevan yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Mardiah et al. (2021), Ananda et al., (2025) dan Hussaidah et al., (2024) yang menyatakan media ular tangga dengan komponen beberapa kartu, pion, papan permainan dan petunjuk penggunaan dinilai sangat layak untuk pembelajaran. Penelitian dari Susilawati et al. (2024), menunjukkan media ini dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang kurang menarik. Hasil uji coba media oleh Ananda et al. (2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 55,36 yang meningkat menjadi 83,21 pada posttest, sehingga dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam memperkuat pemahaman terhadap mata pelajaran pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia. Ilham et al. (2023) dalam penelitiannya menunjukkan hanya 49,95% peserta didik memiliki minat belajar sebelum diterapkannya media ini, namun

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387

setelah diterapkan media ini minat belajar menjadi 77,54%. Kebaharuan dari penelitian ini terletak pada aspek materi dan desain media pembelajaran. Penelitian sebelumnya tidak menggunakan materi yang berkaitan dengan norma, serta desain media yang digunakan masih sederhana, berbentuk kotak-kotak biasa. Sebagai bentuk pengembangan, peneliti menciptakan media dengan desain yang lebih menarik, yaitu berbentuk ular dengan tubuh yang terdiri dari susunan segi enam yang melengkung menyerupai gerakan ular. Setiap petak dalam media ini memiliki tulisan yang berisi instruksi seperti mengambil telur berisi soal, mendapatkan hadiah, atau menghadapi tantangan. Selain itu, media ini didukung dengan elemen tambahan berupa telur yang berisi soal-soal di dalamnya, pion yang terbuat dari kayu dengan gambar kartun, dadu, serta ukuran papan yang besar berbentuk papan catur. Melalui penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat menjadi referensi guru untuk memberikan keberagaman media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang dilengkapi dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Pengembangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi). Lokasi penelitian di SDN 2 Bendo, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung dengan perijinan mengambil subjek peserta didik kelas 5 yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 5 laki-laki dan 10 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan wawancara.

Tahap *analyze* (analisis) mencangkup analisis masalah dan analisis kebutuhan peserta didik kelas 5 SDN 2 Bendo. Tahap *design* (pengembangan) mencangkup pengumpulan data lapangan dan perencanaan media pembelajaran *snakes and ladders*. Tahap desain dimulai dengan pemilihan bentuk, pemilihan gambar, pemilihan warna, pemilihan huruf, menganalisis materi dalam media pendukung berupa video edukasi, perencanaan petunjuk penggunaan dan pemilihan bahan produk. Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan dengan validasi media dan validasi materi. Validasi dilakukan oleh para ahli yang berkompeten dalam bidang desain dan materi. Tahap *implement* (implementasi) dilakukan dengan uji coba media dan uji kepraktisan media melalui pemberian angket pada 15 responden.

Analisis data kuantitatif diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media pembelajaran *snakes and ladders*, serta angket respon peserta didik dan respon guru. Hasil dari data kuantitatif dihitung dengan menggunakan rumus skor persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{n} \text{ x } 100\% \quad (1)$$

Angket validasi dan respon peserta didik diisi berdasarkan pedoman skor penilaian pada Tabel 1. Data yang diperoleh berupa skor-skor dihitung rumus persamaan 1. Perhitungan persentase skor (P) diperoleh dengan cara membagikan jumlah skor validator $(\sum x)$ dengan jumlah skor ideal (N) kemudian dikalikan dengan 100%.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Skor	Interpretasi
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurang Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Adopsi Asriyanti dan Kurniasari (2023)

Hasil dari perolehan perhitungan angket validasi media dan materi kemudian dikriteriakan untuk melihat kevalidan media. Kriteria kepraktisan media diperoleh perhitungan angket respon peserta didik. Kriteria kevalidan dan keterterapan disajikan pada Tabel 2 dan dikuatkan oleh respon guru terkait penggunaan media melalui wawancara.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan dan Keterterapan

