

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai – Nilai Pancasila

Lisa Indriani¹, Dina Bunga Lathifa², Merita Sari³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

lisa.2022406405011@student.Umpri.ac.id , dina.2022406405025@student.umpri.ac.id , Merita.2022406405204@student.umpri.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran kini tidak terbatas pada buku teks dan papan tulis, tetapi juga mencakup berbagai alat digital interaktif seperti *game* edukasi. *Game* edukasi menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan *game* edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran sangat relevan dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila bukan hanya ideologi politik, tetapi juga panduan moral dan etika yang penting dalam pendidikan. Melalui *game* edukasi ular tangga, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai luhur Pancasila dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis ular tangga pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model R&D dan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Pengembangan media ini diharapkan dapat mengatasi kurangnya pemanfaatan media inovatif dalam pembelajaran PKN, sehingga materi nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Kata kunci : Nilai – Nilai Pancasila, Games , Ular Tangga

PENDAHULUAN

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan pendidikan dan teknologi. Media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, teknologi, dan sumber daya yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita mengakses, mengelola, dan menyajikan informasi, termasuk dalam konteks pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif. Media-media ini tidak hanya mencakup buku teks atau papan tulis, tetapi juga video pembelajaran, *game* edukasi, perangkat lunak interaktif, simulasi komputer, dan berbagai aplikasi digital lainnya yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih variatif sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing.

Game adalah salah satu alat edukasi yang sangat menarik untuk dikembangkan. *Game* dilihat dalam pendidikan sebagai alat atau sarana yang dapat membantu menyampaikan materi. Kelebihan *game* sebagai alat pembelajaran adalah karena mereka memberikan pengalaman yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain pengalaman, *game* juga berperan dalam mendukung pertumbuhan kognitif, pembelajar, seperti yang ditunjukkan oleh orang-orang yang menggunakan *game* peran bermain dalam aktivitas prasekolah. Selain itu, *game* juga berkontribusi pada peningkatan kognitif pembelajar. Dengan demikian, *game* juga membantu meningkatkan keterampilan kognitif siswa.

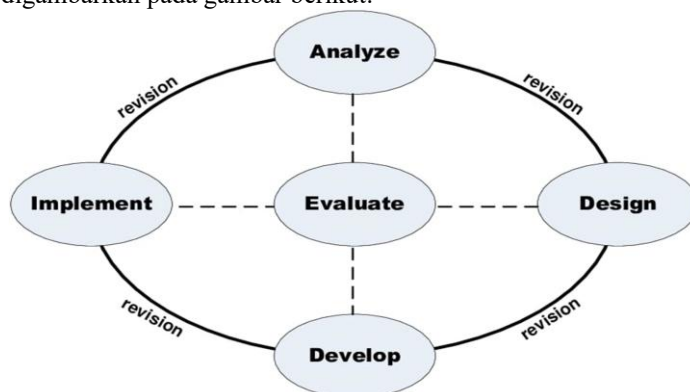
Game edukatif adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan dalam pembelajaran sebagai pacuan minat belajar anak dengan kegiatan bermain (Hartanti, 2019). *Game* edukasi menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan *game* edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran sangat relevan dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila bukan hanya ideologi politik, tetapi juga panduan moral dan etika yang penting dalam pendidikan. Melalui *game* edukasi ular tangga, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai luhur Pancasila dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Ular tangga dengan materi nilai - nilai pancasila diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman pancasila dalam kehidupan bermasyarakat peserta didik. media ini dikembangkan menggunakan media relia dengan materi nilai - nilai pancasila yang mengusung tema *game* edukasi (Ular Tangga) dan dirancang secara menarik untuk mempermudah pemahaman dan daya ingat peserta didik lebih lama. Media ini juga menerapkan *game* edukasi yang menyenangkan dengan berisi materi sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE

Metode yang digunakan dalam pembuatan media menggunakan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, yaitu metodologi yang digunakan untuk pembuatan media. Pilihan model ini didasarkan pada kesistematian yang dimiliki dan dapat digunakan sebagai dasar pengembangan instruksional.

