

Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA HYBRID
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN
PADA SISWA KELAS V MI AL FATTAH MALANG**

Oleh

Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy

NIM. 220103110128



PROGRA STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA HYBRID
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN
PADA SISWA KELAS V MI AL FATTAH MALANG**

Diajukan Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy

NIM. 220103110128



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA HYBRID
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN
PADA SISWA KELAS V MI AL FATTAH MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy

NIM. 220103110128

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang” oleh Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada 26 Mei 2026.

Dosen Penguji

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

Anggota Penguji

Rois Imron Rosi, M.Pd
NIP. 199102272023211017

Sekretaris

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

Tanda Tangan

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Malang, 13 Mei 2026

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Hal : Skripsi Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy

NIM : 220103110128

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 13 Mei 2026

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang betanda tangan di bawah ini:

Nama : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
NIM : 220103110128
Program Studi : Pendiidkan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN
pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku

Malang, 13 Mei 2026



Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy

NIM: 220103110128

LEMBAR MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 6)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat dan kasih sayang Allah SWT, skripsi ini dengan tulus saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Bambang Edy Siswanto dan Ibu Halimah.
Terima kasih atas kerja keras dan doa yang selalu menyertai setiap langkah.
2. Keempat saudara penulis, Ayu, Icha, Mayang dan Adek Diva. Terima kasih atas segala dukungan, semangat, dan motivasi yang tak pernah putus.
3. Diri sendiri. Terima kasih sudah bertanggungjawab dalam menyelesaikan apapun yang telah dimulai.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang" dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju cahaya Islam dan keimanan yang sempurna.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, S.Ag., M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta seluruh staf
4. Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan.
5. Bapak Bambang Edy Siswanto dan Ibu Halimah tercinta, selaku kedua orang tua peneliti dan motivator utama yang telah memberikan doa, dukungan, serta

semangat tanpa henti. Saudara kandung peneliti yang telah memberi dukungan dan arahan.

6. Keluarga besar MI Al Fattah Malang, khususnya Ibu Laela Fitria., yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian di sekolah.
7. Nuril Nuzulia, M. Pd selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Sekaligus sebagai validator ahli media pada penelitian ini.
8. Alfian Nur Azizi, M.Pd selaku validator materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap penelitian pengembangan media ini.
9. Semua teman-teman yang sudah mendampingi, membersamai, dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan produk media dan penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi yang peneliti buat dapat memberi manfaat dan berkontribusi untuk pengembangan pengetahuan dan pemikiran di masa yang akan datang, baik bagi peneliti maupun pihak lain.

Malang, 13 Mei 2026

Peneliti,



Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy

NIM. 220103110128

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = q
ب = B	س = S	ك = k
ت = T	ش = Sy	ل = l
ث = Ts	ص = Sh	م = m
ج = J	ض = Dl	ن = n
ح = H	ط = Th	و = w
خ = Kh	ظ = Zh	ه = h
د = D	ع = ' (alif)	ء = ' (dal)
ذ = Dz	غ = Gh	ي = y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

Aw = أو
Ay = أي
û = أو
î = إي

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
المخالص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan.....	10
D. Manfaat Pengembangan.....	10
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
F. Spesifikasi Produk	13
G. Orisinal Pngembangan.....	13
H. Definisi Istilah.....	17
I. Sistematika Penulisan	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Kajian Teori	20
1. Media Pembelajaran	20
2. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid.....	27
3. Hasil Belajar	30
B. Perspektif Teori dalam Islam	32
C. Kerangka Berfikir	36

BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	39
D. Uji Produk.....	41
E. Jenis Data	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	44
G. Teknik Pengumpulan Data	49
H. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	54
A. Prosedur Pengembangan.....	54
B. Hasil Validitas	66
C. Analisis Data Hasil Belajar Siswa	72
BAB V PEMBAHASAN	75
A. Prosedur Pengembangan.....	75
B. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid Terhadap peningkatan Hasil Belajar Siswa	87
BAB VI PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinal Pengembang	15
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	44
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Observas	45
Tabel 3. 3 Kriteria Interpretasi Skor	46
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Materi	46
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Media	47
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Pembelajaran	47
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test	48
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Media	51
Tabel 3. 9 Kriteria Keefektifan N-Gain	52
Tabel 3. 10 Kriteria Respon Siswa	53
Tabel 4. 1 Flowchart	57
Tabel 4. 2 Hasil Belajar Kelas Kontrol	63
Tabel 4. 3 Hasil Belajar Kelas Ekperimen	64
Tabel 4. 4 Hasil Validitas Media	67
Tabel 4. 5 Hasil Validitas Materi	69
Tabel 4. 6 Hasil Validitas Pembelajaran	71
Tabel 4. 7 N-Gain Score Kelas Kontrol	73
Tabel 4. 8 N-Gain Score Kelas Eksperimen	74
Tabel 5. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Materi "Perumusan Pancasila"	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	38
Gambar 4. 1 Materi Perumusan Pancasila	59
Gambar 4. 2 Papan Permainan Ular Tangga Hybrid.....	60
Gambar 4. 3 Kartu Pertanyaan dan Kartu Tantangan.....	61
Gambar 4. 4 Packaging Kotak Box Papan Permainan	61
Gambar 4. 5 Buku Petunjuk Penggunaan	62
Gambar 4. 6 Diagram Respon Siswa Terhadap Media	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	36
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin survei.....	97
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 3 : Surat Sudah Melakukan Penelitian.....	99
Lampiran 4 : Lembar Observasi.....	100
Lampiran 5 : Lembar Wawancara	101
Lampiran 6 : Surat Permohonan Validator Ahli Materi	104
Lampiran 7 : Angket Validasi Materi	105
Lampiran 8 : Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	107
Lampiran 9 : Angket Validasi Media	108
Lampiran 10 : Angket Validasi Pembelajaran	110
Lampiran 11 : Angket Pre-Test Post-Test.....	112
Lampiran 12 : Angket Respon Siswa	114
Lampiran 13 : Kompenen Media Ular Tangga Hybrid	115
Lampiran 14 : Dokumentas	116
Lampiran 15: Sertifikat Bebas Plagiasi.....	118

ABSTRAK

Fandy, Adelia Nur Aziza Fitri Aisah. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian bangsa sejak usia dini. Namun kenyataannya, siswa sering menunjukkan minat belajar yang rendah karena metode yang digunakan masih didominasi dengan ceramah dan penugasan tertulis. Kurangnya partisipasi siswa menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Jenis quasi eksperimen. Subjek penelitian mencakup semua siswa kelas 5 MI Al Fattah Malang. Yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen yang mendapat perlakuan media pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan media pembelajaran ular tangga hybrid. Teknik pengumpulan data meliputi, wawancara, observasi, dokumentasi, angket pre-test post-test dan angket respon siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ular Tangga Hybrid memperoleh skor validitas sebesar 84% dari ahli media, 96,6% dari ahli materi, dan 92% dari praktisi pembelajaran dengan kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Hasil implementasi juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain sebesar 0,743 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 0,421 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran; ular tangga hybrid; hasil belajar; PPKN; sekolah dasar

ABSTRACT

Fandy, Adelia Nur Aziza Fitri Aisah. 2026. Development of Hybrid Snakes and Ladders Learning Media to Improve PPKN Learning Outcomes for Fifth Grade Students of MI Al Fattah Malang. Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Supervisor: Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Pancasila and Civic Education are important subjects for shaping the nation's character and personality from an early age. However, in reality, students often show low interest in learning because the methods used are still dominated by lectures and written assignments. This lack of student participation hinders the achievement of desired learning objectives. Therefore, innovative media are needed to stimulate active student engagement.

This study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study was quasi-experimental. The subjects included all fifth-grade students at MI Al Fattah Malang. They were divided into two groups: an experimental class that received the snakes and ladders hybrid learning media and a control class that did not receive the snakes and ladders hybrid learning media. Data collection techniques included interviews, observation, documentation, pre-test and post-test questionnaires, and student response questionnaires.

The results of the study showed that the Hybrid Snakes and Ladders media obtained a validity score of 84% from media experts, 96.6% from material experts, and 92% from learning practitioners, thus categorizing it as highly valid and highly feasible to use. The implementation results also showed an increase in student learning outcomes. The experimental class obtained an N-Gain score of 0.743, categorized as high, while the control class obtained a score of 0.421, categorized as moderate. Thus, the Hybrid Snakes and Ladders learning media was declared feasible and effective in improving student learning outcomes in the subject.

Keywords: learning media; hybrid snakes and ladders; learning outcomes; PPKN; elementary school

المخالص

فندي, عادلية نور عزيزة فطري عائشة. ٢٠٢٦. تطوير وسيلة تعليمية هجينة على شكل لعبة السلم والثعبان لتحسين مخرجات تعلم التربية المدنية لطلاب الصف الخامس في مدرسة الفتح الابتدائية في مالانج. أطروحة، برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف على الأطروحة: الأستاذ الدكتور ح. عبد الباشيث، ماجستير العلوم

يُعدّ التعلّم أساسيًا في بناء شخصية الأمة منذ الصغر. مع ذلك، غالبًا ما يُظهر الطلاب في الواقع اهتمامًا ضعيفًا بالتعلّم نظرًا لهيمنة المحاضرات والواجبات الكتابية على أساليب التعلّم. ويُعيق ضعف مشاركة الطلاب تحقيق أهداف التعلّم المرجوة. لذا، تبرز الحاجة إلى وسائل تعليمية مبتكرة تُحفّز مشاركة الطلاب الفعّالة.

استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير، مع نموذج ADDIE للتطوير، الذي يتألف من مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وكانت الدراسة شبه تجريبية. شملت عينة الدراسة جميع طلاب الصف الخامس في مدرسة الفتح الابتدائية في مالانج. قُسم الطلاب إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية التي تلقت الوسائل التعليمية، والمجموعة الضابطة التي لم تتلقَ هذه الوسائل التعليمية. وشملت أساليب جمع البيانات المقابلات والملاحظة والتوثيق واستبيانات ما قبل الاختبار وما بعده، بالإضافة إلى استبيانات إجابات الطلاب.

المقابلات والملاحظة والتوثيق واستبيانات ما قبل الاختبار وما بعده، واستبيانات إجابات الطلاب. أظهرت النتائج أن وسيلة التعلم الهجينة "السلم والثعبان" حازت على تقييم صلاحية بلغ 84% من خبراء الوسائط، و96.6% من خبراء المواد، و92% من ممارسي التعلم، مما يصنفها بأنها صالحة للغاية وقابلة للتطبيق بشكل كبير. كما أظهرت نتائج التطبيق تحسنًا في مخرجات تعلم الطلاب. فقد حقق الفصل التجريبي درجة N-Gain بلغت 0.743، مصنفة ضمن المستوى العالي، بينما حقق الفصل الضابط درجة 0.421، مصنفة ضمن المستوى المتوسط. وبذلك، أعلن أن وسيلة التعلم الهجينة "السلم والثعبان" قابلة للتطبيق وفعالة في تحسين مخرجات تعلم الطلاب في هذه المادة.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم؛ السلم والثعبان الهجينة؛ مخرجات التعلم؛ PPKN؛ المرحلة الابتدائية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum, pendidikan adalah serangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk mendorong pertumbuhan siswa dan mengembangkan kemampuan kognitif, keterampilan, dan kecerdasan mereka. Pendidikan juga berkontribusi dalam membangun karakter dan kompetensi siswa, serta menyediakan lingkungan belajar yang memenuhi tuntutan perkembangan modern.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka secara efektif. Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan dalam diri siswa kekuatan spiritual dan religius, disiplin diri, karakter yang baik, kecerdasan, akhlak yang baik, dan kemampuan yang bermanfaat bagi mereka, masyarakat, bangsa, dan negara mereka.¹

Dalam dunia Pendidikan, kurikulum merupakan kerangka acuan guru untuk Menyusun rencana, proses pelaksanaan serta evaluasi pembelajaran². Pendidikan Pancasila merupakan salah satu dari sekian banyak mata Pelajaran wajib yang harus dipelajari seseorang di sekolah.

¹ Wiwik Moeljaningsih Rahayu, Silvia Dwi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Himmatul Khoiroh, "Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar," 2024.

² Maria Ulfa Lubis et al., "Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan," *Education and Learning Journal* 2, no. 5 (2023): 691–95.

Tujuan pengajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir kritis, berpartisipasi aktif dan berkembang secara positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara³. Pentingnya mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah telah ditegaskan oleh pemerintah melalui Rancangan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (RUU Sisdiknas) yang memuat peran Pancasila dalam membentuk cara pandang, sikap, dan karakter generasi penerus bangsa dan menjadikan muatan dan mata Pelajaran wajib kurikulum pendidikan dasar dan menengah⁴.

Pendidikan Pancasila dan Kewarga Negara (PPKN) merupakan mata pelajaran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian bangsa sejak usia dini. Menurut Wina Sanjaya kenyataannya, siswa sering menunjukkan minat belajar yang rendah karena metode yang digunakan masih didominasi dengan ceramah dan penugasan tertulis.⁵ Kurangnya partisipasi siswa menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, menurut Oemar Hamalik diperlukan media Inovatif yang mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif.⁶

Pendidikan dasar merupakan langkah awal pada belajar, sehingga membutuhkan media yang bisa membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Realitanya pembelajaran masih didominasi metode konvensional, sehingga

³ Sari Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pkn Jpgsd," 2023.

⁴ Kemendikbud RI, "Perkuat Karakter Bangsa, Ruu Sisdiknas Jadikan Pendidikan Pancasila Sebagai Mapel Wajib," Kemdikbud.Go.Id, September 2, (2022).

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016).

⁶ Oemar Hamalik, "Proses Belajar Mengajar," Revisi (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

hasil belajar siswa masih belum maksimal. Media Pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung kelancaran proses pengajaran dan pembelajaran. Salah satu fungsi utamanya adalah sebagai sumber daya pendidikan yang memungkinkan guru untuk memperluas pengetahuan siswa secara lebih efektif. Berkat beragam sumber daya yang tersedia, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Hal ini tidak hanya memicu rasa ingin tahu siswa tetapi juga meningkatkan minat mereka pada topik baru, sehingga memfasilitasi pemahaman mereka tentang isi pendidikan. Lebih jauh lagi, Media pembelajaran yang dirancang dengan baik mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pengelolaan alat bantu pengajaran ini merupakan aspek penting dalam operasional sekolah. Akibatnya, guru perlu mampu memilih dan menerapkan sumber daya yang tepat untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.⁷

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan atau prestasi yang diraih siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang tercermin dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka.⁸ Menurut Erlina Damayanti untuk mendukung pencapaian ini, media pendidikan memainkan peran penting sebagai alat atau media yang memfasilitasi proses pengajaran, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁹ Dengan

⁷ Nurrita T, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2018.

⁸ Afzan A, "Efektivitas Perangkat Pembelajaran Berorientasi Model Problem Based Learning Bermuatan Karakter Ditinjau Dari Hasil Belajar Peserta Didik," *Bioconcetta* 6, no. 1 (2020).

⁹ Erlina Damayanti et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar," 2018, 639–45.

menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan efisien. Lebih jauh lagi, media ini juga berfungsi sebagai sumber informasi yang membantu siswa memahami pelajaran guru, sehingga kegiatan belajar tidak hanya lebih efektif tetapi juga lebih menarik dan bermakna.

Kemajuan teknologi digital pada masa kini telah memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran.¹⁰ Teknologi kini memiliki peran yang semakin penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sektor pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan mampu bersaing dengan sektor lainnya. Pemanfaatan teknologi tentu menghadirkan dampak baik maupun tantangan. Maka dari itu, kerjasama dari berbagai pihak sangat diperlukan untuk memaksimalkan manfaat serta meminimalkan dampak negatifnya, sehingga teknologi dapat digunakan secara optimal. Teknologi sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas serta meningkatkan kemampuan berpikir, khususnya dalam hal berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pedagogi digital muncul sebagai alternatif pembelajaran di era modern dengan tujuan membentuk generasi yang kritis, adaptif, dan memiliki kecerdasan sosial untuk menghadapi tantangan era Industri 4.0.¹¹

Media Android dapat digunakan oleh siswa untuk memperoleh

¹⁰ Benedictus Lysander and Tristan Setiawan, "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran" 1, no. 1 (2025): 1–13.

¹¹ Said Sitaman, "Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21," *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 2023.

pengetahuan, dan pengembangan media berbasis Android dapat menyajikan materi dan ide pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.¹²

Teknologi adalah sebuah alat untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi pada kegiatan belajar. Sedangkan media pembelajaran dengan teknologi dirancang guna meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai upaya pendidik untuk memperlihatkan kemampuan dalam bidang teknologi.¹³ Kemajuan teknologi pada masa kini telah melahirkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendukung kegiatan belajar antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, penerapan teknologi di abad ke-21 diharapkan mampu menjadi solusi dalam mengatasi tantangan pembelajaran modern. Selain itu, guru dituntut untuk terus belajar dan berinovasi, menguasai pengelolaan informasi, serta memanfaatkan media dan teknologi secara efektif. Keterampilan tersebut penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi persaingan global. Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, diharapkan sistem pendidikan Indonesia dapat semakin maju serta mampu mencetak lulusan yang cerdas, berkualitas, dan berdaya saing tinggi. Salah satu bentuk penerapannya ialah pembelajaran berbasis permainan.¹⁴

¹² Nur Hidayah Hanifah and Muhammad Walid, "Development of Android-Based 'Pete' Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning" 9 (2022): 430–43.

¹³ Alfian Eko, Ikha Sulis Setyaningrum, and Widodo Adi, "Development of Technology-Based Learning Media Books to Support 21st Century Learning in Elementary Schools Pengembangan Buku Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Mendukung Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar" 9, no. 1 (n.d.): 67–86.

¹⁴ Banarsari A., D.R Nurfadilah, and A.Z Akmal, "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21," *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) : Conference Series* 6, no. 1 (2023): 459–64.

MI Al Fattah Malang sebagai tempat penelitian memiliki sarana prasarana yang cukup mewaadahi integrasi teknologi dalam pembelajaran. Siswa-siswi disana menyukai pembelajaran yang aktif dengan games atau permainan. Karena pembelajaran PPKN sering dilakukan dengan hanya menggunakan metode tradisional. Kurang tumbuh minat belajar dalam pembelajaran ppkn. Maka media ular tangga hybrid dirasa cocok dikembangkan sebagai Upaya menciptakan media pembelajaran yang asik dan menyenangkan dalam pembelajaran PPKN

Berdasarkan observasi pra-penelitian pada tanggal 08 September 2025 dengan ibu Lala dan ibu Etty selaku guru kelas VA dan VB di MI Al Fattah Kota Malang. Media pembelajaran yang digunakan di MI Al Fattah Kota Malang kurang menarik, guru memang sudah memanfaatkan media digital seperti power point (PPT). Guru jarang sekali memanfaatkannya dan memilih menggunakan buku teks saja, sehingga siswa seringkali merasa bosan sehingga siswa membutuhkan media yang interaktif dan menarik. Dengan adanya media yang inovatif tersebut bisa meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa bisa aktif pada pembelajaran.

Berdasarkan wawancara pra-penelitian pada tanggal 08 September 2025 dengan ibu Lala dan ibu Etty selaku guru kelas VA dan VB di MI Al Fattah Kota Malang.