Persentase	Kevalidan	Keterterapan

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387

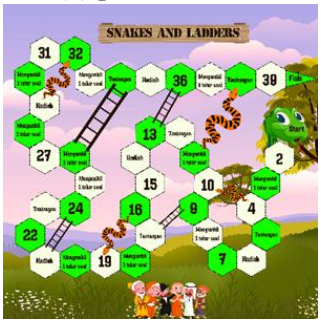
0 – 20%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Baik
21 – 40%	Tidak Valid	Tidak Baik
41 – 60%	Kurang Valid	Kurang Baik
61 – 80%	Valid	Baik
81– 100%	Sangat Valid	Sangat Baik

Sumber: Asriyanti dan Kurniasari (2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *snakes and ladders* (ular dan tangga) materi norma. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan tahapan ADDIE (*Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, *Evaluate*). Tahap *Analyze* dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah dan menganalisis kebutuhan. Identifikasi masalah menunjukkan peserta didik kelas 5 SDN 2 Bendo Gondang mengalami kesulitan dalam memahami mata Pelajaran Pendidikan Pancasila semester 2 khususnya materi norma. Hasil analisis masalah diperoleh bahwa kesulitan dalam memahami materi norma disebabkan Guru SDN 2 Bendo hanya mengandalkan papan tulis dan buku teks utama selama pembelajaran tanpa menggunakan referensi atau media lain. Hal ini cukup mempengaruhi pembelajaran karena pada dasarnya materi norma membutuhkan pengalaman belajar yang melalui media yang mumpuni. Secara berkelanjutan proses pembelajaran menjadi tidak aktif dan membuat peserta didik mengalami kejenuhan. Mengacu permasalahan ini, maka dibutuhkan sebuah media yang mampu mengubah suasana menjadi menyenangkan sekaligus membantu peserta didik dalam memahami materi norma.

Tahap *Design* dimulai dengan pemilihan bentuk, pemilihan gambar, pemilihan warna, pemilihan huruf, perancangan materi dan perancangan petunjuk penggunaan. Bentuk yang dipilih untuk media pembelajaran *snakes and ladders* (ular dan tangga) materi norma yaitu desain petak bentuk bangun segi enam yang tersusun membentuk tubuh ular beserta dengan petak start berbentuk kepala ular serta petak finis bentuk segi tiga yang ditempelkan di atas papan kayu yang berbentuk seperti papan catur. Gambar ular dan tangga ini menggunakan ular dan tangga, yang merupakan fitur unik dari permainan ini. Pemilihan warna untuk petak-petak media Pembelajaran *snakes and ladders* dibuat dengan memadukan dua warna cerah dan *soft* yang digunakan pada petak di media pembelajaran snakes and ladders. Menggunakan font huruf *adirek slab* pada desain media pembelajaran *snakes and ladders* agar mudah dibaca dan terlihat. Menganalisis materi untuk mengisi "telur soal". Bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu (1) kayu mahoni, triplek dan juga banner dengan ukuran 1*meter* x 1*meter*; (2) kardus bekas, lakban warna hitam dan hijau tua untuk bahan dadu; (3) mahoni yang ringan ukuran 6*cm*x6*cm*x8*cm* untuk pion; dan (4) plastick untuk telur soal.



Gambar 1. Tampilan utama *snakes and ladders* (ular dan tangga) materi norma

Gambar 1 menyajikan tampilan utama didesain dengan memasukkan: 1) gambar kartun sebagai hiasan; 2) gambar papan bertuliskan *snakes and ladders*; 3) gambar kepala ular dengan tulisan *start*; dan 4) elemen gambar 4 tangga warna hitam dengan variasi ukuran dan 4 ular warna hitam dan oranye.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387

Gambar 2. Telur Soal pembelajaran *snakes and ladders*

Telur soal pada Gambar 2 berisikan soal yang digulung dan dimasukkan ke dalam telur mainan. Soal ini akan dijawab peserta didik saat bermain media pembelajaran snakes and ladders. Soal ini dibuat sesuai dengan materi norma yang sudah disusun.