Tahapan model ADDIE menunjukkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional, dan prosedur pengembangan produk dengan model ini digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Tahapan Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Validasi Produk

Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

1. Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan oleh Ibu Deny Apriyani Juhri, M.Pd., dengan penilaian terhadap aspek fisik dan bahan. Hasil validasi menunjukkan skor persentase sebesar 92%, yang tergolong sangat layak. Saran yang diberikan adalah memperbaiki posisi gambar ular (kepala dan ekor) serta menambahkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam buku panduan.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Skor	Keterangan
1	Tampilan media menarik	5	Sangat Layak
2	Warna media tepat	5	Sangat Layak
3	Desain media tepat	4	Layak
4	Kesederhanaan bentuk	4	Layak
5	Kejelasan ilustrasi	5	Sangat Layak
6	Pemilihan warna, jenis huruf, background	5	Sangat Layak
7	Petunjuk penggunaan tepat	5	Sangat Layak
8	Ketepatan bahan	5	Sangat Layak
9	Bahan kuat dan tahan lama	5	Sangat Layak
10	Media mudah digunakan dan aman	5	Sangat Layak
Total Skor		60/65	92% - Sangat Layak

2. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh Ibu Sri Wahyuni, S.Pd., mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan kejelasan penyampaian. Skor yang diperoleh adalah 93%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan mendukung pembelajaran bermakna, mendorong kerja kelompok, dan tidak menimbulkan kebosanan pada siswa.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Skor	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan CP dan ATP	5	Sangat Layak
2	Materi disampaikan secara lengkap dan sistematis	5	Sangat Layak
3	Media membantu pemahaman materi	5	Sangat Layak
4	Kualitas daya tarik materi	5	Sangat Layak
5	Media mendukung pembelajaran bermakna	5	Sangat Layak
6	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	5	Sangat Layak

7	Mendorong kerja kelompok dan mengurangi kebosanan siswa	5	Sangat Layak
Total Skor		42/45	93% - Sangat Layak

b. Game Edukasi Ular Tangga

Secara umum, *game* adalah hiburan berbasis media elektronik yang dibuat dengan cara yang menarik untuk memberikan pemain rasa pencapaian dan kepuasan psikologis. Bermain *game* adalah salah satu metode untuk belajar. Meskipun orang dewasa menikmati bermain *game* dan tetap *up to date* dengan inovasi terbaru, anak-anak bermain *game* lebih sering. Jenis permainan tergantung pada bagaimana waktu berkembang. Tergantung pada grafis yang digunakan, aplikasi *game* dapat diklasifikasikan sebagai 2D atau 3D.

Game edukasi adalah *game* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, seperti pemecahan masalah dan fokus. Salah satu jenis media adalah permainan edukasi, yang digunakan untuk menginstruksikan dan memperluas pengetahuan pengguna. Sebagai alat pengajaran, permainan edukatif dibuat dengan tujuan tertentu dalam pikiran, seperti mengajar matematika, bahasa asing, warna, alfabet, dan angka. Untuk bermain *game* untuk tujuan ini, pemain harus belajar bagaimana memecahkan masalah dengan menggunakan alat, instruksi, dan status *game*. Mereka juga dapat digunakan sebagai media pendidikan dengan pola pembelajaran berdasarkan pola permainan. Pemain secara aktif dipandu untuk mengumpulkan informasi sehingga mereka dapat meningkatkan keterampilan dan strategi mereka saat bermain.

Game edukasi menurut Wibawanto (2020), adalah permainan yang dirancang dengan informasi pendidikan atau materi pelajaran khusus untuk membantu pemain (siswa) menjadi lebih mahir. Permainan edukasi yang dibahas di sini adalah salah satu yang menawarkan manfaat di luar hiburan, pemahaman, dan berfungsi sebagai sarana untuk memahami subjek, yang membedakan *game* edukasi dari jenis *game* lain adalah tujuan dan kontennya. Pengembangan media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang mendapat kolom yang berisi tanda Tanya maka peserta didik diwajibkan untuk menjawab soal yang telah disediakan, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai. Keunggulan dari media ini adalah tampilan/desainnya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya.

c. Keunggulan dan Kelemahan Game Ular Tangga

Permainan ular tangga mempunyai keunggulan serta kelemahan.