“Kalau di pembelajaran PPKN itu pelajarannya terlalu luas kayak kemarin itu Misalkan kayak perumusan Pancasila otomatis itu

mulai BPUPKI dan lain-lain jadi sejarah-sejarah itu masuk di situ otomatis itu yang membuat anak-anak itu merasa agak susah.”¹⁵

Mereka mengatakan bahwa siswa kelas V sulit untuk memahami mata pelajaran pendidikan pancasila terutama pada materi perumusan pancasila dikarenakan pada materi ini siswa diharuskan bisa mengetahui sejarah perumusan pancasila, tokoh-tokoh pancasila, mengamalkan pancasila secara nyata . Realitanya guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah lalu siswa diberikan arahan untuk mengerjakan di buku teks, sehingga siswa kurang bersemangat pada pembelajaran serta muncul rasa bosan pada saat pembelajaran. Rasa bosan pada siswa dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurangnya kreativitas pada pembelajaran. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahawasannya pembelajaran dengan menggunakan media bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Mencegah terjadinya verbalisme, meningkatkan daya berpikir yang logis dan terstruktur, serta membantu untuk menumbuhkan pemahaman nilai-nilai pada diri siswa.¹⁶ Media pembelajaran menjadi peranan yang sangat penting pada proses pembelajaran, karena bisa mempengaruhi minat belajar siswa.

Solusi dari permasalahan yang ditemukan di MI Al Fattah Kota Malang dengan mengembangkan Media ular tangga hybrid, yaitu media pembelajaran dengan perpaduan fisik permainan ular tangga 3D dengan

¹⁵ Wawancara dengan Ibu Laela Fitria tanggal 8 september 2025 di Ruang kelas VA pukul 10.00 WIB

¹⁶ Septy Nurfadhillah et al., “Peranan Media Pembelajaran Pada Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii,” PENSIA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial 3, no. 2 (2021): 244, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

kartu pertanyaan yang dilengkapi QR untuk akses video/gambar/tantangan yang harus dilakukan siswa berkaitan dengan materi pembelajaran PPKN perumusan pancasila. Media Permainan ular tangga hybrid berbasis kartu tantangan dinilai efektif dalam membangun interaksi, Kerjasama, dan daya pikir kritis secara menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, Media terdahulu yang pertama Penelitian pengembangan oleh Hendratno dkk. (2024) yang berjudul *“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”*. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk media ular-tangga yang valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan pemahaman konsep.¹⁷ Kedua, Penelitian pengembangan oleh Nurfadillah Salam, Safei, Jamilah (2019) yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf”* penelitian tersebut bertujuan untuk pengembangan media ular tangga pada materi system saraf untuk kelas XI.¹⁸ Ketiga Penelitian pengembangan oleh E.K. Paramuditha (2025) berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital pada Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”*. Tujuan menghasilkan media ular-tangga digital dan mengukur kelayakan serta efektivitasnya untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti juga menegaskan bahwa penggunaan media Ular Tangga bisa membuat

¹⁷ Elvira Qorry dan Hendratno. Malinda, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *JPGSD* 12, no. 09 (2024): 1737–48.

¹⁸ Nurfadillah Salam et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan ” 1 (2019): 52–69.

pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan bisa meningkatkan minat belajar siswa.¹⁹

Pengembangan media Ular Tangga Hybrid dikhususkan pada materi perumusan Pancasila. Sebab permasalahan yang dibisakan yaitu, siswa sulit memahami dan mengingat peristiwa sejarah perumusan Pancasila. Meskipun guru masih mengandalkan metode ceramah serta buku teks, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media Ular Tangga Hybrid. Media tersebut dirancang supaya pembelajaran bisa lebih menarik, sehingga diharapkan bisa memperbaiki capaian belajar siswa di kelas V di MI Al Fattah Malang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Prosedur pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Hybrid pada mata Pelajaran PPKN kelas V di MI Al Fattah Malang?
2. Bagaimana validitas media Ular Tangga Hybrid pada mata Pelajaran PPKN?
3. Bagaimana efektifitas media Ular Tangga Hybrid terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Al Fattah Malang?

¹⁹ Elvin Kinanti Paramuditha, Lukman Hakim, and Dina Sri Nindiati, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar" 4, no. 4 (2025): 1539–50.

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran “Ular Tangga Hybrid” pada mata pembelajaran PPKN
2. Mengetahui validitas media pembelajaran “Ular Tangga Hybrid” pada mata Pelajaran PPKN
3. Efektifitas hasil belajar siswa kelas V MI Al Fattah menggunakan Media pembelajaran ular tangga hybrid untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran PPKN

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan poin-poin tujuan yang telah diuraikan sebelumnya, Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada dunia Pendidikan.

Beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam media pembelajaran, terutama untuk Pelajaran PPKN di Tingkat MI/SD. Media ular tangga sebagai alat bantu penyampaian materi diyakini efektif sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peneliti juga berharap dapat meningkatkan wawasan mengenai proses pengembangan media pembelajaran ular tangga hybrid pada pembelajaran PPKN yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Al Fattah Malang

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi lembaga

Penelitian ini diharapkan berdampak positif pada pembelajaran, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi tidak hanya bergantung pada LKS atau buku sekolah .

b. Manfaat bagi guru

Peneliti berharap penggunaan media ular tangga hybrid dapat membantu guru menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih kreatif serta turut meningkatkan mutu proses pembelajaran.

c. Manfaat bagi peserta didik

Peneliti mengharapkan produk media ular tangga hybrid mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan sarana yang menyenangkan dan membangun Kerjasama yang tinggi antar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Manfaat bagi peneliti

Peneliti berharap hasil penelitian sebagai bentuk penyelesaian tugas akhir akan menambah pengetahuan untuk diri sendiri dan orang lain.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi dan juga keterbatasan dalam penelitian pengembangan media ular tangga hybrid dipaparkan sebagai berikut:

1. Asumsi

- a. Sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas LCD dan Wifi yang memadai, sehingga memungkinkan penggunaan media pembelajaran interaktif ular tangga hybrid yang memadukan teknologi.
- b. Media pembelajaran ular tangga hybrid dapat menjadi sarana pembelajaran terkait materi-materi dalam mata pelajaran PPKN.
- c. Media pembelajaran ular tangga hybrid dapat menjadikan kelas lebih interaktif dan menciptakan pembelajaran yang kooperatif.
- d. Media pembelajaran ular tangga hybrid dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN.

2. Keterbatasan Pengembang

- a. Pengembangan media pembelajaran ular tangga hybrid hanya berfokus pada mata pelajaran PPKN di kelas 5
- b. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas V MI Al Fattah Kota Malang semester ganjil tahun ajaran 2025/2026

F. Spesifikasi Produk

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran hybrid berbentuk permainan ular tangga yang disajikan dengan memadukan media konvensional dan juga integrasi teknologi dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media ini mempunyai detail fisik berupa papan ular tangga yang dialasi dengan papan kayu dengan permainan ular tangga 3D yang terbuat dari Styrofoam dengan ukuran 45 cm x 55 cm
2. Materi dan mata pelajaran yang disampaikan berupa materi materi yang ada dalam mata pelajaran PPKN kelas V MI/SD semester 1.
3. Media ini juga dilengkapi dengan kartu sebanyak 100 berisi pertanyaan dan juga QR yang dapat diakses . petunjuk permainan berisikan aturan bermain dan juga gambaran proses permainan ular tangga hybrid. Buku pedoman berisikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, rangkuman materi, dan profil pengembangan media.
4. Media ini didesain secara konvensional dan juga menggunakan aplikasi Canva.
5. Media ini dapat digunakan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.

G. Orisinal Pengembangan

Penelitian ini didasari oleh penelitian terdahulu dari berbagai aspek yang relevan dengan topik penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk memperkuat penelitian, di antaranya:

1. Penelitian pengembangan oleh Hendratno dkk. (2024) dari Universitas Negeri Surabaya (UNESA) yang berjudul "*Pengembangan Media*

Permainan Ular Tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk media ular-tangga yang valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan pemahaman konsep (pretest–posttest; model R&D/ADDIE). Berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (kelas IV SD/MI). Konsep media: media permainan fisik/konvensional.²⁰

2. Penelitian pengembangan oleh Nurfadillah Salam, Safei, Jamilah (2019) dari UIN Alauddin Makasar yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf ” penelitian tersebut bertujuan untuk pengembangan media ular tangga pada materi system saraf untuk kelas XI²¹.
3. Penelitian pengembangan oleh E.K. Paramuditha (2025) berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital pada Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar*”. Tujuan menghasilkan media ular-tangga digital dan mengukur kelayakan serta efektivitasnya. Berfokus pada mata pelajaran IPAS (SD). Digital menempatkan konten multimedia dalam media ular-tangga. Konsep media (full digital) Untuk meningkatkan hasil belajar.²²
4. Penelitian pengembangan oleh Lisa Indrian, Dina Bunga Lathifa, Merita sari (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game

²⁰ Melinda Septiani and Moh Irawan Zain, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV” 6, no. 1 (2024).

²¹ Nurfadillah Salam et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan ” 1 (2019): 52–69.

²² Paramuditha, Hakim, and Nindiati, “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.”

Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila”.

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media edukasi ular tangga dengan memanfaatkan media inovasi dalam pembelajaran PPKN, Sehingga materi nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan lebih menarik²³.

5. Penelitian oleh Suci Andini, Munjiatun, Eddy Noviana (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Keberagaman Indonesia (UTAGASIA) untuk Pembelajaran PPKN di Kelas V sekolah Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga dengan model 4D dan berfokus pada materi keberagaman Indonesia PPKN kelas V²⁴.

Tabel 1. 1 Orisinal Pengembang

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Elvira Qorry Malindadan Dr. Hendratno, M.Hum. (2024) yang berjudul <i>“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”</i> .	Media ular tangga dengan model ADDIE	1. Spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan. 2. Subjek penelitian 3. Mata pelajaran. 4. Tempat penelitian.	1. Media yang dikembangkan ular tangga fisik (konvensional) 2. Subjek Penelitian pada Tingkat kelas IV 3. Mata pelajaran Bahasa Indonesia 4. Tempat Penelitian SD Negeri 2 Ngadirejo

²³ Lisa Indriani, Dina Bunga Lathifa, and Merita Sari, “Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai – Nilai Pancasila Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara” 1 (2025): 714–17.

²⁴ Eddy Noviana Suci Andini¹,Munjiatun², “Pengembangan Media Ular Tangga Keberagaman Indonesia (UTAGASIA) Untuk Pembelajaran PPKN Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 3 (2025).

2.	Nurfadillah Salam, Safei, Jamilah (2019) dari UIN Alauddin Makasar yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf ”	Media ular tangga dengan model ADDIE	1. Spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan hanya konvensional 2. Subjek penelitian Tingkat Pendidikan MA 3. Materi yang dibahas 4. Tempat penelitian	1. Media yang dikembangkan hanya Fisik (konvensional) 2. Subjek penelitian ditingkat MA Kelas XI 3. Materi yang dibahas system saraf 4. Tempat penelitian MA Madani Alauddin Paopao
3.	Paramuditha E. K (2025) berjudul “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar</i> ”	Mengembangkan media ular tangga dengan model pengembangan ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar kelas V	1. Spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan hanya digital 2. Mata pelajaran yang dibahas 3. Tempat penelitian	1. Media yang dikembangkan hanya digital 2. Mata pelajaran IPAS materi Kedatangan Bangsa Belanda ke Indonesia 3. Tempat penelitian SD Negeri 32 Prabumulih
4.	Lisa Indrian, Dina Bunga Lathifa, Merita sari (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila”.	Media ular tangga untuk mata pelajaran PPKN dengan model pengembangan ADDIE	1. Spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan 2. Subjek penelitian 3. Materi yang dibahas 4. Tempat penelitian 5. Tujuan penelitian Untuk meningkatkan hasil belajar siswa	1. Media yang dikembangkan game edukasi digital 2. Subjek penelitian 3. Materi nilai-nilai Pancasila 4. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
5.	Suci Andini, Munjiatun, Eddy (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Keberagaman	Mengembangkan media ular tangga di kelas V pada mata pelajaran PPKN	1. Spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan 2. Materi yang dibahas 3. Model penelitian 4D	1. Media yang dikembangkan hanya fisik (konvensional) 2. Materi yang dibahas Keragaman Indonesia

	Indonesia (UTAGASIA) untuk Pembelajaran PPKN di Kelas V sekolah Dasar”.		4. Tempat penelitianq	3. Model penelitian menggunakan 4D 4. Tempat penelitian SD Negeri Limau Manis
--	---	--	-----------------------	--

H. Definisi Istilah

Sebagai bentuk pencegahan salah tafsir terkait istilah yang digunakan pada judul penelitian, peneliti akan memaparkan definisi istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran meliputi segala alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi, sehingga dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta mempengaruhi pikiran dan emosi siswa selama proses pembelajaran demi mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Ular tangga hybrid

Media pembelajaran “Ular Tangga Hybrid” merupakan alat bantu dalam mengajar yang berbentuk permainan dengan memadukan bentuk fisik permainan ular tangga yang dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan QR. Di dalamnya memuat pertanyaan pada mata pelajaran PPKN kelas V. Media ini didesain dengan konvensional dan juga mengintegrasikan teknologi, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian atau kompetensi yang didapatkan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar

dapat diukur melalui penelitian, ujian, tugas, atau proyek yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman dan kemampuan siswa dalam topik yang dipelajari.

I. Sistematika Penulisan

Berdasarkan referensi dari penelitian sebelumnya serta pedoman penulisan skripsi di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, penulisan penelitian ini terbagi menjadi 6 bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut;

1. **BAB I Pedahuluan**, pada bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembang, spesifikasi produk, orisinalitas pengembang, definisi istilah, dan sistematika penulisan.
2. **BAB II Kajian Pustaka**, pada bab ini dijelaskan mengenai landasan teori. Landasan tentang pengertian media pembelajaran, media pembelajaran ular tangga hybrid.
3. **BAB III Metode Penelitian**, pada bab ini menjelaskan mengenai jenis-jenis penelitian, prosedur pengembangan dan penilaian produk (Jenis Penelitian, Model pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba Produk, Jenis Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data).
4. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan**, pada bab ini dijelaskan mengenai paparan data penelitian dan pengembangan yang meliputi penyajian data uji coba produk yang telah dikembangkan, serta paparan revisi produk yang telah di uji.

5. **BAB V Pembahasan,** pada bab ini dijelaskan mengenai analisis hasil pengembangan media, validitas, keefektifan dan kelayakan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
6. **BAB VI Penutup,** pada bab ini mencakup tentang Kesimpulan dan saran dari peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala alat ukur atau objek yang disusun secara terencana dan sistematis untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam suasana belajar yang efektif dan efisien.²⁵ Penyusunan media yang terintegrasi dengan komponen Pendidikan lainnya dapat menciptakan situasi belajar yang lebih menyenangkan²⁶. Media pembelajaran yang menganalisis kebutuhan siswa dengan baik akan meningkatkan interaksi antar guru dan siswa, tidak hanya satu arah saja. Respon siswa yang positif juga terjadi saat penggunaan media berlangsung.²⁷ Perlunya memahami kebutuhan anak akan memudahkan pendidik dalam menentukan media yang tepat sesuai kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.²⁸ Tanpa adanya media pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran kurang optimal²⁹. Minimnya inovasi dalam

²⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa, 2020).

²⁶ Muhammad Yaumi, "Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial", *Occupational Medicine* 53, 130 2017 (4)

²⁷ Syarifuddin and Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital* (Bening Media Publishing, 2022).

²⁸ Rikza Azharona Susanti and Bintoro Widodo, "Pengembangan Media Maze Raksasa Untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun" 8, no. 1 (2023): 131–38.

²⁹ Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56.

memanfaatkan media pembelajaran oleh guru selama proses pembelajaran berdampak pada menurunnya antusias siswa dalam belajar. Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama era digital saat ini yang menuntut penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik.³⁰

Menurut Sharon E. Smaldino, media merupakan sarana komunikasi dan sumber informasi berasal dari kata latin yang berarti “antara” dan istilah ini merujuk pada segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Hal inilah yang dianggap sebagai media instruksional ketika mereka memberikan pesan dengan tujuan intruksional yang bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.³¹

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dalam pembelajaran. Fungsi bahan ajar adalah sebagai berikut³² :

- 1) Fungsi Atensi: Media visual memiliki peran utama dalam menarik dan mengarahkan perhatian siswa, memastikan focus mereka tertuju pada materi pembelajara yang disampaikan melalui visual.

³⁰ Robihatun Nisa Nisa and Ratna Nulinnaja, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ‘Nusantara’ Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IVDi MIAI-Maarif 02 Singosari” 7, no. 1 (2025): 194–204

³¹ Sharon E Smaldino and Deborah L Lowther, *Instructional Technology and Media for Learning*, 12th ed., n.d.

³² Rizqi Ilyasa Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018).

- 2) Fungsi Afektif: Terlihat dari sejauh mana siswa menanggapi proses pembelajaran atau membaca teks yang dilengkapi gambar visual seperti symbol atau gambar mampu membangkitkan emosi dan mempengaruhi sikap siswa.
- 3) Fungsi Kognitif: Penelitian menunjukkan bahwa symbol visual atau gambar dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dengan membantu siswa dapat memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam sebuah visual.
- 4) Fungsi Kompensatoris: Media pembelajaran berperan membantu siswa yang kesulitan atau membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi yang disampaikan dalam bentuk teks atau secara verbal.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan proses belajar. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional antara lain³³ :

- 1) Materi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih konsisten.
- 2) Proses belajar menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses belajar mengajar lebih melibatkan interaksi aktif.
- 4) Penggunaan waktu dan tenaga menjadi lebih efisien.
- 5) Hasil belajar siswa meningkat.

³³ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.

- 6) Media memungkinkan pembelajaran dilakukan kapan saja dan Dimana saja.
- 7) Media dapat meningkatkan respon positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
- 8) Peran guru menjadi lebih positif dan produktif

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa macam media pembelajaran yang bisa dipergunakan pada kegiatan pembelajaran. Antara lain adalah:

1) Media Grafis

Media grafis atau bisa disebut sebagai media visual, memiliki kegunaan sebagai penyalur pesan dari pemilik pesan kepada seorang yang menerima pesan dengan memakai symbol ataupun lambing dari komunikasi visual tersebut. Adapun berbagai media yang bisa digunakan antara lain :

a) Bagan

Bagan merupakan jenis media yang mengkombinasikan elemen grafis dan gambar, dengan membuat fakta, poin, atau ide menjadi lebih logis dan teratur.

b) Papan tulis

Papan tulis merupakan media sekaligus fasilitas yang dibutuhkan pada setiap kelas. Dengan menggunakan

papan tulis guru dapat mengkomunikasikan pesan secara visual.³⁴

c) Diagram

Diagram atau skema adalah ilustrasi sederhana yang dibuat untuk menggambarkan hubungan saling ketergantungan terutama melalui penggunaan garis-garis.³⁵ Dalam proses pembelajaran, diagram seringkali digunakan untuk mengilustrasikan suatu konsep pelajaran, menunjukkan hubungan, perkembangan, atau perbandingan terkait suatu objek.

d) Gambar

Media gambar dipilih karena kemudahan pemahaman dan daya tariknya. Pengguna tentu harus disesuaikan dengan media yang diajarkan.

e) Peta tau globe

Peta merupakan ilustrasi yang menggambarkan permukaan bumi atau Sebagian dari padanya, dengan proporsi dan posisis relative sesuai dengan skala.³⁶ Sedangkan globe adalah bola dunia yang berukuran kecil yang menggambarkan permukaan bumi.

³⁴ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011). hal 52

³⁵ Hujair AH and Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insan Press, 2009). hal 72

³⁶ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010). Hal 24

f) Model (benda Tiruan)

Model adalah salah satu media pembelajaran yang dimodifikasi dari benda asli. Model berupa benda tiruan ini digunakan dikelas karena benda asli lokasinya jauh atau ukurannya terlalu besar sehingga tidak dimungkinkan untuk dibawa ke sekolah

2) Media audio

Penggunaan media audio untuk menyampaikan pesan melalui symbol auditif, baik verbal maupun non-verbal.³⁷ Contoh media audio adalah radio, telepon, rekaman dll

3) Media proyeksi diam

Penggunaan proyektor untuk memproyeksikan pesan atau gambar dengan hasil proyeksi yang tidak bergerak atau sedikit bergerak.