Gambar 3. Pion media pembelajaran *snakes and ladders*

Pion pada Gambar 3 dibuat dari bahan dasar kayu berbentuk persegi Panjang yang sisi-sisinya dihaluskan kemudian ditempeli gambar kartun agar memudahkan peserta didik hafal pionnya.

Setelah pembuatan media pembelajaran *snakes and ladders* selesai, langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi oleh dua ahli untuk mengetahui kevalidan media dan materi media pembelajaran *snakes and ladders dari media yang telah* dibuat dan direvisi berdasarkan saran validator. Perolehan validasi materi dan media pembelajaran *snakes and ladders* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perolehan Kevalidan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders*

Kevalidan	Validator I	Kategori Validator I	Validator II	Kategori Validator II
Ahli Materi	94%	Sangat Valid	97%.	Sangat Valid
Ahli Media	96%	Sangat Valid	80%	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 3, validasi materi media pembelajaran *snakes and ladders* memperoleh persentase 94% dari ahli materi I dan 97% dari ahli materi II sehingga dikategorikan "sangat valid" dan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan materi yang dimuat sudah memenuhi uji kevalidan materi, sehingga dapat digunakan dalam media. Validasi media pembelajaran *snakes and ladders* memperoleh persentase 96% dari ahli media I dengan kategori "sangat valid" dan 80% dari ahli materi II dengan kategori "valid" dan dengan revisi. Ini menunjukkan bahwa media *snakes and ladders* yang direvisi sudah memenuhi uji kevalidan.

Uji kervalidan akan dilakukan pada peserta didik kelas 5 SDN 2 Bendo. Media pembelajaran *snakes and ladders* dengan materi norma yang telak dinyatakan telah memenuhi tes kervalidan. Uji coba media ini juga digunakan untuk keterterapan media. Keterterapan media pembelajaran *snakes and ladders* diperoleh melalui respon peserta didik dan respon guru yang dikuatkan hasil wawancara. Hasil keterterapan media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perolehan Kepraktisan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders*

Respon	Persentase	Kategori Keterterapan
Peserta didik	88%	Sangat Baik
Guru	92%	Sangat Baik

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387

Hasil dari uji coba pada Tabel 4, menunjukkan bahwa media pembelajaran *snakes and ladders* mendapatkan persentase respon peserta didik skor 88% dan respon guru 92% dengan kategori sangat baik. Ini berarti, secara umum, media pembelajaran ini berdasarkan respon peserta didik dinilai sangat baik untuk diterapkan. Respon positif peserta didik didukung respon guru menunjukkan bahwa media pembelajaran *snakes and ladders* ini mudah dipahami, menarik, serta membantu dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru media pembelajaran *snakes and ladders* cukup jelas dan mudah dipahami cara penggunaannya oleh peserta didik. Pemilihan warna pada media pembelajaran *snakes and ladders* cukup jelas dan mendukung keterbacaannya. Materi norma agama, hukum dan kesopanan pada media pembelajaran *snakes and ladders* cukup relevan dengan topik yang diajarkan pada kelas 5 dan sesuai dengan kurikulum. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas 5 SDN 2 bendo. Soal-soal dalam media pembelajaran *snakes and ladders* disusun dengan variasi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Instruksi soal cukup jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Resolusi gambar pada media pembelajaran *snakes and ladders* cukup bagus dan jelas. Gambar yang digunakan pada media pembelajaran *snakes and ladders* sdah sesuai dengan materi yang diajarkan, cukup estetik dan menarik. Meningkatnya interaktif ditunjukkan dengan peserta didik menunjukkan aktif dan antusias selama proses pembelajaran, tidak mudah bosan, menunjukkan solidaritas yang tinggi dan lebih berpikir kritis.