1. Keunggulan

Berikut adalah keunggulan dari media pembelajaran permainan ular tangga, yaitu 1) bisa dijadikan aktivitas belajar, 2) siswa bisa berperan aktif dalam pembelajaran secara langsung, 3) mendukung seluruh aspek perkembangan siswa (kecerdasan dan keterampilan dalam berlogika), 4) melatih dalam memecahkan permasalahan, 5) bisa diaplikasikan di dalam kelas maupun di luar kelas, serta 6) mudah digunakan, peraturannya sederhana, membimbing, menghibur siswa dengan metode yang positif dan interaktif (Putra et al., 2020).

2. Kelemahan

Berikut adalah kelemahan dari media pembelajaran permainan ular tangga, yaitu 1) memiliki perencanaan yang matang agar dapat menyesuaikan rancangan materi dengan aktivitas belajar, 2) jika ditemukan siswa yang mudah bosan, siswa akan mengalami kehilangan minat bermain, 3) membutuhkan durasi yang banyak dalam bermain, serta 4) Permainan ini tidak bisa mengembangkan seluruh materi pembelajaran (Setiawati et al., 2019).

d. Nilai-nilai Pancasila

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dan karakter kebangsaan pada generasi muda. Seiring perjalanan waktu, PPKn telah mengalami berbagai perubahan dan perkembangan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan telah berkembang sejak awal berdasarkan perubahan sejarah. Ini mencakup transisi dari pendekatan yang lebih tradisional hingga pendekatan modern yang lebih menekankan pada nilai-nilai nasional dan karakter. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan dan mempertahankan nilai-nilai moral yang berakar pada budaya Indonesia. Nilai-nilai ini diharapkan dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari siswa sebagai individu dan anggota masyarakat. Masyarakat dalam kehidupan nasional dan negara berdasarkan Pancasila (Suahyono 2016).

Jadi dalam penerapan permainan ular tangga Pancasila ini, siswa akan dapat diberikan banyak pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila yaitu seperti nilai ketuhanan yang berarti rakyat Indonesia wajib memiliki agama. Nilai kedua yaitu nilai kemanusiaan, memiliki maksud mengakui hak dan martabat orang lain. Selanjutnya yaitu nilai persatuan bermaksud bahwa pelajar Indonesia berbeda-beda dalam berbagai aspek tetapi tetap bersatu. Nilai ke empat yaitu kerakyatan, maksudnya bahwa kita memiliki hak dan kewajiban yang sama

dimanapun kita berada. Yang terakhir adalah nilai keadilan, ini berarti bahwa kita harus selalu adil kepada siapapun tanpa pandang status pribadi.

Tujuan akhir dari pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah warga negara yang cerdas dan baik, yang ditunjukkan oleh pertumbuhan kepekaan, ketanggapan, kritik, dan kreativitas sosial dalam kehidupan bermasyarakat yang tertib, damai, dan kreatif. Berdasarkan hal tersebut dengan demikian, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya berperan sebagai pembentuk karakter individu, tetapi juga sebagai pilar utama dalam membangun fondasi moral dan sosial bagi masyarakat Indonesia secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi ular tangga pada materi nilai-nilai Pancasila merupakan inovasi yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media ini tidak hanya menghadirkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila secara lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, game edukasi ini dirancang secara sistematis dan menarik, melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Meskipun memiliki beberapa kelemahan seperti kebutuhan akan perencanaan matang dan waktu pelaksanaan yang relatif panjang, manfaat yang diberikan jauh lebih besar terutama dalam menumbuhkan pemahaman dan karakter siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran ini layak untuk dikembangkan dan diterapkan secara luas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwitya, R., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Shobichah, U. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas IV SDIT Insan Mulia. *EduCurio: Education Curiosity*, 2(1), 84-89.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78-85.
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2020). Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa V SD Negeri Rejos 1 Kabupaten Blitar. *Jurnal Seminar Nasional PGSD Unikama*, 4(1), 49-55.
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85-91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73