4) Media permainan

Media permainan adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan alat permainan untuk mengajarkan konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Permainan dapat menjadi cara yang menyenangkan dan interaktif. Media permainan dalam konteks Pendidikan adalah tipe media pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian siswa, memperjelas penyajian pesan, dan mempermudah pemahaman siswa. Penggunaan media permainan juga dapat mendukung

³⁷ Jazilatur Rahmah Ichsan et al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian 3* (2021): 183–88,.

perkembangan keterampilan berfikir kritis, kreatif, dan keterampilan sosial siswa.

Media permainan mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Siswa berkesempatan memberikan anggapan langsung, dan mengatasi hambatan belajar yang mungkin muncul dengan cara yang tidak konvensional. Contohnya seperti media permainan ular tangga, monopoli, domino yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Keberagaman media pembelajaran tentu tidak semua tepat digunakan di dalam kelas. Dalam hal ini, perlu mempertimbangkan beberapa faktor dan kriteria tertentu agar media pembelajaran yang digunakan akan memberikan manfaat dan tujuan yang relevan, yaitu³⁸:

- 1) Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya tercapai karena kesesuaian antara karakteristik tujuan dengan karakteristik media yang digunakan.
- 2) Keefektifan penggunaan dengan waktu pembelajaran, tercapainya tujuan, biaya, dan lain sebagainya.

³⁸ Regina Tutik Padmaningrum, Jurdik Kimia, UNY "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran ", September (2013): 67–68.

- 3) Kesesuaian dengan karakteristik, kemampuan berfikir, jenjang Pendidikan, dan gaya belajar siswa, serta melihat kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran.
- 4) Ketersediaan media dan alternatifnya.
- 5) Kualitas sebagai syarat media yang digunakan dalam dunia Pendidikan.
- 6) Fleksibilitas dalam artian dapat digunakan kapanpun dan tidak membahayakan.
- 7) Kemampuan orang yang menggunakannya.
- 8) Pertimbangan alokasi waktu yang tepat dalam pembelajaran.

Dari kriteria-kriteria di atas sudah dikatakan cukup efektif menjadi kriteria pemilihan media pembelajaran. Dengan kriteria tersebut, pembelajaran sudah dapat melibatkan siswa secara penuh sehingga pengalaman belajar siswa lebih bermakna.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid

a. Pengertian Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid

Permainan ular tangga adalah sebuah media yang menyediakan dan menyampaikan pesan-pesan visual melalui gambar, simbol, atau tulisan yang berwarna-warni sehingga menstimulus peserta didik untuk mengenal warnawarna dan menjadikan anak tidak bosan. Permainan ular tangga dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan stimulus terhadap pemahaman materi PPKN melalui permainan ular tangga.

Permainan ular tangga melibatkan dua atau lebih pemain, menggunakan dadu, kartu khusus, serta papan ular tangga yang terdapat gambar hati, ular, dan tangga. Media ini didesain untuk memfasilitasi proses belajar melalui interaksi langsung, melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. serta termasuk dalam kategori media visual dan media benda, yang menggabungkan pengalaman tiruan di mana permainan ini menyimulasikan situasi nyata untuk pembelajaran melalui interaksi dan partisipasi aktif dan pengalaman, yang memungkinkan anak-anak memperoleh pengetahuan secara langsung dan praktis, mendukung pemahaman konsep yang lebih dalam, sehingga menjadikan permainan ini sebagai alat edukatif yang efektif.³⁹

Media ular tangga hybrid adalah media pembelajaran dengan perpaduan fisik permainan ular tangga 3D dengan kartu pertanyaan yang dilengkapi QR untuk akses video/gambar/tantangan yang harus dilakukan siswa berkaitan dengan materi pembelajaran PPKN. Media Permainan ular tangga hybrid berbasis kartu tantangan dinilai efektif dalam membangun interaksi, Kerjasama, dan daya pikir kritis secara menyenangkan.

³⁹ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Ular Tangga

Berikut keunggulan media ular tangga menurut Septiani 2023:⁴⁰

1. Permainan ular tangga merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menghibur.
2. Permainan ular tangga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.
3. Permainan ular tangga memberikan umpan balik langsung.
4. Permainan ular tangga memungkinkan penerapan konsep atau peran dalam situasi kehidupan nyata.
5. Permainan ular tangga memiliki sifat fleksibel.
6. Permainan ular tangga mudah dibuat dan diproduksi.
7. Permainan ular tangga ini juga melatih sikap jujur siswa karena menuntut kejujuran dari setiap pemain dan sportivitas.

c. Manfaat Media Pembelajaran Ular Tangga

Inovasi ular tangga hybrid dikembangkan sebagai media penyaji materi PPKN. Manfaat media ini adalah meningkatkan stimulus kemampuan siswa dengan cara yang menyenangkan, melatih kreativitas, mengasah kemampuan berkomunikasi, pengendalian emosi, melatih rasa empati, berani menghadapi tantangan, mengembangkan sikap sportif, dan belajar untuk memecahkan masalah. Pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan terasa menyenangkan

⁴⁰ Septiani, D., Nurmahanani, I., & Ruswan, A. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia,(2023).

dan nyaman dalam mengembangkan kognitif, psikomotorik dan afektif.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini dapat diukur melalui evaluasi, yang bertujuan mengumpulkan data yang membuktikan tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran⁴¹. Hasil belajar siswa terlihat dari perubahan perilaku sebagai hasil belajar dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴² Perilaku yang dihasilkan dari pembelajaran diungkapkan dalam bentuk kemampuan dan keterampilan yang dapat dinilai atau diperlihatkan melalui kinerja siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh stimulus dan dilihat dari respon siswa saat pembelajaran berlangsung. Guru perlu melakukan stimulus dengan pendekatan, model, dan metode menyesuaikan keperluan siswa.⁴³

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S Bloom dalam Nana Sudjana, indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu keterampilan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Adapun dalam penelitian ini terfokus pada pencapaian hasil belajar siswa sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar

⁴¹ Ellitan, "Hasil Belajar", Kajian Pustaka 19, 19 (2017): 19

⁴² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: Rosda Karya, 2009).

⁴³ M.Ag Dr. Khadijah, *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran*, Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.

dimaknai sebagai kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar yang mencakup pemahaman terhadap materi serta kemampuan menganalisis informasi yang relevan dengan topik yang dipelajari. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui berbagai bentuk penilaian, seperti ujian, tugas individu maupun kelompok, serta proyek pembelajaran yang dirancang untuk mengukur secara komprehensif kemampuan kognitif siswa.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua kategori: faktor internal dan faktor eksternal, yang saling mempengaruhi satu sama lain. Kedua kategori tersebut dijelaskan sebagai berikut⁴⁴:

- 1) Faktor internal mencakup elemen yang berasal dari diri individu dan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Dalam hal ini termasuk aspek fisiologis, psikologis, kecerdasan atau intelegensi siswa, motivasi, minat, perhatian, sikap, bakat, serta kemampuan kognitif dan daya pikir.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu siswa. Faktor-faktor tersebut seperti, perhatian di dalam proses belajar mengajar, sarana prasarana pembelajaran bimbingan orang tua dalam proses pembelajaran dengan orang tua di rumah dan di lingkungan sekitar.

⁴⁴ Fitriani Dr. Sudirman, Dr. Burhanuddin, Buku Teori-teori Belajar dan Pembelajaran, 2024.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa faktor yang berkaitan satu sama lain akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Guru berkompeten di sekolah dan orang tua di rumah juga berperan aktif dalam melakukan pemberian sarana prasarana siswa agar perolehan hasil belajar lebih baik.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dalam Al-Quran, pentingnya inovasi dalam berbagai aspek kehidupan termasuk media pembelajaran dapat dipahami melalui ayat yang mendorong manusia untuk teliti dalam memperhatikan segala sesuatu, seperti yang dijelaskan dalam surat Yunus (10.101):

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْاٰيٰتُ وَالنَّذٰرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ ﴿١٠١﴾
Katakanlah (Nabi Muhammad), “Perhatikan apa saja yang ada di langit dan di bumi” tidaklah berguna tanda-tanda (kebesaran Allah) dan peringatan-peringatan itu (untuk menghindari azab Allah) dari kaum yang tidak beriman.⁴⁵

Dalam tafsir Tahlili dijelaskan bhwasanya ayat ini mengajarkan manusia untuk belajar dan memperhatikan sesuatu yang merupakan dasar dari inovasi dan pengembangan. Dalam konteks media pembelajaran ayat ini bisa diartikan sebagai dorongan untuk mengembangkan cara-cara baru dalam mengajar dan menyampaika ilmu sehingga menjadi lebih efektif dan dapat dipahami oleh siswa dengan ajakan Allah untuk berfikir dan memeriksa ciptaan-Nya dapat dihubungkan dengan pentingnya pendekatan baru dalam Pendidikan. Sama seperti Allah mengajak manusia ntuk merenungkan dan memeriksa ciptaan-Nya dengan cermat untuk menyadari

⁴⁵ “Qur’an Kemenag, 2022’ (Diakses Pada 28 oktober 2025, Pukul 18.35),”

keajaiban dan kesempurnaan, Pendidikan juga memerlukan pendekatan inovatif untuk mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan kritis.⁴⁶

Inovasi media pembelajaran dijadikan sarana untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang lebih efektif. Salah satu Langkah yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa agar mendapatkan hasil yang efektif adalah melalui pemanfaatan alat yang mempermudah dalam pembelajaran.

Seperti dalam surat Al-Baqarah (1;185)

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

*“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu”.*⁴⁷

Dari ayat tersebut Allah menganjurkan kemudahan yang juga bisa diaplikasikan dalam pengembangan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan media permainan terbukti salah satu strategi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Mengenai media pembelajaran permainan ular tangga, sebagian ulama ada yang menghalalkan sedangkan yang lainnya ada yang mengharamkan. Namun para ulama sepakat bahwa segala macam bentuk permainan itu halal asalkan tidak ada unsur judi didalamnya. Jika ada unsur judi pada hukumnya menjadi haram. Namun sebaliknya jika tidak ada unsur judinya maka hukumnya halal. Berdasarkan hadist dan dari Abu Musa Al Asy'ari r a, permainan menggunakan dadu bersifat *al-takhhim* disepakati

⁴⁶ Tiara Febriani Harahap and Zainal Efendi Hsb, “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual,” *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024): 292–301.

⁴⁷ “Qur'an Kemenag, 2022' (Diakses Pada 28 oktober 2025, Pukul 18.38),”

ulama keharamannya jika menggunakan taruhan seperti pada hadist berikut:

مَنْ لَعِبَ بِالْأَدَاةِ فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ

“Siapa yang bermain an-nard(dadu), sungguh ia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya” (HR.Abu Daud no 4938. Disahihkan al Albani dalam Shahih Daud).⁴⁸

Tentang penggunaan dadu dalam permainan tanpa taruhan, terdapat perbedaan pendapat dikalangan ulama. Jamhur ulama tetap mengharamkannya, Sebagian ulama memperbolehkannya. An Nawawi rahimahullah mengatakan:

وَالْجُمْهُورُ فِي تَحْرِيمِ اللَّعِبِ بِالْأَدَاةِ، وَقَالَ أَبُو إِسْحَاقَ الْمَرْزُوقِيُّ مِنْ أَصْحَابِنَا: يُكْرَهُ وَلَا يُحَرِّمُ.

“Jumhur ulama mengharamkan permainan yang mengandung dadu. Abu Ishaq al-Maruzi mengatakan: Sebagian ulama kami (syafi’iyyah) ada yang menganggap makruh, tidak sampai haram” (Syarah Shahih Muslim, 15/15).⁴⁹

Berdasarkan hadist tersebut pendapat sebagian ulama mengatakan bahwa permainan menggunakan dadu seperti ular tangga itu boleh. Namun berubah hukumnya menjadi haram Ketika permainan tersebut terdapat unsur perjudian dan tidak ada unsur kemanfaatannya. Dalam pengembangan media ular tangga ini tentunya tanpa unsur perjudian. Ular tangga telah diinovasikn untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat dan hasil belajar yang optimal bagi siswa. Penggunaannya ertujuan untuk memperoleh manfaat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi PPKN.

⁴⁸ Yulian Purnama, “Hukum Permainan Ular Tangga Dan Ludo,” 2022, <https://konsultasisyariah.com/40804-hukum-permainan-ular-tangga-dan-ludo.html>,

⁴⁹ Ibid, diakses 28 oktober 2025 pukul 19.00

Didalam islam memandang Pendidikan sebagai hal yang sangat penting dalam memperoleh pengetahuan. Salah satu tujuan Pendidikan dalam perspektif islam adalah untuk mencetak generasi bangsa yang berbudi luhur dan berakhlak mulia. Begitu pentingnya Pendidikan dalam islam Rasulullah mengatakan bahwa Allah akan memudahkan jalan mereka yang belajar. Hal ini diriwayatkan dalam sebuah hadist HR.Muslim:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ . رَوَاهُ مُسْلِمٌ

“Barang siapa menempuh satu jalan(cara) untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti mudahkan jalan menuju surga (HR.Muslim).”⁵⁰

Dalam hadist tersebut Allah menjanjikan kemudahan menuju surga bagi orang yang mencari ilmu. Seseorang yang mencari ilmu tentunya terjadi perubahan dalam dirinya. Bukan hanya ilmu pengetahuan tetapi juga akhlaknya. Jika seseorang sudah mengalami perubahan kearah yang lebih baik disebut dengan hasil belajar. Terkhusus pada penelitian ini hasil belajar mata pelajaran PPKN

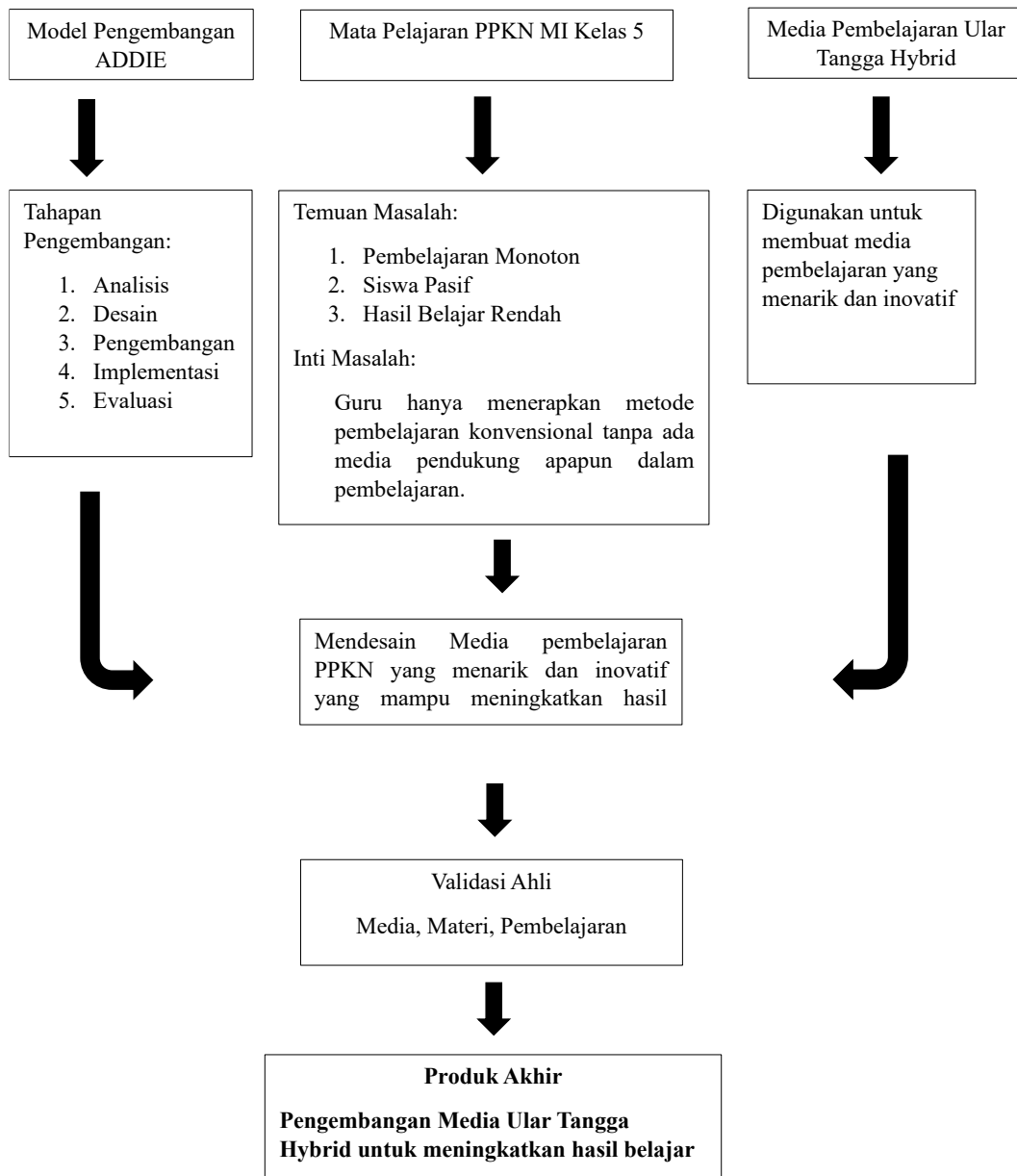
⁵⁰ Kristina, “Surat Yang Menerangkan Menuntur Ilmu,” detikEdu, 2022, <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6112385/surat-yang-menerangkan-perintah-untukmenuntut-ilmu>

C. Kerangka Berpikir

Berikut kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran Ular Tangga

Hybrid untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa:

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (RnD). Tujuan Utama dari RnD ini adalah menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Proses pembuatan produk melibatkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui metode survei. Untuk menguji efektivitas produk dan memastikan kegunaannya di masyarakat metode eksperimen ditetapkan. Penelitian pengembangan tidak hanya berfokus pada peningkatan produk yang sudah ada, tetapi juga bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru atau mencari solusi terhadap masalah praktis.⁵¹

Peneliti memilih menerapkan jenis penelitian ini karena relevan dengan tujuan penelitian karena mengembangkan produk yang berkaitan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga hybrid ini akan dikembangkan peneliti dengan jenis penelitian ini akan dilakukan uji validitas oleh beberapa ahli dan uji kemenarikan oleh siswa. Dari hasil pengujian tersebut, akan dilakukan tindak lanjut berupa revisi dengan maksud menghasilkan media pembelajaran yang berguna dan efektif digunakan dalam kelas.

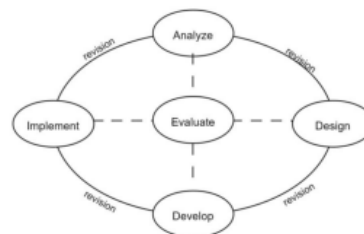
⁵¹ Sri Sumarni, "Model Penelitian Dan Pengembangan (R & D) Lima Tahap (Mantap)," *Riset Dan Pengembangan* 38 (2019): 1–33.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang pada prosesnya terdapat 5 tahapan seperti yang telah dijelaskan oleh Robert Mariabe Branch, tahapan utama yang harus dilalui selama proses penelitian yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implement), dan Evaluasi (Evaluate).⁵²

Pendekatan ini dipilih karena memberi kerangka yang sistematis dan jelas sehingga memudahkan peneliti untuk mengikuti alur pengembangan dari awal hingga akhir. Alasan utama peneliti menggunakan pendekatan ADDIE ini, sebab dapat menggambarkan langkah-langkah kerja dengan cara yang sederhana namun tetap komprehensif sehingga memudahkan proses pengembangan media pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam merancang dan mengembangkan namun juga memberikan panduan dalam mengevaluasi efektivitas dan efisiensi produk yang dihasilkan. Dengan mengikuti kelima tahapan ADDIE peneliti dapat memastikan bahwa setiap aspek dari pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dapat dilakukan secara terstruktur dan menyeluruh.