Merancang permainan ular tangga adalah upaya untuk memasukkan permainan tradisional ke dalam konteks pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu keuntungan dari media pembelajaran adalah peserta didik dapat belajar sambil bermain, mereka dapat berinteraksi dalam kelompok, dan gambar-gambar dalam permainan membantu mereka belajar. Yang paling penting, media pembelajaran ini tidak membutuhkan biaya yang mahal untuk dibuat (Oli et al., 2024). Media pembelajaran *snakes and ladders* mampu memecahkan permasalahan kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media media pembelajaran ini dalam proses pengembangannya telah melewati tahap pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Media telah dirancang dan divalidasikan sebelum diujicobakan pada peserta didik. Media pembelajaran *snakes and ladders* (ular dan tangga) materi norma didesain dengan petak berbentuk bangun segi enam yang tersusun membentuk tubuh ular beserta dengan petak strart berbentuk kepala ular serta petak finis bentuk segi tiga. Hal ini sesuai dengan Kholipah et al. (2020) yang menyatakan media *Snake and Ladders*, juga disebut "ular tangga", adalah permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini melibatkan papan kotak yang berisi berbagai tangga dan ular yang menghubungkan kotak satu ke kotak lainnya. Media ini biasanya digunakan oleh anak-anak sebagai permainan yang dimodifikasi untuk media belajar (Sulistiani et al., 2024).

Selama pembelajaran guru bebas untuk menyesuaikan media ini dengan tujuan dan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, *snakes and ladders* digunakan untuk menyampaikan materi norma. Norma berarti pedoman, patokan atau aturan (Aristi et al., 2024). Norma hukum, norma sosial, maupun norma agama merupakan pedoman bagi peserta didik untuk berinteraksi secara baik dalam kehidupan sehari-hari (Turyani et al., 2024). Aristi et al. (2024) membagi manfaat mempelajari materi norma menjadi 1) pembentukan karakter; 2) mereka memahami pentingnya saling menghormati, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan baik; 3) kesadaran hukum; 4) peserta didik diajarkan untuk memahami perspektif orang lain dan menghargai perbedaan yang dapat meningkatkan rasa empati dan toleransi di antara mereka; 5) pengambilan keputusan yang bijak; 6) pendidikan norma dapat membantu mencegah perilaku menyimpang, seperti bullying dan tindakan kekerasan, dengan menanamkan nilai-nilai positif sejak dini; 7) kemandirian dan tanggung jawab; dan 8) materi norma mempersiapkan peserta didik untuk beradaptasi dan berkontribusi positif dalam masyarakat yang lebih luas di masa depan. Media ini didesain untuk menyampaikan materi norma yang dinilai sulit untuk disampaikan selama menganalisis masalah. Media ini mudahkan dalam memahami materi dengan cepat dan efektif dalam pembelajaran (Pelipa et al., 2024).

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387

Pada uji validasi, media pembelajaran *snakes and ladders* mendapatkan skor persentase 94 % dari ahli materi 1 dan validasi ahli materi 2 mendapatkan skor persentase 97% dengan kategori sangat valid. Validasi ahli materi dipergunakan untuk menguji kevalidan materi dalam media *snakes and ladders* dari tinjauan ahli materi berdasarkan aspek kelayakan isi materi, aspek kelayakan penyajian dan aspek penilaian kontekstual (Fitriana, 2018). Hal ini dikuatkan penelitian Sabrina dan Nugroho (2024) yang menyatakan media *snakes and ladders* mendapatkan persentase 92% sehingga dinyatakan sangat valid untuk sebagai media pembelajaran. Perolehan kevalidan materi sebesar 94% pada penelitian Ananda et al. (2025) menunjukkan bahwa media ular tangga layak digunakan untuk menyampaikan materi pada peserta didik. Materi norma yang disajikan dalam media yang dikembangkan dinyatakan layak dari segi isi materi, penyajian dan penilaian kontekstual. Materi norma yang disajikan dalam media ular tangga harus sesuai dengan CP dan TP yang ditetapkan. Karena CP dan TP menjadi panduan penting dalam menyampaikan materi (Bait et al., 2025). Isi materi harus akurat, lengkap, dan tidak menimbulkan miskonsepsi. Penyampaian materi norma secara singkat dikuatkan dengan soal tanya jawab dan tambahan. penggunaan media secara kreatif membuat peserta didik mungkin saja bisa belajar lebih banyak dan lebih baik, dari pada menggunakan metode konvensional (Rowina et al., 2025).