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE



⁵² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The Addie Approach, Instructional Design: The Addie Approach*, 2010.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah alat tahapan dalam proses pengembangan suatu media pembelajaran. Pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahapan prosedur pengembangan diantaranya:

1. Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan dengan menganalisis kegiatan pembelajaran, dan masalah dalam proses Pendidikan Pancasila (PPKN) di kelas V MI Al Fattah untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar siswa. Tahapan ini dilakukan diawali dengan melakukan kegiatan wawancara kepada siswa dan guru pengampu pelajaran PPKN dan diperoleh kesimpulan bahwasannya selama proses pembelajaran PPKN guru memanfaatkan buku pegangan LKS, menggunakan metode ceramah dan tanpa adanya media.

2. Desain (Design)

Tahap desain dilakukan dengan merancang media ular tangga hybrid dengan desain konvensional dan juga bantuan platform digital aplikasi canva. Tahapan desain ini dilakukan setelah mendapatkan analisis dan informasi sehingga penyusunan desain ular tangga hybrid dapat dilakukan.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini media pembelajaran ular tangga hybrid dibuat berdasarkan desain awal yang telah dirancang. Proses pengembangan mencakup pembuatan komponen utama dari media pembelajaran termasuk konten media kemudian melakukan validasi

dengan para ahli untuk mendapatkan masukan dan saran sebagai penyempurna media sehingga dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Validitas ini menjadi tahap penting untuk menjamin bahwa media yang dikembangkan dapat memenuhi standar kualitas sebelum diuji coba lebih lanjut.

4. Implementasi (Implementation)

Implementasi dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (PPKN) di kelas V MI Al Fattah Malang. Uji coba dilakukan di kelas V dengan melibatkan 21 siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setiap kelompok diberikan satu media ular tangga untuk digunakan selama proses pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menilai keberhasilan penerapan media pembelajaran ular tangga hybrid yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media ular tangga hybrid dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memastikan relevansi dan dampak terhadap pemahaman siswa serta mengukur keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

D. Uji Produk

1. Uji ahli (Validitas Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Uji ahli dilaksanakan oleh para ahli yang bertindak sebagai validator produk yang dikembangkan oleh peneliti. Validator tersebut terdiri dari ahli media dan ahli materi. Desain uji ahli dilakukan dengan pemberian instrumen validasi kepada validator berupa angket untuk memastikan kesesuaian produk.

b. Subjek Uji Ahli

Uji ahli dilaksanakan oleh para ahli yang bertindak sebagai validator produk yang dikembangkan. Peneliti memberikan instrumen validasi kepada tiga orang ahli, yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran, dengan rincian sebagai berikut:

1) Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang memiliki keahlian dalam desain pengembangan media pembelajaran. Ahli desain berperan memvalidasi aspek desain meliputi kelayakan serta memberikan masukan terhadap media ular tangga hybrid yang dikembangkan. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang berkompeten di bidang teknologi pendidikan dan media pembelajaran serta memiliki pengalaman mengajar mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran.

2) Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini merupakan seorang dosen yang berfokus pada bidang pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Beliau juga merupakan seorang peneliti yang kompeten di bidang Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Keahlian serta pengalaman yang luas memungkinkan beliau untuk dapat memberi masukan yang penting dalam pengembangan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah seorang guru yang menguasai mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MI Al Fattah Malang. Ahli pembelajaran berperan mengevaluasi dan memberikan masukan mengenai aspek pembelajaran dari produk yang dikembangkan. Dengan pemahaman dan pengalaman menerapkan strategi pengajaran yang efektif, beliau berperan penting dalam menilai dan memberikan masukan pada aspek pembelajaran dari produk yang dikembangkan. Pengalaman dan keahliannya memastikan bahwa materi yang diajarkan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efisien serta sesuai dengan tujuan pendidikan.

2. Uji coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada 2 tahap. Tahap pertama dilakukan uji coba validasi produk dari ahli materi dan ahli media. Tahap kedua dilakukan setelah mendapatkan masukan dari validator ahli dan telah di revisi, selanjutnya siswa diberi angket pre-test, lalu produk akan diuji coba kepada siswa dan diberikan angket berisi post-test untuk mengetahui perbandingan hasil sebelum dan setelah penggunaan produk, siswa juga diberikan angket kemenarikan untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk dan respond siswa.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Al Fattah Kota Malang sebanyak 21 siswa.

E. Jenis Data

Penelitian ini menghasilkan data dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi produk yang diisi oleh para ahli dan praktisi pembelajaran, serta dari hasil pre-test dan pot-test yang dikerjakan oleh siswa. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MI Al Fattah terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga hybrid.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat beberapa instrumen atau alat dalam mengumpulkan data yang akan digunakan untuk penelitian pengembangan diantaranya yaitu:

1. Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab dengan kelompok atau individu melalui pertemuan langsung. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran dan mengetahui jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kisi-kisi wawancara yang digunakan sebagai panduan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Aspek	Indikator	Butir
Proses Pembelajaran	Kondisi siswa ketika proses pembelajaran Model pembelajaran yang diterapkan Media pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran Partisipasi siswa dalam kelas	4
Analisis Materi	Mater yang dianggap sulit oleh siswa Faktor penyebab kesulitan Hasil belajar siswa pada materi yang dianggap sulit	3
Analisis Media Pembelajaran	Pemilihan media pembelajaran yang sesuai Pentingnya penggunaan media pembelajaran Dampak penggunaan media dalam pembelajaran	3
JUMLAH		10

2. Pedoman Observasi

Instrumen observasi ialah alat yang dipakai peneliti untuk mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, tahap observasi dilakukan pada pra-penelitian. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai

permasalahan dalam proses pembelajaran serta mengetahui jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kisi-kisi yang digunakan sebagai acuan dalam observasi tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Observas

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Kesiapan Guru	Metode Pembelajaran dan Interaksi di Kelas	1. Ketersediaan rencana pembelajaran (modul ajar) 2. Penyediaan media dan alat pembelajaran
Interaksi di Kelas	Interaksi Guru-siswa dan Siswa-siswa	1. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran 2. Bagaimana guru berinteraksi dengan siswa, dan bagaimana interaksi siswa dengan siswa
Penggunaan Media	Impelementasi Media dalam Pembelajaran	1. Kesesuaian media dengan materi 2. Efektivitas dalam meningkatkan pemahaman

3. Angket

Dalam penelitian ini, angket mencakup angket validasi yang diperoleh dari para ahli. Instrumen yang digunakan pada angket ini diadaptasi dari purwono dalam penelitian Zerri Rahman yang kemudian dimodifikasi oleh peneliti untuk disesuaikan dengan media yang dikembangkan. Kriteria interpretasi skor presentase adalah sebagai berikut:⁵³

⁵³ Pendidikan Dasar Dan Karakter Et Al., “Jurnal Riset Pengembangan Media Flipchart Pada Tema ‘Diriku’ Subtema ‘Tubuhku’ Sdn Sei Rang 3,” N.D

Tabel 3. 3 Kriteria Interpretasi Skor

Presentase Pencapaian	Interpretasi	Keterangan
Tidak Tepat	1	Tidak Layak
Kurang Tepat	2	Kurang Layak
Cukup Tepat	3	Cukup Layak
Tepat	4	Layak
Sangat Tepat	5	Sangat Layak

a. Angket Validasi Materi

Instrumen validasi oleh ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian materi yang disajikan. Kisi-kisi penilaian kelayakan media oleh ahli materi terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Materi

No	Indikator	Butir
1.	Tujuan Pembelajaran	2
2.	Kesesuaian CP	2
3.	Kesesuaian TP	1
4.	Kejelasan dan keakuratan materi	1
5.	Kemudahan materi untuk dipahami	1
6.	Kesesuaian materi dengan TP	2
7.	Penguatan motivasi belajar	2
8.	Keteraturan pemakaian bahasa	2
JUMLAH		13

b. Angket Validasi Media

Instrumen validasi media digunakan untuk mengukur kelayakan desain media yang dikembangkan. Kisi-kisi penilaian kelayakan media tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Media

No	Indikator	Butir
1.	Jelas dan Rapi	5
2.	Bersih dan menarik	1
3.	Sesuai dengan sasaran	3
4.	Praktis, luwes, dan tahan	4
5.	Berkualitas baik	1
6.	Ukuran	1
JUMLAH		15

c. Angket Validasi Pembelajaran

Instrumen validasi oleh ahli pembelajaran digunakan untuk mengukur kesesuaian materi dengan proses pembelajaran di kelas. Kisi-kisi penilaian kelayakan oleh ahli pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Pembelajaran

No	Indikator	Butir
1.	Tujuan pembelajaran	1
2.	Aktivitas peserta didik	4
3.	Penyajian	5
JUMLAH		10

d. Angket Respon Siswa

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berisi enam indikator untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran Ular Tangga Hybrid. Indikaor tersebut meliputi kemudahan enggunaan, kemenarikan, ketepatan isi materi, bahasa, keterarahan dan motivasi belajar. Keenam indikator ini dirancang untuk menilai sejauh mana media dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian

menggunakan skala likert 1-4 dengan ketentuan sebagai berikut: 4 = sangat setuju, 3 = Setuju, 2 = Kurang Setuju, 1 = Tidak Setuju.

4. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar siswa pre-test dan post-test adalah evaluasi yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai dengan soal yang sama antara pertanyaan pre-test dan post-test. Tes hasil belajar ini berisi pertanyaan yang bersifat kognitif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami dan meningkatkan hasil belajar pada materi sejarah perumusan Pancasila yang telah diajarkan selama periode pembelajaran. Hasil dari pre-test ini digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dalam pengajaran serta tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test

No	Indikator	Jumlah Butir
1.	Siswa dapat menjelaskan tahapan dan proses perumusan Pancasila. (Memahami)	3
2.	Siswa dapat menjelaskan hasil perumusan Pancasila dan dampaknya (Memahami)	3
3.	Siswa dapat menganalisis hubungan antara kondisi sejarah dan perumusan Pancasila. (Menganalisis)	2
4.	Siswa dapat menganalisis kontribusi tokoh-tokoh kunci dalam perumusan Pancasila. (Menganalisis)	2
JUMLAH		10

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara lisan oleh peneliti kepada narasumber. Jenis wawancara yang digunakan ialah wawancara tidak terstruktur. Dalam pelaksanaannya, narasumber diberikan kebebasan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pandangan dan pengalamannya. Narasumber dalam kegiatan ini adalah guru wali kelas V MI Al Fattah Malang. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, kesulitan dan hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran, serta sebagai pelengkap data yang diperoleh melalui angket.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati aktivitas yang dilakukan oleh subjek untuk memperoleh informasi. Berdasarkan cara pelaksanaannya observasi terbagi menjadi dua yaitu observasi partisipan dan non partisipan. Dalam hal ini observasi partisipan dipilih untuk memantau proses pembelajaran yang mengimplementasikan media pembelajaran tangga hybrid. Aspek yang diamati selama pembelajaran meliputi sikap siswa, tingkat keaktifan siswa, serta penggunaan media.

3. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang tidak memerlukan respon langsung dari sumber data atau responden penelitian. Angket validasi materi berisi pertanyaan tentang kesesuaian media yang digunakan dengan jumlah pertanyaan.

4. Tes Hasil Belajar

Tahap ini peneliti akan melakukan pre-test yang merupakan tes yang diberikan untuk mengukur pengetahuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan post-test adalah tes yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran. Ore-test dan post-test pada penelitian ini dilakukan dengan cara membagikan pertanyaan kepada siswa pada saat kelas tatap muka sejumlah 10 soal pilihan ganda yang sudah sesuai dengan indikator pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, serta masukan dari para ahli. Menurut Miles dan Huberman dalam penelitian Rambe, data kualitatif dapat dianalisis melalui beberapa tahapan yakni:⁵⁴

- a. Reduksi data yang merupakan proses memilih, merampingkan atau menyederhanakan setiap kata dalam temuan pendapat dan saran penelitian.
- b. Penyajian data yang dilakukan dengan menyusun data secara sistematis oleh peneliti, khususnya dalam format naratif agar lebih mudah dipahami.

⁵⁴ Arjuna Yahdil Fauza Rambe and Lisa Dwi Afri, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Barisan Dan Deret," *Jurnal Pendidikan & Matematika* 09, no. 2 (2020): 175–87.

- c. Penarikan kesimpulan atau verifikasi yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang telah disusun kemudian dirangkum untuk menghasilkan kesimpulan akhir.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Validitas

Data validasi diperoleh dari angket yang telah diberikan kepada para ahli. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis materi dan media yang diuji coba apakah sudah memenuhi kriteria valid. Data yang diperoleh dari para ahli kemudian diolah menggunakan rumus berikut:⁵⁵

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N=Nilai Maksimum

Kemudian skor yang telah diperoleh disesuaikan dengan table kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Media

Nilai	Kevalidan	Keterangan
$81\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat Layak
$61\% < P \leq 80\%$	Valid	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$21\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid	Kurang Layak
$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Valid	Tidak Layak

⁵⁵ Dyara Atmy Febriyanti and Siti Quratul Ain, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar," *Junal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1409–17.

b. Analisis Data Hasil Belajar

Data hasil belajar pada penelitian ini melibatkan semua siswa di kelas V untuk mendapatkan data perbedaan nilai sebagai hasil belajar pada sebelum an sesudah mengimplementasikan media pembelajaran Ular Tangga Hybrid. Perbandingan hasil tes pemahaman dihitung dengan menggunakan rumus Normalized-gain (N-Gain).

N-Gain merupakan selisih nilai pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sejarah perumusan pancasila. Berikut ini adalah rumus N-Gain:⁵⁶

$$\text{N-Gain} = \frac{X_{\text{post}} - X_{\text{pre}}}{X_{\text{maks}} - X_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

X_{post} : Skor yang diperoleh siswa setelah perlakuan

X_{pre} : Skor yang diperoleh siswa sebelum perlakuan

X_{maks} : Skor maksimal yang mungkin dicapai dalam tes

Kemudian skor yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Keefektifan N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

⁵⁶ Mirani Oktavia, Aliffia Teja Prasasty, Isroyati, "Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test", Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat), November (2019): 596–601.

c. Analisis Data Respon Siswa

Adapun instrumen respon siswa nantinya akan berisi pertanyaan serta skor pilihan. Skor yang diberikan berupa skala 1-4.

Proses penghitungan respon menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor Maksimum

Tabel 3. 10 Kriteria Respon Siswa

Presentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Positif
70% - 84%	Positif
50% - 69%	Cukup Positif
0% - 49%	Kurang Positif

Berdasarkan kriteria yang sudah dijelaskan, apabila respon siswa pasca implementasi media yakni 85% - 100%, maka media termasuk dalam kriteria yang sangat positif. Jika mendapat skor 70% - 84%, menunjukkan bahwa media termasuk dalam kriteria positif. Sementara presentase 50% - 69% menunjukkan bahwa media termasuk dalam kriteria kurang positif. Jika presentase 0% - 49% menunjukkan bahwa media tidak positif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menghasilkan media pembelajaran hybrid yaitu “Ular Tangga Hybrid” yang dirancang untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap sejarah perumusan pancasila. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V di MI Al Fattah Malang yang mendorong interaksi aktif serta meningkatkan pemahaman konseptual siswa terutama untuk pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi sejarah perumusan pancasila. Media dikemas dalam bentuk Papan permainan ular tangga dengan memanfaatkan media konvensional dan juga integrasi teknologi sehingga mudah dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk ini terdiri dari beberapa elemen, yaitu papan permainan, buku petunjuk penggunaan, pion-pion, dadu dan ringkasan materi. Cara bermain media ini adalah dengan melemparkan dadu, berjalan sesuai dengan dadu yang didapat kemudian menjawab dan melakukan tantangan dan soal yang tersedia. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami proses historis yang melatarbelakangi lahirnya Pancasila sebagai dasar negara dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media ini mengacu pada model instruksional ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis yaitu Analysis (Analisis), Design

(Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berikut penjelasan pada setiap tahapannya:

1. Analysis (Analisis)

Peneliti telah melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan awal dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi sejarah perumusan pancasila. Observasi dilaksanakan di kelas v pada tanggal 9 maret 2026 pukul 10.00 saat proses belajar mengajar berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai siswa pada materi sejarah perumusan pancasila adalah yang paling rendah dibandingkan materi lainnya. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena sifatnya naratif dan memuat banyak informasi seperti tokoh, latar tempat serta tahapan perumusan pancasila. Pembelajaran ppkn sering kali terlihat monoton dan membosankan. Yang hanya mengandalkan buku cetak dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas pada tanggal 7 April 2026 pukul 09.00 untuk memperkuat hasil observasi.

NI: “Kalau di pembelajaran PPKN itu pelajarannya terlalu luas kayak kemarin itu Misalkan kayak perumusan Pancasila otomatis itu mulai BPUPKI dan lain-lain jadi sejarah-sejarah itu masuk di situ otomatis itu yang membuat anak-anak itu merasa agak susah Nah caranya biar anak-anak itu agak mudah untuk mengingat itu biasanya dibikin poin-poin. Soalnya kalau kita fokus ke media kadang-kadang sudah saya bikin Powerpoint tapi mereka karena tidak ikut menulis jadinya juga tidak bisa menyelesaikan dengan baik. “

NI: “Hasil belajar siswa pada materi yang dianggap sulit tadi dibanding dengan materi-materi yang lain tokohnya tahunnya kemudian lokasi kita masuk sehingga kemarin itu setelah ulangan itu ya Beberapa

nilainya ada yang baik ada yang tapi tidak ada yang 100 ada 80 70 soalnya dianggap sulit materinya luas.”⁵⁷

N2: “Materi sejarah perumusan pancasila, karena tidak terlibat prosesnya. Dan malas membaca. Walaupun dilihatkan prosesnya hanya sesaat saja p4mahamannya”⁵⁸

Dari wawancara diperoleh informasi yang sejalan dengan temuan di lapangan. Guru menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah perumusan pancasila dan meskipun berbagai metode sudah dilakukan dalam pembelajaran, hasilnya belum maksimal. Guru meyakini bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa serta lebih mendalam dan menyenangkan.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti memulai merancang produk media pembelajaran yang sesuai dengan tahapan sebelumnya, yakni melalui analisis. Tahap pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga tahap utama yaitu:

Pertama adalah penyusunan materi yakni peneliti menetapkan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Materi yang dipilih adalah sejarah perumusan pancasila disesuaikan dengan jenjang kelas V dan kurikulum merdeka. Peneliti juga menetapkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan topik pembelajaran. Selain itu disusun instrumen validasi untuk para ahli

⁵⁷ Wawancara dengan Ibu Laela Fitria Wali Kelas VA tanggal 7 April 2026 di Ruang Guru pukul 09.00 WIB

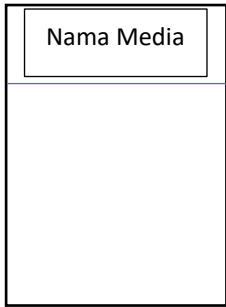
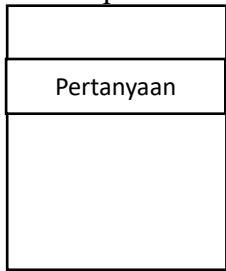
⁵⁸ Wawancara dengan Ety Yulisetiyowati Wali Kelas VB tanggal 7 April 2026 di Ruang Guru pukul 09.45 WIB

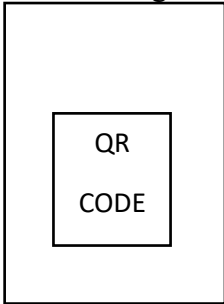
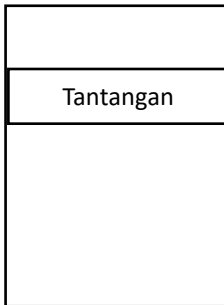
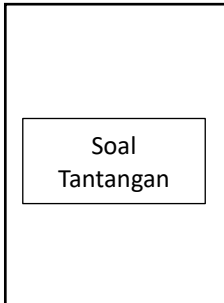
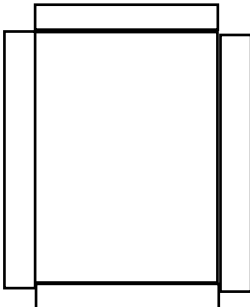
serta instrumen evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Setelah materi ditetapkan peneliti melanjutkan dengan pembuatan desain media awal, kartu pertanyaan, kartu tantangan. Desain ini menjadi acuan dalam membuat desain media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Pada tahap ini konsep materi yang telah dirancang diintegrasikan dengan unsur visual, tata letak dan komponen pendukung lainnya.

Tahap berikutnya adalah pemilihan bahan untuk menghasilkan produk akhir. Peneliti menentukan dengan bahan sterofoam yang dialasi dengan papan kayu triplek berukuran 55 cm x 45 cm x 5 cm.

Tabel 4. 1 Flowchart

No	Desain	Keterangan	Deskripsi
1.		Desain papan permainan ular tangga	Berisikan judul atau nama Produk yang dikembangkan dan petak-petak ular tangga untuk dimainkan.
2.		Kartu Pertanyaan	Berisikan soal dalam bentuk Qr yang dapat di scan

	Belakang 		
3.	Depan  Belakang 	Kartu Tantangan	Berisikan tantangan yang harus dilakukan.
4.		Desain Media Kardus	Berisikan gambaran dan desain awal kotak kardus media ular tangga

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan hal berikut:

Pengembangan dilakukan yang pertama dengan menyusun materi. materi difokuskan pada topik sejarah perumusan Pancasila untuk kelas V sesuai dengan kurikulum merdeka, dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan.

a. Pengembangan materi Perumusan Pancasila:

Gambar 4. 1 Materi Perumusan Pancasila

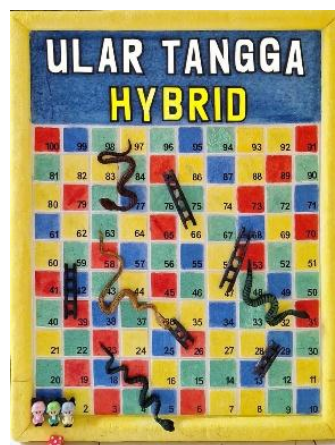




b. Membuat papan permainan Ular Tangga Hybrid

Papan permainan terbuat dari styrofoam yang dibentuk menjadi papan ular tangga dengan dialasi kayu agar lebih kokoh. Produk berukuran 55 cm x 45 cm x 5 cm.

Gambar 4. 2 Papan Permainan Ular Tangga Hybrid



c. Membuat kartu pertanyaan dan kartu tantangan

Kartu pertanyaan berisikan soal dengan Qr Code yang dapat di scan dan dikerjakan siswa. Berjumlah 20 kartu pertanyaan. Sedangkan kartu tantangan berisi tantangan yang harus dilakukan siswa dalam permainan ular tangga hybrid. Berjumlah 15 kartu tantangan.

Gambar 4. 3 Kartu Pertanyaan dan Kartu Tantangan



d. Membuat packaging

Tahap ini untuk pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan membuat package/wadah. Yakni hardbox package untuk wadah papan permainan ular tangga yang berukuran 57 x 47 cm dengan jenis wadah tutup pasang/hardbox sepatu.

Gambar 4. 4 Packaging Kotak Box Papan Permainan



f. Membuat buku petunjuk penggunaan

Buku petunjuk penggunaan berisikan profil pengembang, tata cara permainan, aturan dalam permainan ular tangga hybrid. Buku dicetak dengan kertas Art Paper glossy 120 gsm.

Gambar 4. 5 Buku Petunjuk Penggunaan



4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media yang telah divalidasi terhadap 20 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 16 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol di MI Al Fattah Kota Malang. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan implementasi media dan tidak mendapatkan implementasi media menggunakan media Ular Tangga Hybrid. Implementasi dilaksanakan dalam dua sesi pertemuan. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan di kelas VB tanpa menggunakan media, dan siswa mengerjakan soal pre-test yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilakukan di kelas VA dengan menggunakan media, lalu siswa mengerjakan soal post-test sebanyak 10 soal pilihan ganda. Berikut adalah hasil nilai pre-test dan post-test siswa.

Tabel 4. 2 Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas B	Pre	Post
AHA	80	90
ANA	100	100
AAV	90	90
AAM	90	100
ANA	60	70
BSPI	80	80
DMS	80	90
FAK	90	100
FYE	80	80
MMPA	100	100
MSA	90	100
MAF	80	100
MRS	80	90
M	70	80
SFZ	70	90
Z	40	40
Rata-Rata	80	87,5

Dari hasil pre-test, kelas kontrol nilai terendah yang diperoleh adalah 40 dan nilai tertinggi mencapai 100. Sebanyak 4 siswa atau sekitar 25% mendapatkan nilai di bawah KKM (75), sementara 12 siswa atau 75% berhasil mencapai KKM. Rata-rata nilai pre-test adalah 80. Sedangkan pada hasil posttest, nilai terendah mencapai 40 dan nilai tertinggi 100. Satu siswa mendapat nilai dibawah kkm. dengan rata-rata nilai post-test sebesar 87,5.

Tabel 4. 3 Hasil Belajar Kelas Ekperimen

Kelas A	Pre-Test	Post-Test
AYB	70	90
ASS	70	90
AAR	70	90
AA	70	80
AAA	80	90
AR	90	100
AK	80	100
GBS	50	80
JAS	100	100
MAFA	50	80
MAYI	90	100
MAA	70	90
MRPM	80	90
NKRI	80	100
RAP	70	100
SHA	90	100
WL	70	90
NH	90	100
AS	80	100
KGG	90	100
Rata-Rata	77	93,5

Dari hasil pre-test kelas eksperimen, nilai terendah yang diperoleh adalah 50 dan nilai tertinggi mencapai 100. Sebanyak 9 siswa atau sekitar 45% mendapatkan nilai di bawah KKM (75), sementara 11 siswa atau 55% berhasil mencapai KKM. Rata-rata nilai pre-test adalah 77. Sedangkan pada hasil posttest, nilai terendah mencapai 80 dan nilai tertinggi 100. Seluruh siswa berhasil mencapai KKM dengan rata-rata nilai post-test sebesar 93,5.

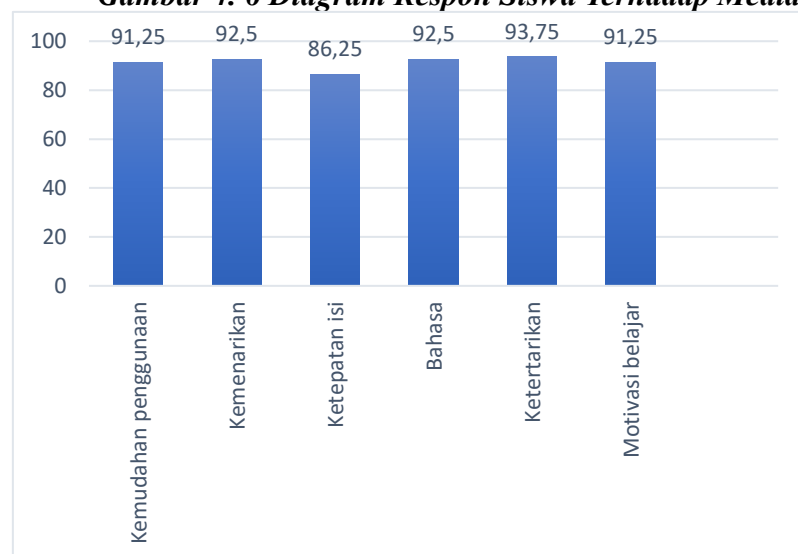
5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap terakhir dari model ADDIE, peneliti melaksanakan evaluasi dengan menganalisis data yang diperoleh dari para validator serta hasil penerapan media Ular Tangga Hybrid pada siswa kelas V.

Analisis tersebut menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbaikan dilakukan dengan memperhatikan aspek seperti penggunaan bahasa, keterbacaan teks, dan faktor lainnya.

Produk yang sudah dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa. Pasca pemberian produk, peneliti turut membagikan angket respon siswa terkait penilaian yang diberikan kepada siswa akan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Respon siswa terhadap produk yang sudah dikembangkan didapatkan. Angket penilaian tersebut terdiri dari 6 pertanyaan. Sajian dari hasil angket penilaian/respon siswa dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 4. 6 Diagram Respon Siswa Terhadap Media



Skor yang diberikan berupa skala 1-4. Proses penghitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{438}{480} \times 100$$

$$P = 91,25$$

Berdasarkan hasil respon siswa dan dilanjutkan kegiatan analisis data, menunjukkan jika media berdasar penilaian atau tanggapan siswa didapatkan hasil persentase rerata sebesar 91,25% dengan kriteria positif. Maka apabila dilihat dari aspek pembelajaran, produk pengembangan Ular Tangga Hybrid dapat dikategorikan layak pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari setiap tahapan dalam pendekatan ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga implementasi dan evaluasi, media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dinyatakan layak digunakan. Media ini telah melalui proses validasi oleh para ahli, mendapatkan tanggapan positif dari siswa, serta menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan minat dan hasil belajar. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah perumusan Pancasila.

B. Hasil Validitas

Data dalam pengembangan dan penelitian ini diperoleh melalui validasi para ahli. Berikut disajikan hasil data dan analisisnya:

1. Analisis Data Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang memiliki keahlian dalam desain pengembangan media pembelajaran. Ahli media berperan memvalidasi aspek desain meliputi kelayakan serta memberikan masukan terhadap media Ular Tangga Hybrid yang telah

dikembangkan. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang berkompeten di bidang teknologi pendidikan dan media pembelajaran serta memiliki pengalaman mengajar mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran. Validator media dalam penelitian ini adalah Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I

a. Data kuantitatif

Tabel 4. 4 Hasil Validitas Media

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	F	N	P (%)
1.	Tampilan media pembelajaran disusun dengan jelas dan sistematis sehingga mudah dipahami	4	5	80
2.	Teks, gambar, dan elemen lainnya tersusun dengan rapi tanpa tumpang tindih atau kesalahan tata letak	5	5	100
3.	Desain media pembelajaran terlihat bersih tanpa elemen berlebihan atau mengganggu	4	5	80
4.	Penggunaan warna, font, dan ilustrasi dalam media pembelajaran menarik serta mendukung kenyamanan dalam belajar	4	5	80
5.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik pada jenjang yang ditargetkan	5	5	100
6.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi siswa	4	5	80
7.	Media pembelajaran mudah digunakan tanpa memerlukan intruksi tambahan yang rumit	4	5	80
8.	Fleksibilitas dalam penggunaan media memungkinkan penerapan diberbagai kondisi pembelajaran	5	5	100
9.	Ketepatan dalam memilih bahan pembuatan media	4	5	80
10.	Gambar dan teks dalam media pembelajaran memiliki resolusi yang baik	4	5	80
11.	Media pembelajaran tidak mengandung kesalahan teknis yang dapat menghambat proses belajar	4	5	80

12.	Ukuran teks dalam media pembelajaran mudah dibaca oleh peserta didik	4	5	80
13.	Dimensi dan proporsi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan	4	5	80
14.	Media tidak terlalu besar atau kecil sehingga nyaman digunakan dalam berbagai metode pembelajaran	4	5	80
15	Media dapat digunakan berulang kali dengan kondisi masih layak pakai	4	5	80
TOTAL		63	75	1.260

Perhitungan untuk menentukan nilai validasi dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{63}{75} \times 100$$

$$P = 84$$

Berdasarkan tabel 4.4 Diperoleh data hasil validasi ahli media pada media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dengan perolehan nilai 84 dengan kategori sangat layak.

b. Data kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Berikut kritik dan saran dari ahli media:

- 1) Pertanyaan didalam tantangan minimal 15 pertanyaan.
- 2) Buat buku petunjuk
- 3) Siapkan kotak box untuk medianya

2. Analisis Data Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini merupakan seorang dosen yang berfokus pada bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, beliau juga merupakan seorang peneliti yang kompeten di bidang pancasila dan kewarganegaraan. Keahlian serta pengalaman yang luas memungkinkan beliau untuk dapat memberi masukan yang penting dalam pengembangan media dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd.

a. Data kuantitatif

Tabel 4. 5 Hasil Validitas Materi

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	F	N	P (%)
1.	Capaian pembelajaran dalam materi ini sudah dicantumkan dengan jelas	5	5	100
2.	Capaian pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan	5	5	100
3.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum	5	5	100
4.	Penyajian materi cukup menarik dan interaktif	4	5	80
5.	Materi yang diberikan sudah selaras dengan Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	5	5	100
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang sedang dibahas	5	5	100
7.	Materi disampaikan secara jelas dan tidak menimbulkan ambiguitas	4	5	80
8.	Informasi yang disajikan dalam materi sudah akurat dan sesuai dengan sumber valid	5	5	100
9.	Materi ini menggunakan bahasa dan struktur yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	5	5	100
10.	Contoh atau ilustrasi yang disajikan dalam materi membantu peserta didik	5	5	100

	memahami konsep dengan lebih mudah			
11.	Materi dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami proses perumusan Pancasila	5	5	100
12.	Materi dan aktivitas pembelajaran mendorong siswa belajar bersama menganalisis	5	5	100
TOTAL		58	60	1.160

Perhitungan untuk menentukan nilai validasi dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100$$

$$P = 96,66$$

Berdasarkan tabel 4.5 Diperoleh data hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dengan perolehan nilai 96,66 dengan kategori sangat layak.

b. Data kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Berikut kritik dan saran dari ahli materi:

- 1) Tambahkan materi singkat tentang proklamasi kemerdekaan agar peristiwa dalam materi runtut dan tidak lompat-lompat
- 2) Ubah pertanyaan menjadi kalimat berita

3. Analisis Data Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah seorang guru wali kelas yang mengajar mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di kelas V MI Al Fattah Malang. Ahli pembelajaran berperan mengevaluasi dan

memberikan masukan mengenai aspek pembelajaran dari produk yang dikembangkan. Dengan pemahaman dan pengalaman menerapkan strategi pengajaran yang efektif, beliau berperan penting dalam menilai dan memberikan masukan pada aspek pembelajaran dari produk yang dikembangkan. Pengalaman dan keahliannya memastikan bahwa materi yang diajarkan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efisien serta sesuai dengan tujuan pendidikan. Validator ahli dalam penelitian ini adalah Ibu Laela Fitria, S.Pd. Adapun hasil validasi oleh validator disajikan pada tabel berikut:

a. Data kuantitatif

Tabel 4. 6 Hasil Validitas Pembelajaran

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	F	N	P (%)
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	5	5	100
2.	Materi yang ditulis sesuai dengan CP dan TP	5	5	100
3.	Cakupan materi yang disajikan tepat dan sesuai dengan kurikulum	5	5	100
4.	Alur pembelajaran jelas dengan mengimplementasikan media dengan baik	5	5	100
5.	Media pembelajaran dapat mengaktifkan kegiatan pembelajaran di kelas	4	5	80
6.	Media pembelajaran mampu memberi interaksi langsung antar penggunaa dan materi	4	5	80
7.	Bahasa dalam media tepat dan pemilihan kalimatnya sesuai dengan karakteristik siswa kelas V	4	5	80
8.	Media mudah diaplikasikan	4	5	80
9.	Ketepatan dalam penerapan alur pembelajaran	5	5	100
10.	Pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa	5	5	100
TOTAL		46	50	920

Perhitungan untuk menentukan nilai validasi dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100$$

$$P = 92$$

Berdasarkan tabel 4.6 Diperoleh data hasil validasi ahli pembelajaran pada media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dengan perolehan nilai 92 dengan kategori sangat layak.

C. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Perolehan nilai untuk menentukan adanya peningkatan atau tidak dilakukan dengan mengerjakan soal pre-test dan post-test setelah pembelajaran. Terdapat dua data hasil belajar yang dihasilkan yaitu data hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan pengimplementasian media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dan data hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pengimplementasian media pembelajaran Ular Tangga Hybrid. Data hasil belajar disajikan dalam tabel berikut:

a. Data Kuantitatif Kelas Kontrol

Tabel 4. 7 N-Gain Score Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	N-Gain Scor
1	AHA	80	90	0,5
2	ANA	100	100	0
3	AAV	90	90	0
4	AAM	90	100	1
5	ANA	60	70	0,25
6	BSPI	80	80	0
7	DMS	80	90	0,5
8	FAK	90	100	1
9	FYE	80	80	0
10	MMPA	100	100	0
11	MSA	90	100	1
12	MAF	80	100	1
13	MRS	80	90	0,5
14	M	70	80	0,333333
15	SFZ	70	90	0,666667
16	Z	40	40	0
JUMLAH		1.280	1.400	
RATA-RATA		80	87,5	0,421875

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis menggunakan uji N-Gain untuk menentukan apakah terdapat peningkatan nilai siswa dalam materi sejarah perumusan pancasila. Hasil analisis N-Gain pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai Gain sebesar 0,42 yang menurut tabel 3.9 termasuk kedalam klasifikasi Sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran dengan metode konvensional tanpa media pembelajaran namun sifatnya Sedang.

b. Data Kuantitatif Kelas Eksperimen

Tabel 4. 8 N-Gain Score Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	N-Gain Scor
1	AYB	70	90	0,667
2	ASS	70	90	0,667
3	AAR	70	90	0,667
4	AA	70	80	0,333
5	AAA	80	90	0,500
6	AR	90	100	1
7	AK	80	100	1
8	GBS	50	80	0,600
9	JAS	100	100	0
10	MAFA	50	80	0,600
11	MAYI	90	100	1
12	MAA	70	90	0,667
13	MRPM	80	90	0,5
14	NKRI	80	100	1
15	RAP	70	100	1
16	SHA	90	100	1
17	WL	70	90	0,667
18	NH	90	100	1
19	AS	80	100	1
20	KGG	90	100	1
JUMLAH		1.540	1.870	
RATA-RATA		77	93,5	0,743

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis menggunakan uji N-Gain untuk menentukan apakah terdapat peningkatan nilai siswa dalam materi sejarah perumusan pancasila. Hasil analisis N-Gain pada kelas Eksperimen menunjukkan bahwa nilai Gain sebesar 0,74 yang menurut tabel 3.9 termasuk kedalam klasifikasi Sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran yang sifatnya tinggi dengan penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan

Produk yang dikembangkan Adalah Ular Tangga Hybrid dengan materi “Permusan Pancasila” kelas V. Hal yang melatarbelakangi pengembangan produk ini adalah rendahnya tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi “Perumusan Pancasila” yang masih bersifat konvensional dan monoton.. Penyebab permasalahan tersebut adalah kurangnya guru dalam memvariasi dan mengadaptasi media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, siswa cenderung mudah bosan jika hanya diberikan penjelasan secara metode ceramah dan penugasan tertulis saja. Media pembelajaran Ular Tangga Hybrid dikembangkan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Fitri Halidah dkk bahwa menerapkan model ular tangga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar.⁵⁹ Berdasarkan karakteristik siswa pada kelas V MI yang berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media visual dan aktivitas bermain dalam pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Rusiadi bahwa variasi penggunaan media dapat mengaktifkan suasana belajar melalui media visual.⁶⁰ Pemanfaatan media permainan dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan belajar dan

⁵⁹ Fitri Halidah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” 4, no. 2 (2024): 64–74.