Validasi ahli media terhadap media pembelajaran *snakes and ladders*, ahli media I memberikan skor persentase 96% dengan kategori sangat valid dan ahli media II memberikan skor persentase 80% dengan kategori valid. Validasi ahli media pada uji validasi dipergunakan untuk menguji kevalidan media *snakes and ladders* dari tinjauan ahli media yang berisikan aspek bentuk media pembelajaran *snakes and ladders,* kualitas media pembelajaran, fungsi media pembelajaran (Maratussolihah, 2018). Hasil validasi ini selaras dengan hasil validasi media ular tangga sebesar 96% yang dilakukan oleh Ananda et al. (2025). Hal ini menunjukkan media ular tangga yang dikembangkan peneliti layak dari segi media untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Bentuk media pembelajaran *snakes and ladders* yang dirancang telah proposional dan desain pada media pembelajaran *snakes and ladders* jelas serta mudah dipahami peserta didik. Berdasarkan aspek kualitas, media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, dan terbuat dari bahan yang kuat dan tahan lama. Selain itu, dilengkapi dengan gambar jelas dan berkualitas tinggi. Ditinjau dari aspek fungsi media, penerapan media pembelajaran *snakes and ladders* memudahkan yang peserta didik untuk belajar memahami materi norma agama, hukum dan kesopanan. Penerapan media ini hanya terbatas pada materi norma, namun dapat dikembangkan pada materi lainnya. Guru dapat menerapkan media ini dengan mudah tanpa kesulitan dalam mengarahkan peserta didik untuk bermain.

Aspek respon peserta didik terhadap penerapan media *snakes and ladders* mencangkup ketertarikan, kualitas media, kemudahan penggunaan, kualitas isi materi dan kemandirian belajar (Ananda, 2022). Aspek respon guru terhadap penerapan media mencangkup aspek materi pembelajaran dan aspek kelayakan media (Fitriana, 2018). Berdasarkan hasil angket respon guru memberikan penilaian dengan skor 69 atau setara dengan persentase 92%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil angket respon peserta didik dengan skor 70.25 atau setara dengan persentase 88%, yang juga berada dalam kategori sangat baik. Selaras dengan ini, penelitian oleh Ananda et al. (2025) menunjukkan perolehan respon peserta didik terhadap penggunaan media mencapai 90,95%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran *snakes and ladders* dapat diterapkan dengan baik. Adaptasi baik secara mental maupun fisik, adalah fokus peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Oli et al., 2024). Adaptasi individu terhadap materi pembelajaran tertentu secara bertahap dengan tujuan memperoleh pemahaman dan keterampilan yang lebih baik daripada sebelumnya dalam proses belajar.

Peserta didik kelas 5 dapat lebih dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dijelaskan melalui media permainan. Peserta didik belajar memperoleh pemahaman materi melalui interaksi lingkungannya. Pemahaman materi norma ditinjau dari segi kognitif merupakan proses belajar peserta didik. Teori kognitif belajar mengungkapkan bahwa belajar yang dilakukan individu adalah hasil interaksi mentalnya dengan lingkungan sekitar sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan atau tingkah laku (Nurhadi, 2020). Belajar adalah pengorganisasian aspek- aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman (Wandani

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387

et al., 2023). Media ular tangga berpengaruh meningkatkan pemahaman konsep materi di dalam mata pelajaran (Fauziah et al., 2024). Proses implementasi media yang menarik dan interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dan konsep terasa abstrak tentang hari akhir dapat divisualisasi melalui alur permainan, pengalaman belajar sambil bermain dapat membantu peserta didik lebih mengingat materi lebih mudah. Peserta didik tidak hanya mendengarkan melainkan ikut berpartisipasi aktif dalam permainan, unsur perlombaan atau kompetisi dapat memotivasi peserta didik agar memahami materi lebih baik saat menggunakan media ini, permainan ini juga memungkinkan adanya kerja sama komunikasi dan diskusi antar peserta didik dalam menemukan pengetahuan melalui suasana yang menyenangkan (Rowina et al., 2025).