⁶⁰ Rusiadi, “Variasi Metode Dan Media Pembelajaran,” *Alwatzikhoebillah Kajian Islam* 6, no. 2 (2020): 21–10.

memahami materi dengan baik.⁶¹ Didukung pula dengan Q.S. AlBaqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (31).

Ayat ini menjelaskan tentang bagaimana Allah memberikan potensi kepada Adam untuk mengenal dan memahami benda-benda sekitar. Benda tersebut adalah media yang digunakan untuk mengajarkan ilmu. Media dikenali melalui penglihatan/visual yang merupakan representasi bagaimana ilmu pengetahuan disampaikan agar lebih mudah dipahami. Visualisasi dalam pendidikan penting digunakan dan akan terus berkembang seiring perkembangan zaman dan menyesuaikan kebutuhan siswa.⁶² Transformasi dari media konvensional hingga memasuki era digital yang lebih canggih.

Kesesuaian penggunaan ADDIE dalam penelitian ini diperkuat oleh penelitian Wulandari dan Ambara yang menunjukkan bahwa model ADDIE efektif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah

⁶¹ Linda Setyo Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Remi Pada Materi Bangun Datar” 1 (2023).

⁶² Faiz Aswa dkk, “Media Pembelajaran Perspektif Q.S. Al-Baqarah Ayat 31 Serta Implikasinya Terhadap Pendidikan” 7 (2025).

dasar.⁶³ Penelitian lain oleh Sutopo dan Ratu juga membuktikan bahwa penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aktivitas kelompok mampu menghasilkan media yang layak, menarik, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.⁶⁴ Selain itu, studi dari Alvina mengungkapkan bahwa ADDIE memberikan alur kerja yang jelas dalam pengembangan media berbasis pendekatan kolaboratif mulai dari analisis karakteristik siswa hingga evaluasi ketercapaian hasil belajar⁶⁵

Dengan demikian, penerapan pendekatan ADDIE dalam pengembangan media Ular Tangga Hybrid ini telah sesuai dengan teori pengembangan media pembelajaran dan didukung oleh hasil-hasil penelitian relevan yang menunjukkan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran aktif dan kolaboratif di sekolah dasar.

Ular Tangga Hybrid terdiri dari papan permainan ular tangga, dadu, pion permainan, 20 kartu soal, 15 kartu tantangan dan buku petunjuk penggunaan. Penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi model ADDIE yang memiliki 5 Tahapan, yaitu (1) Analisis, (Perancangan), (Pengembangan), (Penerapan), (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah

⁶³ Gusti Ayu Wulandari and Didith Pramunditya Ambara, "Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif Pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Dan Berhitung Angka" 9 (2021): 211–19.

⁶⁴ Naomi Angeltia Sutopo et al., "Pengembangan Media Pembelajaran GeoGebra Classroom Sebagai Penguatan Pemahaman Konsep Materi Translasi Siswa SMP Kelas IX" 06, no. 01 (2022): 10–23.

⁶⁵ Reza Elvina, "Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Papan Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Di MI Ma'arif Gandu," 2024.

siswa kelas V MI Al Fattah Malang. Adapun tahapan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap awal penelitian ini meliputi analisis masalah dan kebutuhannya siswa di kelas melalui observasi serta wawancara oleh peneliti. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam perancangan media Ular Tangga Hybrid. Analisis tersebut mencakup:

a. Analisis kebutuhan

Analisis Audiens, bertujuan untuk mengetahui latar belakang, karakteristik dan keterampilan dari audiens yang akan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif.⁶⁶ Berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V MI Al Fattah Malang khususnya pada materi sejarah perumusan pancasila, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat naratif dan kompleks. Dan diperburuk dengan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru walikelas V yang menyatakan bahwa guru belum pernah secara mandiri menggunakan media pembelajaran yang beragam dalam proses pembelajaran, melainkan hanya memanfaatkan media yang sudah ada di sekolah. Apabila media tidak tersedia, guru hanya mengandalkan buku LKS yang memuat materi untuk satu semester. Materi dalam buku kurang spesifik

⁶⁶ Vannisa Aviana Melinda et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI SD" 11, no. 1 (2018).

dalam memberikan pemahaman siswa. Analisis kebutuhan pun menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kolaboratif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.⁶⁷ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang dirancang sesuai kebutuhan siswa mampu meningkatkan perhatian, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya tetapi juga menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan kebutuhan nyata dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan produk media Ular Tangga Hybrid dengan tujuan meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum Merdeka dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kurikulum dengan menetapkan Capaian Pembelajaran serta Tujuan Pembelajaran. Dengan kurikulum yang berbeda dan semakin berkembang, guru perlu melakukan peningkatan kemampuan demi mencapai tujuan pada Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum dijabarkan sebagai berikut:

⁶⁷ Agus Hadi Utama Muhammad Naufal Azmia, Hamsi Mansura, "Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digita" 12, no. 1 (2024).

Tabel 5. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Materi "Perumusan Pancasila"

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Memahami dan menganalisis kronologi sejarah perumusan pancasila	1. Mampu Mengetahui sejarah perumusan Pancasila secara runtut. 2. Mampu mengetahui dan mengingat tokoh-tokoh serta peristiwa penting dalam perumusan Pancasila. 3. Mampu menganalisis dan menjelaskan sejarah terbentuknya Pancasila

Berdasarkan tabel tersebut, CP dan TP telah sesuai dengan materi yang disajikan dalam materi yang dikembangkan peneliti.

2. Design (Desain)

Pada tahap kedua adalah desain dengan beberapa tahapan, yakni:

a. Pengkajian materi

Pemilihan materi yang sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya untuk mengembangkan media Ular Tangga Hybrid. Materi yang digunakan adalah “Perumusan Pancasila”.

b. Perancangan desain

Perancangan desain Ular Tangga Hybrid diawali dengan pembuatan rancangan desain atau flowchart untuk memudahkan pembuatan desain media. Selain itu, peneliti juga merancang jenis tulisan, ukuran, media, gaya elemen editing, warna, tata bahasa, petunjuk penggunaan, serta referensi yang digunakan dalam menyusun Ular Tangga Hybrid. Desain dirancang menggunakan aplikasi canva.

c. Perencanaan instrumen

Ular Tangga Hybrid akan dilakukan uji kelayakan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Angket tersebut kemudian diberikan kepada validator dan wali kelas. Peneliti juga membutuhkan masukan sebelum media diujicobakan kepada siswa. Selain menggunakan angket, juga disiapkan soal pre-test dan post-test untuk menilai tingkat pencapaian belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Pengembangan Ular Tangga Hybrid bertujuan untuk memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Berikut adalah langkah-langkah dalam proses pengembangan Ular Tangga Hybrid:

a. Pengembangan Ular Tangga Hybrid

1) Pembuatan papan permainan Ular Tangga Hybrid

Papan permainan terbuat dari sterofoam yang dibentuk menjadi petak-petak ular tangga dengan dialasi kayu agar lebih kokoh. Papan permainan berukuran 55 cm x 45 cm x 5 cm.

2) Pembuatan Kartu

Kartu pertanyaan dan kartu tantangan berukuran 5 x 10 cm dengan menggunakan kertas art paper 310 gsm sebanyak 20 lembar dan 15 lembar. Bagian depan kartu berisikan cover kartu dengan warna yang berbeda. Dan dibagian belakang berisikan Qr Code dan soal tantangan. Warna disesuaikan dengan petak yakni warna merah

untuk kartu pertanyaan dan warna biru untuk kartu tantangan. Materi yang diambil, yakni “Perumusan Pancasila”.

3) Pembuatan Buku Petunjuk Penggunaan

Buku Petunjuk dibuat dengan menggunakan kertas art paper setebal 120 gsm dengan ukuran 7 cm x 14 cm. Pada cover buku berisikan judul “Buku Petunjuk Penggunaan”. Kemudian di halaman selanjutnya berisi biodata pengembang, dilanjutkan dengan daftar isi, penjelasan singkat media dan keunggulan media, kemudian dilanjutkan dengan aturan permainan, serta komponen-komponen dalam media serta ditutup dengan cover putih.

4) Pembuatan Packaging

Packaging box media adalah jenis tutup pasang/packaging sepatu dengan jenis hardbox ukuran 57 x 47 x 5 cm.

b. Proses Validasi

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Setelah media selesai dikembangkan, peneliti melanjutkan ke tahap validasi untuk menilai kualitas dan kelayakan media. Pendapat ini didukung oleh penelitian Darpindo yang memaparkan bahwa tahap validasi sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan standar yang ditetapkan.⁶⁸ Selain itu, validasi oleh ahli memberikan gambaran yang jelas mengenai kesesuaian dan efektivitas media

⁶⁸ Wahyu Darpindo, Yahya Yahya, and Universitas Negeri Padang, “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis Flipbook Di SMA Adabiah 1 Padang,” no. 4 (2024).

dalam konteks pembelajaran.⁶⁹ Validasi ini melibatkan tiga validator yakni validator ahli media, ahli materi, dan guru pembelajaran. Adapun peran validator sangat diperlukan dalam penelitian pengembangan sebab validasi dari berbagai ahli dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran dan efektivitasnya di kelas.⁷⁰

Validasi kelayakan materi dilakukan oleh dosen S2 yang memiliki kompetensi dalam pengajaran Pendidikan Pancasila di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Masukan dan kritik dari ahli materi digunakan untuk meningkatkan kualitas materi Ular Tangga Hybrid agar sesuai dengan isi, mutu, dan penyajian yang diharapkan. Setelah itu, materi Ular Tangga Hybrid diperbaiki guna mencapai standar kelayakan yang optimal. Berdasarkan tabel 4.9, beberapa perbaikan yang diperlukan meliputi koreksi kesalahan penulisan pada beberapa bagian materi yang masih memerlukan ketelitian, penambahan materi informasi peristiwa proklamasi agar materi tersusun secara runtut dan lebih rinci. Serta merubah soal pertanyaan dengan kalimat berita bukan hanya sekedar kalimat tanya.

Ahli materi mengisi angket validasi yang telah disediakan setelah peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan masukan mereka. Hasil validasi dari ahli materi pada tabel 4.5

⁶⁹ Helena May Sela, Maharani Oktavia, and Puji Ayurachmawati, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD" 4, no. 2 (2023).

⁷⁰ Aulia Rahmawati, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Dalam Meningkatkan Numerasi Matematika Di SD" 9, no. 3 (2024): 1842–49.

menunjukkan persentase kevalidan sebesar 96,6%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Ahli materi berpendapat bahwa materi yang terdapat pada produk sudah relevan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi kelayakan desain media dilakukan oleh seorang dosen S2 yang memiliki keahlian di media pembelajaran dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Masukan berupa kritik dan saran dari ahli media tersebut, yang diperoleh melalui proses validasi dan konsultasi, selanjutnya digunakan untuk menyempurnakan desain Ular Tangga Hybrid. Berdasarkan tabel 4.9, perbaikan desain Ular Tangga Hybrid yang diperlukan adalah membuat buku petunjuk penggunaan permainan serta membuat kotak box untuk medianya dan menambahkan jumlah kartu pertanyaan menjadi 20 kartu dan kartu tantangan menjadi 15 kartu.

Setelah peneliti merevisi Ular Tangga Hybrid berdasarkan masukan dari validator, ahli media kembali mengisi angket untuk mengevaluasi kevalidan produk tersebut. Berdasarkan tabel 4.4, hasil validasi media menunjukkan persentase sebesar 84% dengan kualifikasi sangat valid dan sangat layak digunakan. Akan tetapi, ahli media memberikan catatan agar menjelaskan aturan permainan dengan detail di buku petunjuk agar tidak terjadi kesalahpahaman.

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi kelayakan pembelajaran dan produk dilakukan oleh wali kelas VA di MI Al Fattah Kota Malang yang memiliki kualifikasi strata-1 dan kompetensi dalam bidang pembelajaran di kelas. Saran yang dikemukakan adalah pada saat melakukan pembelajaran dalam kelas, pengajar haruslah dapat mengontrol kelas dan melakukan inovasi saat menyampaikan materi agar pembelajaran lebih menarik.

Setelah peneliti melakukan pembelajaran ulang sesuai saran validator, praktisi pembelajaran mengisi angket validasi yang telah disusun peneliti. Berdasarkan tabel 4.6, hasil validasi praktisi pembelajaran mendapatkan presentase sebanyak 92% dengan kualifikasi sangat valid dan sangat layak digunakan. Keunggulan Ular Tangga Hybrid menurut praktisi pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan efektif meningkatkan hasil belajar.

4. Implementasi

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Hybrid layak untuk digunakan. Ahli media memberikan penilaian dengan persentase 84%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak, sementara ahli materi memberikan nilai 96,6% dengan kategori sangat valid dan sangat layak, dan praktisi pembelajaran memberikan skor 92% yang juga masuk kategori sangat valid dan sangat layak. Produk yang telah memenuhi standar validitas tersebut

kemudian diuji coba pada kelas eksperimen dengan 20 siswa kelas VA di MI Al Fattah Kota Malang. Dihari pertama peneliti akan memberikan penjelasan materi kepada kelas kontrol yaitu kelas VB tanpa menggunakan produk, lalu memberikan soal pre-test. Kemudian peneliti akan mencoba memberikan penjelasan materi kepada kelas eksperimen yaitu kelas VA menggunakan produk Ular Tangga Hybrid, lalu memberikan soal post-test pada hari kedua dan ketiga untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa.

Hal ini juga dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Maulidina dan Purwa yang menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa.⁷¹ Penelitian Solikh Hidayati juga mendukung pendapat ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan pre-test dan post-test dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran tertentu. Hasil pre-test dan posttest digunakan untuk menilai dampak penggunaan media terhadap hasil belajar siswa dalam memahami materi sejarah perumusan Pancasila.

5. Evaluasi

Jika Ular Tangga Hybrid tidak ada kekurangan, maka Ular Tangga Hybrid sudah layak digunakan. Begitupun apabila dalam produk masih terdapat kekurangan, maka peneliti akan merevisi dan menyempurnakan produk sesuai saran yang diberikan validator. Berdasarkan hasil evaluasi dari setiap tahap yang dilakukan, diketahui bahwa siswa membutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih terbarukan dengan tetap

⁷¹ Heni Purwa Pamungkas Sakinata Maulidina Minarta, "Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan" VI (2022): 189–99.

memperhatikan upaya menarik motivasi belajar siswa, baik ketika menggunakan media ataupun tidak sesuai dengan fungsi kurikulum merdeka yang dirancang dengan ringkas dan detail terfokus mengembangkan kemampuan siswa sesuai jenjangnya.⁷²

Keunggulan Ular Tangga Hybrid berdasarkan hasil penelitian adalah kemampuannya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Namun, media ini saat ini hanya difokuskan pada mata pelajaran PPKN dengan materi “Perumusan Pancasila,” sehingga penggunaannya terbatas pada materi tersebut. Oleh karena itu, diharapkan ke depannya peneliti dapat mengembangkan inovasi baru dengan memperluas penerapan Ular Tangga Hybrid ke materi dan mata pelajaran lain agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas.

B. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid Terhadap peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukan validasi kepada validator ahli, Ular Tangga Hybrid diujicobakan kepada siswa kelas VB MI Al Fattah Kota Malang sebagai kelas kontrol dalam penelitian. Melakukan uji coba terhadap siswa bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Uji coba dimulai dengan memberikan pre-test guna mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil dari pengerjaan pre-test memperoleh nilai rata-rata 80. Setelah pengerjaan, dilanjutkan dengan penjelasan materi tanpa menggunakan media.

⁷² Karimah Tauhid et al., “Peran Kurikulum Merdeka Untuk Memajukan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah” 3 (2024): 9050–59.

Setelahnya diberikan post-test untuk melihat adakan peningkatan hasil belajar tanpa penggunaan media, hasilnya post-test kelas VB dengan rata-rata 87,5. Yang artinya pemaparan materi tanpa media mengalami peningkatan rata-rata walaupun tidak banyak sekitar 7,5. Dan rata-rata hasil uji n-gain kelas control sebesar 0,42. Yang artinya masuk kedalam klasifikasi sedang.

Tahap berikutnya adalah penerapan media pembelajaran Ular Tangga Hybrid di kelas VA MI Al Fattah Malang yaitu sebagai kelas eksperimen dalam penelitian ini. Uji coba dimulai dengan memberikan pre-test, dilanjutkan penjelasan materi, menggunakan media, dan dilanjutkan dengan memberikan post-test. Hasil dari pengerjaan pre-test memperoleh nilai rata-rata 77. Dan post-test dengan rata-rata 93. Yang artinya pemaparan materi dan penggunaan media Ular Tangga Hybrid dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 16,5. Dan rata-rata hasil uji n-gain kelas eksperimen sebesar 0,74. Yang artinya masuk kedalam klasifikasi tinggi.

Perbandingan antara rata-rata nilai pre-test dan post-test serta hasil perhitungan n-gain dalam kelas yang berbeda yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah selisih 0,322 menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Hybrid dikatakan berhasil dan jauh lebih meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan utama, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut relevan dengan fungsi media pembelajaran yakni membantu memahami suatu konsep tertentu kepada siswa tingkat SD/MI. Pada tingkatan tersebut, siswa masih berfikir secara konkret/nyata sesuai dengan fakta empiris dan belum mampu berpikir abstrak. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi saat proses pembelajaran.⁷³ Ular Tangga Hybrid dimainkan dengan berkelompok sehingga dapat mendorong partisipasi aktif untuk berbagi ide pemecahan masalah (problem solving) dan bertanya kepada teman-teman yang lain.⁷⁴

⁷³ Tirawati Bakara, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas” 4 (2023): 205–12.

⁷⁴ R. N. Syahfitri, R., Nasution, S., & Rambe, “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan Rizki Syahfitri Utara , Medan , Indonesia Sahkholid Nasution Utara , Medan , Indonesia Riris Nurkholidah Rambe Menentukan” 1, no. 4 (2023): 138–53.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah Ular Tangga Hybrid dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap dalam proses pengembangannya, yaitu analisis kebutuhan (analysis), desain produk (design), pengembangan dan validasi produk (development), penerapan produk pengembangan (implementation), dan evaluasi. Karakter siswa menjadi pertimbangan pembuatan Ular Tangga Hybrid. Ular Tangga Hybrid memuat papan permainan, kartu dan buku petunjuk penggunaan di dalam satu box. Materi yang digunakan yaitu “Perumusan Pancasila”. Produk dilakukan validasi guna mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan kepada tiga validator ahli sesuai dengan bidangnya masing-masing. Dengan cara bermain yang menarik dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi memecahkan masalah dan lebih mudah memahami materi. Produk yang dihasilkan dinyatakan layak untuk digunakan, terbukti dari penilaian yang memperoleh kategori sangat valid, yaitu dengan persentase skor dari ahli materi sebesar 96,6%, ahli desain 84%, dan praktisi pembelajaran 92%
2. Ular Tangga Hybrid yang telah diuji coba pada siswa kelas VA MI Al Fattah Kota Malang terbukti efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini

ditunjukkan dengan total nilai pre-test kelas kontrol sebesar 1.280 dengan rata-rata 80, dan post-test kelas control sebesar 1.400 dengan rata rata 87,5. sedangkan total nilai pre-test kelas eksperimen mencapai 1.540 dengan rata-rata 77 dan total post-test kelas eksperimen mencapai 1.870 dengan rata-rata 93,5. Selain itu, hasil analisis N-Gain kelas control menunjukkan skor 0,421 yang termasuk dalam kategori sedang, dan hasil analisis N-Gain kelas eksperimen menunjukkan skor 0,743 yang termasuk dalam kategori tinggi menandakan adanya peningkatan hasil belajar siswa jauh lebih tinggi setelah menggunakan media tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk Ular Tangga Hybrid jauh lebih efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Saran pemanfaatan dari Ular Tangga Hybrid diharapkan dapat diperluas dan ditingkatkan dengan baik dalam proses pembelajaran, sehingga potensi pengembangan media ini dapat benar-benar optimal dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa. Pengembangan lanjutan pada Ular Tangga Hybrid bisa dilakukan dengan memperbarui atau menambah variasi konten pada materi lain yang relevan. Penggunaan Ular Tangga Hybrid juga sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta didukung oleh fasilitas yang memadai agar proses pembelajaran berjalan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- A., Banarsari, D.R Nurfadilah, and A.Z Akmal. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21." *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) : Conference Series* 6, no. 1 (2023): 459–64.
- A, Afzan. "Efektivitas Perangkat Pembelajaran Berorientasi Model Problem Based Learning Bermuatan Karakter Ditinjau Dari Hasil Belajar Peserta Didik." *Bioconcetta* 6, no. 1 (2020).
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018).
- AH, Hujair, and Sanaky. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insan Press, 2009.
- Anitah, Sri. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2010.
- Bakara, Tirawati. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas" 4 (2023): 205–12.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa, 2020.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The Addie Approach, Instructional Design: The Addie Approach*, 2010.
- Damayanti, Erlina, Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddien Zuhrie, and Puput Wanarti Rusimamto. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar," 2018, 639–45.
- Darpindo, Wahyu, Yahya Yahya, and Universitas Negeri Padang. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis Flipbook Di SMA Adabiah 1 Padang," no. 4 (2024).
- Eko, Alfian, Ikha Sulis Setyaningrum, and Widodo Adi. "Development of Technology-Based Learning Media Books to Support 21St Century Learning in Elementary Schools Pengembangan Buku Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Mendukung Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar" 9, no. 1 (n.d.): 67–86.
- Elvina, Reza. "Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Papan Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Di MI Ma'arif Gandu," 2024.
- Faiz Aswa dkk. "Media Pembelajaran Perspektif Q.S. Al-Baqarah Ayat 31 Serta Implikasinya Terhadap Pendidikan" 7 (2025).
- Febriyanti, Dyara Atmy, and Siti Quratul Ain. "Pengembangan Modul Matematika

- Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar.” *Junal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1409–17.
- Halidah, Fitri, I In Nurul Aini, Novi Ernawati, and Lailatul Faizah. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” 4, no. 2 (2024): 64–74.
- Hamalik, Oemar. “Proses Belajar Mengajar,” Revisi. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Hanifah, Nur Hidayah, and Muhammad Walid. “Development of Android-Based ‘Pete’ Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning” 9 (2022): 430–43.
- Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, Walimatus Aulia Miftadiro, and Nur Aini Fara Agustin. “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian* 3 (2021): 183–88. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189/>.
- Indriani, Lisa, Dina Bunga Lathifa, and Merita Sari. “Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai – Nilai Pancasila Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara” 1 (2025): 714–17.
- Junaidi, Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56.
- Kemendikbud RI. “Perkuat Karakter Bangsa, Ruu Sisdiknas Jadikan Pendidikan Pancasila Sebagai Mapel Wajib.” *Kemdikbud.Go.Id*, September (2022).
- Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Lubis, Maria Ulfa, Fitri Alkomariah Siagian, Zaidan Zega, Nuhdin, and Abdul Fattah Nasution. “Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan.” *Education and Learning Journal* 2, no. 5 (2023): 691–95.
- Lysander, Benedictus, and Tristan Setiawan. “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran” 1, no. 1 (2025): 1–13.
- Malinda, Elvira Qorry dan Hendratno. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *JPGSD* 12, no. 09 (2024): 1737–48.
- Melinda, Vannisa Aviana, Dimas Sambung, Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, Imroatul Hayyu Erfantinni, and Roiyan One Febrian. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk

Siswa Kelas VI SD” 11, no. 1 (2018).

Muhammad Naufal Azmia, Hamsi Mansura, Agus Hadi Utama. “Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digita” 12, no. 1 (2024).

Nisa, Robihatun Nisa, and Ratna Nulinnaja. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ‘Nusantara’ Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IVDi MIAI-Maarif 02 Singosari” 7, no. 1 (2025): 194–204.

Oktavia, Mirani, and Aliffia Teja Prasasty. “UJI NORMALITAS GAIN UNTUK PEMANTAPAN DAN MODUL DENGAN.” *Simposium*, no. November (2019): 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.

Paramuditha, Elvin Kinanti, Lukman Hakim, and Dina Sri Nindiati. “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar” 4, no. 4 (2025): 1539–50.

Rahayu, Silvia Dwi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Himmatul Khoiroh, Wiwik Moeljaningsih. “Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar.” 2024.

Rahmawati, Aulia. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Dalam Meningkatkan Numerasi Matematika Di SD” 9, no. 3 (2024): 1842–49.

Rambe, Arjuna Yahdil Fauza, and Lisa Dwi Afri. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Barisan Dan Deret.” *Jurnal Pendidikan & Matematika* 09, no. 2 (2020): 175–87.

Rusiadi. “Variasi Metode Dan Media Pembelajaran.” *Alwatzikhoebillah Kajian Islam* 6, no. 2 (2020): 21–10.

Sakinata Maulidina Minarta, Heni Purwa Pamungkas. “Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan” VI (2022): 189–99.

Salam, Nurfadillah, Pendidikan Biologi, Sulawesi Selatan, Pendidikan Biologi, Sulawesi Selatan, Pendidikan Biologi, and Sulawesi Selatan. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN” 1 (2019): 52–69.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.

Sela, Helena May, Maharani Oktavia, and Puji Ayurachmawati. “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD” 4, no. 2 (2023).

- Septiani, Melinda, and Moh Irawan Zain. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV" 6, no. 1 (2024).
- Sitaman, Said. "Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21." *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 2023.
- Smaldino, Sharon E, and Deborah L Lowther. *Instructional Technology and Media for Learning*. 12th ed., n.d.
- Suci Andini¹,Munjiatun², Eddy Noviana. "Pengembangan Media Ular Tangga Keberagaman Indonesia (UTAGASIA) Untuk Pembelajaran PPKN Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 3 (2025).
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Rosda Karya, 2009.
- Sumarni, Sri. "Model Penelitian Dan Pengembangan (R & D) Lima Tahap (Mantap)." *Riset Dan Pengembangan* 38 (2019): 1–33.
- Susanti, Rikza Azharona, and Bintoro Widodo. "Pengembangan Media Maze Raksasa Untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun" 8, no. 1 (2023): 131–38.
- Sutopo, Naomi Angeltia, Novisita Ratu, Jl Dipoenegoro, Salatiga Kec Sidorejo, Kota Salatiga, and Jawa Tengah. "Pengembangan Media Pembelajaran GeoGebra Classroom Sebagai Penguatan Pemahaman Konsep Materi Translasi Siswa SMP Kelas IX" 06, no. 01 (2022): 10–23.
- Syahfitri, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan Rizki Syahfitri Utara , Medan , Indonesia Sahkholid Nasution Utara , Medan , Indonesia Riris Nurkholidah Rambe Menentukan" 1, no. 4 (2023): 138–53.
- Syarifuddin, and Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital*. Bening Media Punlishing, 2022.
- T, Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2018.
- Tauhid, Karimah, Siti Nursafinah, Siti Aisah, and Hania Pricilia. "Peran Kurikulum Merdeka Untuk Memajukan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah" 3 (2024): 9050–59.
- Tiara Febriani Harahap, and Zainal Efendi Hsb. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual." *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024): 292–301. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>.
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Wulandari, Gusti Ayu, and Didith Pramunditya Ambara. “Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif Pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Dan Berhitung Angka” 9 (2021): 211–19.

Wulandari, Linda Setyo. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Remi Pada Materi Bangun Datar” 1 (2023).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin survei



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 845/Un.03.1/TL.01.04/03/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

09 Maret 2026

Kepada Yth.
Kepala MI Al Fattah Kota Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
NIM : 220103110128
Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
0730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 852Un.03.1/TL.01.04/03/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

09 Maret 2026

Kepada Yth.
Kepala MI Al Fattah Kota Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
NIM	: 220103110128
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/PGMI
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
Lama Penelitian	: Maret 2026 sampai dengan Mei 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 : Surat Sudah Melakukan Penelitian

 MI AL-FATTAH KOTA MALANG	YAYASAN PEMBINAAN PENDIDIKAN ISLAM AL-FATTAH MADRASAH IBTIDAIYAH AL-FATTAH KOTA MALANG NSM: 111235730032 NPSN : 60720782
<u>SURAT BALASAN PENELITIAN</u> Nomor : 11.071 / MIAF / IV / 2026	
Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MI AL-FATTAH Kota Malang Kecamatan Lowokwaru menerangkan bahwa :	
Nama NIM Jenis Kelamin Universitas	: ADELIA NUR AZIZA FITRI AISAH FANDY : 220103110128 : Perempuan : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di Lembaga kami di MI AL-FATTAH Kota Malang Kecamatan Lowokwaru dengan judul Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN Pada Siswa Kelas V MI Al-Fattah Malang".	
Demikian Surat keterangan ini dibuat dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.	
 28 April 2026 Kepala MI AL-FATTAH IMAM SABARODIN, M.Pd NIY. 091 480 714	
 0852-3694-4713  miafjoz@gmail.com  Jl. Candi Telagawangi No 39	

Lampiran 4 : Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

I. Jadwal Observasi

Hari, Tanggal : Selasa 7 April 2026
 Waktu : 07.30
 Tempat : Ruang Kelas 5A dan 5B

II. Tabel Observasi

No	Objek Observasi	Catatan
1.	Guru sudah mempersiapkan modul ajar sebelum mengajar	Guru telah mempersiapkan modul ajar untuk pembelajaran sebelum sesi pembelajaran dimulai. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah siap dengan materi yang akan diajarkan dan berusaha memberikan penjelasan yang jelas kepada siswa. Meskipun begitu ada hal yang kurang yaitu tidak adanya media pembelajaran yang mendukung materi tersebut.
2.	Guru membawa dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai	Sayangnya guru tidak membawa media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mendukung penyampaian materi. Selama proses pembelajaran guru hanya mengandalkan metode ceramah sebagai satu-satunya cara untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Hal ini membuat penyampaian materi terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3.	Guru menggunakan berbagai metode pengajaran seperti ceramah dan diskusi	Guru menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran namun sering kali didominasi dengan metode ceramah tanpa ada metode lain seperti diskusi. Mengurangi kesempatan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran yang seharusnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.
4.	Siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran	Siswa terlihat pasif selama proses pembelajaran. Mereka tampak lebih memilih untuk hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan mereka dalam pembelajaran sangat minim dan Sebagian besar waktu digunakan untuk menyimak ceramah tanpa adanya interaksi langsung dengan materi atau teman sekelas.
5.	Guru berinteraksi dengan siswa dan interaksi antar siswa terjalin baik	Interaksi antara guru dan siswa terbatas. Guru kurang banyak berinteraksi dengan siswa untuk memeriksa pemahaman mereka. Sesekali memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Interaksi antar siswa jarang adanya. Tidak ada kegiatan kelompok atau kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung.
6.	Tidak terdapat gangguan seperti kebisingan atau perhatian siswa yang berkurang	Selama pembelajaran beberapa siswa tampak kehilangan fokus dan perhatian terhadap materi yang sedang disampaikan. Karena tidak adanya media yang mendukung atau variasi metode yang menarik banyak siswa yang terlihat mulai bosan dan tidak terlalu tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan seksama.
7.	Guru melakukan penyesuaian metode atau strategi saat masalah muncul	Meski siswa mulai kehilangan perhatian, guru tidak langsung melakukan penyesuaian terhadap metode yang digunakan. Beberapa Upaya memang terlihat dilakukan guru dengan menegur dan mengajak ngobrol siswa namun fokus dan minat belajar siswa cenderung rendah terhadap proses pembelajaran

Lampiran 5 : Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal : Selasa, 07 April 2026
 Waktu : 09.00
 Tempat : Ruang Guru MI Al Fattah
 Narasumber : Laela Fitria, S.Pd

II. Tabel Wawancara

No	Objek Observasi	Catatan
1.	Bagaimana sikap dan respon siswa saat mengikuti proses pembelajaran dikelas?	Respon anak-anak itu pasti bervariasi karena setiap harinya itu tergantung media, mata Pelajaran, dan juga mood siswanya jadi nggak bisa kita tentukan tapi over all anak-anak Selama belajar di kelas 5A itu aktif anaknya.
2.	Model pembelajaran apa yang paling sering digunakan dan mengapa model tersebut dipilih	Biasanya saya itu ke PBL karena dengan itu anak-anak jadi berpikir kritis atau kalau nggak tergantung materi juga soalnya Ya kalau yang di PKN itu biasanya tak bikin PBL Jadi mereka mencari permasalahannya, misalkan coba cari baju adat di daerah yang ada di dekat arah atau gimana Jadi mereka nanti yang biasanya digunakan untuk proses belajar.
3.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam proses belajar, dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman siswa?	Media pembelajaran itu bervariasi sesuai kebutuhan jadi nggak selalu yang apa berbasis teknologi itu akan cocok terhadap pembelajaran Jadi tergantung materi kita itu kadang-kadang kegiatan sehari-hari atau apa yang ada di lingkungan itu sudah menjadi media jadi media itu tidak boleh terpatok hanya satu item aja . Nah itu saya terapkan di anak-anak kelas 5 jadi kadang-kadang mereka harus masuk ke kelas-kelas untuk observasi untuk mencari data kadang-kadang mereka itu harus mencari data itu dipersamaan jadi beda kadang-kadang juga belajar dipimpin distribusi dipimpin di kelas untuk memanfaatkan apa yang ada betul kalau nggak seperti itu kita akan jadi fokus ke kekurangan lembaga sedangkan tidak semua lembaga itu memiliki sarana prasarana lengkap pengaruhnya terhadap pemahaman atau pemahaman siswanya ya siswa jadi lebih semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran
4.	Bagaimamna cara guru mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung?	Pertama itu ya pengkondisian dan menyiapkan peserta didik kemudian itu kita menyampaikan tujuan kegiatan kita

		sehingga anak-anak itu tahu aku hari ini mau ngapain anak-anak menjadi penasaran punya tujuan. kita itu hari ini akan seperti kegiatan begini karena untuk mencapainya Nah itu tujuannya harus disampaikan ke sana.
5.	Materi apa yang sering dianggap sulit oleh siswa, dan mengapa materi tersebut sulit dipahami?	kalau di pembelajaran PPKN itu pelajarannya terlalu luas kayak kemarin itu Misalkan kayak perumusan Pancasila otomatis itu mulai BPUPKI dan lain-lain jadi sejarah-sejarah itu masuk di situ otomatis itu yang membuat anak-anak itu merasa agak susah Nah caranya biar anak-anak itu agak mudah untuk mengingat itu biasanya dibikin poin-poin. Soalnya kalau kita fokus ke media kadang-kadang sudah saya bikin Powerpoint tapi mereka karena tidak ikut menulis jadinya juga tidak bisa menyelesaikan dengan baik.
6.	Apa faktor utama yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran?	Faktor yang utama itu adalah ketidaksiatan siswa untuk menerima pembelajaran. Anak-anak ngantuk, belum sarapan, nah yang seperti ini yang harus sering kita panggil namanya entah dia disuruh maju pokoknya dia harus karena terpaksa akhirnya terbiasa. biasanya nilainya kurang saya ambil nilainya dari keaktifan.
7.	Bagaimana hasil belajar siswa pada materi yang dianggap sulit dibandingkan dengan materi lainnya?	Hasil belajar siswa pada materi yang dianggap sulit tadi dibanding dengan materi-materi yang lain tokohnya tahunnya kemudian lokasi kita masuk sehingga kemarin itu setelah ulangan itu ya Beberapa nilainya ada yang baik ada yang tapi tidak ada yang 100 ada 80 70 soalnya dianggap sulit materinya luas.
8.	Apa pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dikelas?	Menarik apa tidak kira-kira kemudian partisipasi siswa kira-kira bagaimana Karena saya menyesuaikan dengan model anak-anak di dalam sebuah kelas kebutuhan kelasnya.
9.	Mengapa penggunaan media pembelajaran dianggap penting dalam proses belajar mengajar (menurut pendapat narasumber secara pribadi)?	Walaupun tidak selalu harus pakai media pembelajaran, tapi media itu memantik rasa ingin tahu siswa.
10.	Apa dampak yang paling signifikan dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa (menurut pendapat narasumber secara pribadi)?	Biasanya kalau untuk media pembelajaran itu kan mereka kadang-kadang karena berwarna ya entah itu tulisan atau apa kan kita hiasi sama gambar-gambar jadi lebih menarik dibanding kita berceramah dan Mereka mendengarkan. Jadi biasanya pembelajaran lebih gampang masuk karena senang.

LEMBAR WAWANCARA

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal : Selasa, 07 April 2026
 Waktu : 09.45
 Tempat : Ruang kelas 5B
 Narasumber : Ety Yulisetiyowati, S.PdI

II. Tabel Wawancara

No	Objek Observasi	Catatan
1.	Bagaimana sikap dan respon siswa saat mengikuti proses pembelajaran dikelas?	Beragam-macam ada yang konsentrasi cara belajarnya konsentrasi fokus ada yang mungkin tidak bisa diem ya sesuai karakter bawaannya
2.	Model pembelajaran apa yang paling sering digunakan dan mengapa model tersebut dipilih	Biasanya pakai lcd, tapi karna rusak akhirnya ceramah. Kadang2 kelompok tugas2. Kadang buat peraga sendiri. Karena lebih masuk ke anak2, lebih mengerti dan efisien. Praktis.
3.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam proses belajar, dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman siswa?	Yaa itu tadi lcd ada gambar anak2 lebih suka karna lebih menarik. Karna tidak ada anak2 dibuat jadi peraga. Interaksi sesama teman
4.	Bagaimana cara guru mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung?	Setiap hari tugas dll, mengingatkan, menasehati. Karena karakter jaman sekarang susah. Tidak bosan bosan memberi nasihat. Agar lebih bisa menerima pembelajaran
5.	Materi apa yang sering dianggap sulit oleh siswa, dan mengapa materi tersebut sulit dipahami?	Materi sejarah perumusan pancasila, karena tidak terlibat prosesnya. Dan malas membaca. Walaupun dilihatkan prosesnya hanya sesaat saja p4mahamannya
6.	Apa faktor utama yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran?	Kurang membaca, jadi tidak paham materinya. Kalau guru memaksa sedangkan siswa tidak siap menerima pembelajaran akan susah
7.	Bagaimana hasil belajar siswa pada materi yang dianggap sulit dibandingkan dengan materi lainnya?	Khususnya materi ppkn. Perumusan pancasila lrbih susah dan hasil belajarnya lebih.
8.	Apa pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dikelas?	Lcd bagus, bukunya. Literasi. Lks kurang luas.
9.	Mengapa penggunaan media pembelajaran dianggap penting dalam proses belajar mengajar (menurut pendapat narasumber secara pribadi)?	Sangat penting menunjang pembelajaran. Membantu guru di sekolah. Kalau tidak memakai media ibaratnya sperti tidak memakai baju. Kalo ada gambar mereka senang dan tertarik
10.	Apa dampak yang paling signifikan dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa (menurut pendapat narasumber secara pribadi)?	Biasanya kalau untuk media pembelajaran itu kan mereka kadang-kadang karena berwarna ya entah itu tulisan atau apa kan kita hiasi sama gambar-gambar jadi lebih menarik pembelajaran lebih gampang masuk karena senang.