Ular Tangga adalah permainan mudah, sederhana, edukatif, menghibur, dan sangat interaktif ketika dimainkan secara kolektif. Permainan ini mudah dibawa dan dimainkan serta dipahami karena aturannya sederhana dan memberikan tan belajar dan hiburan yang positif bagi peserta didik. Bermain itu belajar karena kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Menurut Piaget, bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri (Halipah & Suyatmin, 2024). Melalui Perancangan petunjuk penggunaan, jika pion berhenti di kolom "telur soal" peserta didik harus menjawab pertanyaan bersama kelompoknya, jika pion berhenti di kolom "Tantangan" peserta didik harus menyelesaikan tantangan dari guru dan jika pion berhenti di kolom "Hadiah" peserta didik mendapatkan hadiah. Pemberian hadiah (*gift*) dinilai cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar (Rowina et al., 2025). Dalam dunia pendidikan, hadiah atau reward diakui sebagai motivasi berupa penghargaan atas perilaku positif. Tujuan pemberian hadiah adalah untuk memperkuat perilaku baik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *snakes and ladders* dapat dijadikan sebagai alat permainan ular tangga dengan sajian materi norma, dilengkapi dengan beberapa tantangan berupa pertanyaan yang tertuang dalamnya. Hal ini memungkinkan peserta didik bermain sekaligus belajar. Selaras dengan temuan ini, media ular tangga berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep materi dalam subjek (Fauziah et al., 2024). Media ini tidak hanya membuat peserta didik lebih aktif, tetapi juga mampu menyederhanakan konsep teoritis menjadi lebih praktis (Zaharani et al., 2025).

Media pendidikan yang menarik seperti ular tangga dapat digunakan untuk melengkapi pembelajaran di kelas (Hussaidah et al., 2024). Pertanyaan pada soal tanya jawab dan tambahan menstimulus untuk berpikir memecahkan masalah untuk menjawab pertanyaan. Penggunaan media ini adalah cara yang bagus untuk mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Naini et al., 2024). Secara tidak langsung, melalui pemberian soal tanya jawab dan tambahan dapat memicu semangat belajar. Media pembelajaran *snakes and ladders* disusun dengan variasi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman (Syaikhu et al., 2022). Semangat belajar juga dapat meningkat dikarenakan rasa persaingan yang tercipta dalam diri, sehingga peserta didik berusaha menjawab soal dengan benar. Peserta didik mungkin lebih termotivasi untuk belajar karena konsep permainan dan tantangan yang ditawarkan ular tangga. Perasaan tertantang untuk maju dan mencapai tujuan akhir permainan, yang sering kali dihubungkan dengan prestasi dalam belajar (Rahayu & Prasetyaningtyas, 2025).Media ini dapat memengaruhi aspek kognitif dan emosional peserta didik sekaligus. Seiring berlangsungnya permainan, peserta didik tidak hanya diuji melalui pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan, tetapi mereka juga dapat merasa senang dan puas saat menyelesaikan setiap tantangan (Oli et al., 2024). Media ini berhasil mengubah suasana pembelajaran yang monoton menjadi lebih dinamis dan menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh para peserta didik (Zaharani et al., 2025).

KESIMPULAN

Media pembelajaran *snakes and ladders* dalam proses pengembangan dinilai dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi norma. Media ini memberikan bentuk visual media yang berwarna

dengan desain menarik serta penggunaan komponen seperti kartu dan telur soal sebagai kabaruan. Selain itu, pengemasan dengan bermain melalui tantangan pertanyaan memberikan kesempatan peserta didik untuk memotivasi dirinya sendiri untuk semakin mempelajari materi norma. Dampak praktis terlihat melalui perbedaan sebelum dan sesudah digunakan media yang terletak pada meningkatnya motivasi dan pemahaman materi. Dampak teoritisnya terletak pada penguatan bahwa media permainan mampu membantu meningkatkan motivasi dan penguatan proses belajar. Selama proses pembelajaran, peserta didik belajar melalui permainan sehingga kognitif mereka dapat berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 1541–1546.