Lampiran 6 : Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-107/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

25 Februari 2026

Kepada Yth.
Alfan Nur Azizi, M.Pd
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
NIM	: 220103110128
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
Dosen Pembimbing	: Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 7 : Angket Validasi Materi

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
 Nama peneliti : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
 Prodi/Asal Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Pokok Bahasan : Perumusan Pancasila
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
 Semester : Genap/2
 Nama Validator : Alfian Nur Azizi, M.Pd
 NIP : 199204122019031009

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk memperoleh penilaian dan masukan dari validator ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan agar media pembelajaran menjadi lebih layak dan berkualitas.

B. Petunjuk Pengisian

Berikut penilaian dengan cara melingkari (o) kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Skala Penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik (SB)
- 4 = BAIK (B)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 1 = Tidak Baik (TB)

ANGKET VALIDASI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA HYBRID
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN
PADA MATERI PERUMUSAN PANCASILA SISWA KELAS V MI AL
FATTAH MALANG

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
1.	Capaian pembelajaran dalam materi ini sudah dicantumkan dengan jelas	1	2	3	4	5
2.	Capaian pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan	1	2	3	4	5
3.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum	1	2	3	4	5
4.	Penyajian materi cukup menarik dan interaktif	1	2	3	4	5
5.	Materi yang diberikan sudah selaras dengan Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	1	2	3	4	5
6.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang sedang dibahas	1	2	3	4	5
7.	Materi disampaikan secara jelas dan tidak menimbulkan ambiguitas	1	2	3	4	5
8.	Informasi yang disajikan dalam materi sudah akurat dan sesuai dengan sumber valid	1	2	3	4	5
9.	Materi ini menggunakan bahasa dan struktur yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	1	2	3	4	5
10.	Contoh atau ilustrasi yang disajikan dalam materi membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah	1	2	3	4	5
11.	Materi dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami proses perumusan Pancasila	1	2	3	4	5
12.	Materi dan aktivitas pembelajaran mendorong siswa belajar bersama menganalisis	1	2	3	4	5
Catatan dan Saran: Tambahkan materi singkat proklamasi kemerdekaan. Ubah pertanyaan menjadi kalimat berita						

Alfan Nur Aziza, M.Pd



NIP.1992042209031009

Lampiran 8 : Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-108/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

25 Februari 2026

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

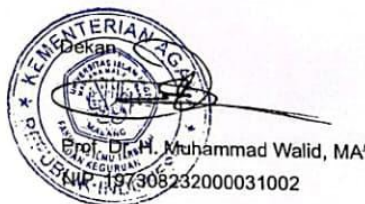
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
NIM : 220103110128
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 9 : Angket Validasi Media

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
 Nama peneliti : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
 Prodi/Asal Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Pokok-Bahasan : Perumusan Pancasila
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
 Semester : Genap/2
 Nama Validator : Nuril Nuzulia, M.Pd.I
 NIP : 199004232023212040

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk memperoleh penilaian dan masukan dari validator ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan agar media pembelajaran menjadi lebih layak dan berkualitas.

B. Petunjuk Pengisian

Berikut penilaian dengan cara melingkari (o) kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Skala Penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

5 = Sangat Baik (SB)

4 = BAIK (B)

3 = Cukup Baik (CB)

2 = Kurang Baik (KB)

1 = Tidak Baik (TB)

in Medi
1enin
1 pe

ANGKET VALIDASI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA HYBRID
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN
PADA MATERI PERUMUSAN PANCASILA SISWA KELAS V MI AL FATTAH
MALANG

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
1.	Tampilan media pembelajaran disusun dengan jelas dan sistematis sehingga mudah dipahami	1	2	3	(4)	5
2.	Teks, gambar, dan elemen lainnya tersusun dengan rapi tanpa tumpang tindih atau kesalahan tata letak	1	2	3	4	(5)
3.	Desain media pembelajaran terlihat bersih tanpa elemen berlebihan atau mengganggu	1	2	3	(4)	5
4.	Penggunaan warna, font, dan ilustrasi dalam media pembelajaran menarik serta mendukung kenyamanan dalam belajar	1	2	3	(4)	5
5.	Media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik pada jenjang yang ditargetkan	1	2	3	4	(5)
6.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi siswa	1	2	3	(4)	5
7.	Media pembelajaran mudah digunakan tanpa memerlukan intruksi tambahan yang rumit	1	2	3	(4)	5
8.	Fleksibilitas dalam penggunaan media memungkinkan penerapan diberbagai kondisi pembelajaran	1	2	3	4	(5)
9.	Ketepatan dalam memilih bahan pembuatan media	1	2	3	(4)	5
10.	Gambar dan teks dalam media pembelajaran memiliki resolusi yang baik	1	2	3	(4)	5
11.	Media pembelajaran tidak mengandung kesalahan teknis yang dapat menghambat proses belajar	1	2	3	(4)	5
12.	Ukuran teks dalam media pembelajaran mudah dibaca oleh peserta didik	1	2	3	(4)	5
13.	Dimensi dan proporsi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan	1	2	3	(4)	5
14.	Media tidak terlalu besar atau kecil sehingga nyaman digunakan dalam berbagai metode pembelajaran	1	2	3	(4)	5
15.	Media dapat digunakan berulang kali dengan kondisi masih layak pakai	1	2	3	(4)	5

Catatan dan Saran:
 - Peralangan di dalam tarangan minimal 15
 - Buat buku petunjuk
 - Siapkan kotak box nya

Nuril Nuzulia, M.Pd.I



NIP. 199004232023212040

Lampiran 10 : Angket Validasi Pembelajaran

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
 Nama peneliti : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
 Prodi/Asal Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Pokok Bahasan : Perumusan Pancasila
 Sasaran Penelitian : Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang
 Semester : Genap/2
 Nama Validator : Laela Fitria, S.Pd

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk memperoleh penilaian dan masukan dari validator ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan agar media pembelajaran menjadi lebih layak dan berkualitas.

B. Petunjuk Pengisian

Berikut penilaian dengan cara melingkari (o) kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Skala Penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

5 = Sangat Baik (SB)

4 = BAIK (B)

3 = Cukup Baik (CB)

2 = Kurang Baik (KB)

1 = Tidak Baik (TB)

ANGKET VALIDASI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA HYBRID
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN
PADA MATERI PERUMUSAN PANCASILA SISWA KELAS V MI AL
FATTAH MALANG

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	1	2	3	4	5
2.	Materi yang ditulis sesuai dengan CP dan TP	1	2	3	4	5
3.	Cakupan materi yang disajikan tepat dan sesuai dengan kurikulum	1	2	3	4	5
4.	Alur pembelajaran jelas dengan mengimplementasikan media dengan baik	1	2	3	4	5
5.	Media pembelajaran dapat mengaktifkan kegiatan pembelajaran di kelas	1	2	3	4	5
6.	Media pembelajaran mampu memberi interaksi langsung antar pengguna dan materi	1	2	3	4	5
7.	Bahasa dalam media tepat dan pemilihan kalimatnya sesuai dengan karakteristik siswa kelas V	1	2	3	4	5
8.	Media mudah diaplikasikan	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan dalam penerapan alur pembelajaran	1	2	3	4	5
10.	Pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa	1	2	3	4	5
Catatan:						

Wali Kelas 5A


 Laela Fitria S Pd

Lampiran 11 : Angket Pre-Test Post-Test

SOAL PRE TEST DAN POST TEST

Nama : Achmad Yusuf Baihaqi

Absensi : 01

Kerjakan soal berikut ini dengan memberikan tanda (x) pada jawaban yang menurut anda paling benar

- 70
1. Pada masa pendudukan Jepang, Jepang menjanjikan kemerdekaan kepada Indonesia. Namun janji itu sebenarnya lebih banyak digunakan untuk kepentingan Jepang sendiri. Berdasarkan pernyataan tersebut, tujuan utama Jepang menjanjikan kemerdekaan adalah ...
 - a. Menarik dukungan rakyat Indonesia dalam Perang Dunia II
 - b. Membantu Indonesia menjadi negara maju
 - c. Menghentikan penjajahan Belanda sepenuhnya
 - ☒ d. Memberikan kebebasan rakyat Indonesia tanpa syarat
 2. BPUPKI dibentuk pada 29 April 1945 dan diketuai oleh Dr. Radjiman Wedyodiningrat. Jika BPUPKI tidak dibentuk, kemungkinan besar Indonesia akan mengalami kesulitan dalam ...
 - a. Menentukan bahasa daerah resmi
 - ☒ b. Menyusun dasar negara sebelum Merdeka
 - c. Mengatur perdagangan internasional
 - d. Menentukan nama presiden pertama
 3. Sidang pertama BPUPKI dilaksanakan pada 29 Mei 1945 dengan tujuan merumuskan dasar negara. Mengapa sidang ini menjadi peristiwa penting bagi bangsa Indonesia?
 - a. Karena membahas pemilihan presiden
 - ☒ b. Karena menjadi awal pembentukan dasar negara Indonesia merdeka
 - c. Karena membahas pembagian wilayah provinsi
 - d. Karena menetapkan bendera merah putih
 4. Dalam sidang BPUPKI terdapat beberapa usulan dasar negara dari Yamin, Soepomo, dan Soekarno. Mengapa diperlukan banyak usulan dalam sidang tersebut?
 - a. Agar sidang menjadi lebih lama
 - b. Agar Jepang dapat memilih dasar negara
 - ☒ c. Agar dasar negara mencerminkan keberagaman bangsa Indonesia
 - d. Agar dasar negara hanya mengikuti satu tokoh
 5. Piagam Jakarta memuat sila pertama dengan tambahan "kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya". Hal ini kemudian menimbulkan perdebatan karena ...
 - ☒ a. Berpotensi menimbulkan perbedaan bagi rakyat yang beragama
 - b. Tidak sesuai dengan tujuan Jepang
 - c. Tidak disetujui oleh Soekarno
 - d. Tidak dibahas dalam sidang BPUPKI
 6. Perubahan sila pertama dilakukan agar lebih inklusif bagi seluruh rakyat Indonesia. Keputusan ini menunjukkan bahwa para pendiri bangsa lebih mengutamakan ...
 - a. Kepentingan kelompok tertentu
 - b. Persatuan bangsa di atas perbedaan
 - c. Kekuasaan Jepang dalam pemerintahan
 - ☒ d. Keuntungan ekonomi negara
 7. Panitia Perancang UUD dibentuk dan diketuai oleh Soekarno. Tugas utama panitia ini adalah ...
 - ☒ a. Menyusun bagian-bagian UUD agar sistematis
 - b. Membentuk organisasi militer
 - c. Menentukan wilayah jajahan Jepang
 - d. Mengatur perdagangan luar negeri
 8. BPUPKI bertugas merumuskan dasar negara sebelum Indonesia merdeka. Menurutmu, mengapa dasar negara harus dipikirkan sebelum kemerdekaan?
 - ☒ a. Agar negara memiliki pedoman sejak awal berdiri
 - b. Agar rakyat bebas membuat aturan sendiri
 - c. Agar sidang menjadi lebih panjang
 - d. Agar Jepang dapat menentukan pemerintahan Indonesia
 9. Mohanunad Yamin mengusulkan "Peri Kebangsaan" dan "Peri Kemanusiaan". Jika kamu membuat contoh sikap yang sesuai dengan kedua nilai itu sekaligus, maka tindakan yang tepat adalah ...
 - a. Memilih teman hanya dari kelompok sendiri
 - b. Mengutamakan diri sendiri daripada orang lain
 - ☒ c. Menolong teman berbeda suku dengan penuh hormat
 - d. Menolak bekerja sama dalam kelompok
 10. Jika tujuh kata dalam Piagam Jakarta tidak dihapus, maka kemungkinan dampak yang bisa terjadi adalah ...
 - ☒ a. Semua rakyat merasa sama tanpa perbedaan
 - b. Indonesia tidak memerlukan dasar negara
 - c. Indonesia langsung menjadi negara jajahan lagi
 - d. Sebagian golongan merasa tidak diwakili sehingga persatuan terpecah

SOAL PRE TEST DAN POST TEST

Nama : Baihaqi

Absensi : 01

Kerjakan soal berikut ini dengan memberikan tanda (x) pada jawaban yang menurut anda paling benar

- 90
1. Pada masa pendudukan Jepang, Jepang menjanjikan kemerdekaan kepada Indonesia. Namun janji itu sebenarnya lebih banyak digunakan untuk kepentingan Jepang sendiri. Berdasarkan pernyataan tersebut, tujuan utama Jepang menjanjikan kemerdekaan adalah ...
 - ☒ a. Menarik dukungan rakyat Indonesia dalam Perang Dunia II
 - b. Membantu Indonesia menjadi negara maju
 - c. Menghentikan penjajahan Belanda sepenuhnya
 - d. Memberikan kebebasan rakyat Indonesia tanpa syarat
 2. BPUPKI dibentuk pada 29 April 1945 dan diketuai oleh Dr. Radjiman Wedyodiningrat. Jika BPUPKI tidak dibentuk, kemungkinan besar Indonesia akan mengalami kesulitan dalam ...
 - a. Menentukan bahasa daerah resmi
 - ☒ b. Menyusun dasar negara sebelum Merdeka
 - c. Mengatur perdagangan internasional
 - d. Menentukan nama presiden pertama
 3. Sidang pertama BPUPKI dilaksanakan pada 29 Mei 1945 dengan tujuan merumuskan dasar negara. Mengapa sidang ini menjadi peristiwa penting bagi bangsa Indonesia?
 - a. Karena membahas pemilihan presiden
 - ☒ b. Karena menjadi awal pembentukan dasar negara Indonesia merdeka
 - c. Karena membahas pembagian wilayah provinsi
 - d. Karena menetapkan bendera merah putih
 4. Dalam sidang BPUPKI terdapat beberapa usulan dasar negara dari Yamin, Soepomo, dan Soekarno. Mengapa diperlukan banyak usulan dalam sidang tersebut?
 - a. Agar sidang menjadi lebih lama
 - b. Agar Jepang dapat memilih dasar negara
 - ☒ c. Agar dasar negara mencerminkan keberagaman bangsa Indonesia
 - d. Agar dasar negara hanya mengikuti satu tokoh
 5. Piagam Jakarta memuat sila pertama dengan tambahan "kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya". Hal ini kemudian menimbulkan perdebatan karena ...
 - ☒ a. Berpotensi menimbulkan perbedaan bagi rakyat yang beragam
 - b. Tidak sesuai dengan tujuan Jepang
 - c. Tidak disetujui oleh Soekarno
 - d. Tidak dibahas dalam sidang BPUPKI
 6. Perubahan sila pertama dilakukan agar lebih inklusif bagi seluruh rakyat Indonesia. Keputusan ini menunjukkan bahwa para pendiri bangsa lebih mengutamakan ...
 - a. Kepentingan kelompok tertentu
 - ☒ b. Persatuan bangsa di atas perbedaan
 - c. Kekuasaan Jepang dalam pemerintahan
 - d. Keuntungan ekonomi negara
 7. Panitia Perancang UUD dibentuk dan diketuai oleh Soekarno. Tugas utama panitia ini adalah ...
 - ☒ a. Menyusun bagian-bagian UUD agar sistematis
 - b. Membentuk organisasi militer
 - c. Menentukan wilayah jajahan Jepang
 - d. Mengatur perdagangan luar negeri
 8. BPUPKI bertugas merumuskan dasar negara sebelum Indonesia merdeka. Menurutmu, mengapa dasar negara harus dipikirkan sebelum kemerdekaan?
 - ☒ a. Agar negara memiliki pedoman sejak awal berdiri
 - b. Agar rakyat bebas membuat aturan sendiri
 - c. Agar sidang menjadi lebih panjang
 - d. Agar Jepang dapat menentukan pemerintahan Indonesia
 9. Mohanunad Yamin mengusulkan "Peri Kebangsaan" dan "Peri Kemanusiaan". Jika kamu membuat contoh sikap yang sesuai dengan kedua nilai itu sekaligus, maka tindakan yang tepat adalah ...
 - a. Memilih teman hanya dari kelompok sendiri
 - b. Mengutamakan diri sendiri daripada orang lain
 - ☒ c. Menolong teman berbeda suku dengan penuh hormat
 - d. Menolak bekerja sama dalam kelompok
 10. Jika tujuh kata dalam Piagam Jakarta tidak dihapus, maka kemungkinan dampak yang bisa terjadi adalah ...
 - ☒ a. Semua rakyat merasa sama tanpa perbedaan
 - b. Indonesia tidak memerlukan dasar negara
 - c. Indonesia langsung menjadi negara jajahan lagi
 - d. Sebagian golongan merasa tidak diwakili sehingga persatuan terpecah

Lampiran 12 : Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

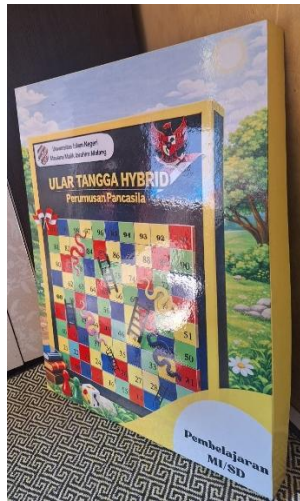
Nama: *Almira Anindita A.*

Petunjuk Pengisian Angket:

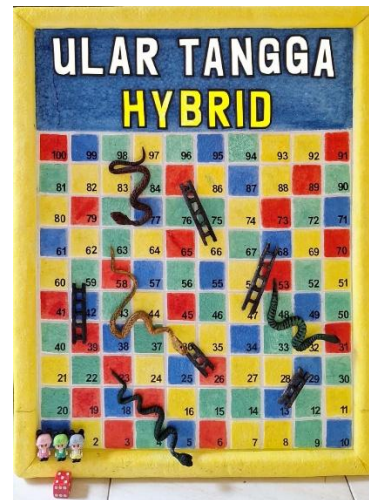
1. Berilah jawaban yang benar benar cocok dan sesuai dengan pilihanmu
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia
3. Keterangan Pilihan Jawaban
 - 1: (sangat tidak setuju),
 - 2: (tidak setuju),
 - 3: (setuju),
 - 4: (sangat setuju)

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan dan tidak membingungkan				✓
2.	Media ini memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan				✓
3.	Cakupan materi dalam media ini sesuai dengan pembelajaran yang dipelajari			✓	
4.	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami				✓
5.	Saya merasa tertarik saat menggunakan media ini dalam pembelajaran				✓
6.	Media ini membuat saya lebih semangat mengikuti pembelajaran				✓

Lampiran 13 : Komponen Media Ular Tangga Hybrid



Kotak Box Packaging



Papan Permainan



Buku Petunjuk Penggunaan



Kartu Pertanyaan dan Kartu Tantangan



Pion-Pion dan Dadu

Lampiran 14 : Dokumentas



Wawancara Dengan Wali Kelas 5A



Wawancara dengan Wali Kelas 5B



Penelitian di Kelas 5A



Penelitian di Kelas 5B



Siswa 5A Mengerjakan PreTest-PostTest



Siswa Kelas 5B Mengerjakan PreTest-PostTest



Peneliti Memperkenalkan Produk Media



Implementasi Media



Implementasi Media

Lampiran 15: Sertifikat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026

diberikan kepada:

Nama : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy

NIM : 220103110128

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Hybrid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas V MI Al Fattah Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 20 Mei 2026

d.n. Bekan

Ketua




Widyah Indah Mala Rohmana, M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Adelia Nur Aziza Fitri Aisah Fandy
NIM : 220103110128
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 13 Desember 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2022
Alamat Asal : Jl. Plaosan Timur 1/32 Kota Malang
No WhatsApp : 085859703385
Email : adelianuraziza13@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SDN Purwodadi 3 Malang
SMP Negeri 20 Malang
SMA Negeri 1 Malang