Ananda, A. D., Setiawan, D., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar dalam. *Jurnal Educatio*, *11*(3), 453–461. https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v11i3.13186 ISSN

Ananda, R. Z. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Aristi, A. F., Rizqi, C. R., Puspita, I. A., Arianto, H., Olivia, F., Lelono, G., Daryono, G., & Slamet, R. S. (2024). Nilai dan Norma Sebagai Dasar Membangun Karakter. *Jurnal Abdimas*, *10*(1), 75–85. https://doi.org/https://doi.org/10.47007/abd.v10i01.7012

Asriyanti, F. D., & Alfito, M. (2024). Analisis Faktor Rendahnya Minat Baca Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 3 Sidorejo. *AKSIOMA : Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, *1*(8), 452–460. https://doi.org/10.62335/m3amh779

Asriyanti, F. D., & Kurniasari, A. (2023). Pengembangan Buku Ajar Siklus Air Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(5), 1359–1365. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4999

Bait, E. H., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Arwasih, A., & Ulwan, M. N. (2025). Kurikulum Merdeka dan Dinamika Tujuan Pendidikan: Integrasi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(1). https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97505

Fauziah, S. H., Rahmah, N. M., Aini, A. Q., & Febriyani, N. (2024). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan- Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *2*(2), 191–209.

Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-SES : Journal of Science, Education and Studies*, *2*(3). https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912

Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Univesitas Islam Raden Intan Lampung.

Halipah, S., & Suyatmin, S. (2024). Manfaat Bermain Untuk Mengembangkan Aspek Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 37–42. https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v4i1.1958

Hidayati, P. N., Arisyanto, P., & Damayanti, A. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gage (Gaya Dan Gerak) Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 526–538. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7145

Humaeroh, & Fauzi, A. (2022). Penggunaan Media Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Kelangsungan Hidup Organisme. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, *17*(1), 42–53.

Hussaidah, M., Ain, S. Q., & Yolanda, F. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Kelas IV SDN 182 Pekanbaru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(2), 72–86. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.4038

Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *Jurnal Matematika*, *3*(4), 903–914. http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas

Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, *1*(1), 60–71. https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415

Maratussolihah, U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas IV SD Negeri Bobul*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Mardiah, K. R., Tahir, M., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(3), 417–427. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269

Naini, I. N., Setyawan, K. G., & Sukarti. (2024). PEnerapan Media Snakes And Ladder Untuk Meningkatkan Hasil Belajar(Studi kasus Peserta didik IX IPS A SMPN 53 Surabaya). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(3), 356–360.

Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, *2*(1), 77–95.

Oli, M. A., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., & Sayangan, Y. V. (2024). Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 691–702. https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.839

Pelipa, E. D., Relita, D. T., & Wulandari, W. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Nusantara Indah Sintang. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *9*(1), 1–16. https://doi.org/10.31932/jpk.v9i1.3463

Rahayu, V. P., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Snakes and Ladders Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education for Fourth Grade Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *14*(1), 135–144. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i1.81968

Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 2791–2805.

Rowina, S., Jennah, R., & Gofur, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bermuatan Aqidah: Studi Pada Materi Iman Kepada Hari Akhir di MTs Darul Amin Palangka Raya. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, *8*(3), 13–30.

Sabrina, B., & Nugroho, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Snake and Ladders Culture pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra. *Journal on Education*, *07*(01), 1779–1792.

Sulistiani, Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Snakes And Ladders 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(3).

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), 545–558.

Syaikhu, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, *5*(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f_m.v5i1.629

Turyani, I., Suharini, E., & Atmaja, H. T. (2024). Norma Dan Nilai Adat Istiadat Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Masyarakat. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, *2*(2), 234–243. https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.224

Wandani, E., Sufhia, N. S., Eliawati, N., & Masitoh, I. (2023). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(5). https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8055054

Zaharani, P., Lisnasari, S. F., & Simbolon, R. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Kemampuan Numerasi Siswa Kelas II Di SD Negeri 060950 Medan T . P 2024 / 2025 Development Of Media Snakes And Ladders In Mathematics Subjects For Ability Numeration Of Class II STUDENTS I. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 4*, 1–12.