

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ULAR  
TANGGA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA PEMBELAJARAN  
PPKN DI KELAS V SD NEGERI MOJO**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk memenuhi Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PGSD



Bintang Cahya Romanti

(2114060074)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

Skripsi oleh:

**BINTANG CAHYA ROMANTI**

NPM: 2114060074

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ULAR  
TANGGA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA PEMBELAJARAN  
PPKN DI KELAS V SD NEGERI MOJO**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2025

**Pembimbing I**

  
**Frans Aditia Wiguna, M.Pd**  
NIDN. 0719048206

**Pembimbing II**

  
**Kukuh Adri Aka, M.Pd**  
NIDN. 0713118901

Skripsi oleh:

**BINTANG CAHYA ROMANTI**

NPM: 2114060074

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ULAR  
TANGGA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA PEMBELAJARAN  
PPKN DI KELAS V SD NEGERI MOJO**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI

Pada tanggal : 16 Juli 2025

**Dan Dinyataka telah Memenuhi Persyaratan**

**Panitia Penguji**

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd.



Stahui,  
ekan KKP  
KEDIRI  
Dr. Agus Widodo, M.Pd  
NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Bintang Cahya Romanti

Jenis kelamin : Perempuan

Tempat/tgl lahir : Bogor, 11 Juli 2002

NPM : 2114060074

Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan



**BINTANG CAHYA ROMANTI**

NPM. 2114060074

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Skripsi ini bukan akhir dari segalanya, tapi cukup bikin ingin menyerah segalanya”.

### **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan Karya ini Buat :

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk keluarga tercinta. Terimakasih atas kasih sayang yang yang diberikan untuk saya, di didik dengan kasih sayang dari mulai saya lahir sampai saya masih hidup sampai detik ini. Terimakasih juga untuk teman-teman yaitu medania, yayuk dan elsyia serta teman-teman saya lagi di kota bogor yaitu nenksri dan bella yang selalu mendukung dan selalu support saya. Serta terimakasih untuk pacar saya meskipun dia membuat saya semakin stres.

## RINGKASAN

**BINTANG CAHYA ROMANTI** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Materi Keragaman Budaya Pada Pembelajaran PPKN Di Kelas V SD Negeri Mojo, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2022

**Kata kunci** : media pembelajaran, ular tangga interaktif, keragaman budaya, PPKN, pengembangan media

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di kelas V-b Sd Negeri Mojo, khususnya pada materi keragaman budaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi ceramah dan media yang digunakan adalah video pembelajaran youtube, sehingga kurang menarik perhatian siswa dan menyebabkan rendahnya pemahaman terhadap materi. Media pembelajaran interaktif ular tangga ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan guru dan siswa, serta soal evaluasi untuk mengukur efektivitas. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V-b SD Negeri Mojo sejumlah 28 siswa, dengan uji coba terbatas melibatkan 7 siswa dan uji coba skala luas melibatkan 21 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk melalui perhitungan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Hasil validasi uji kevalidan media mendapatkan hasil persentase 88%, sedangkan hasil uji validasi materi mendapatkan hasil persentase sebesar 86%. Hasil uji coba kepraktisan media dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 86%, sedangkan angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 94,2%. Sementara itu hasil uji keefektifan menyatakan bahwa media yang dinyatakan sangat efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 7 siswa mendapatkan persentase sebesar 100%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan persentase 90%. Maka media pembelajaran interaktif ular tangga dikatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga materi keragaman budaya pada pembelajaran PPKN di kelas V SD memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

## PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

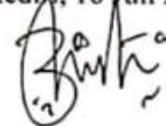
Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku dekan FKIP yang memberikan kemudahan serta memfasilitasi mahasiswa.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bapak Frans Aditia Wiguna M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 bapak yang selalu sabar membimbing serta memberikan arahan kepada kami.
5. Bapak Kukuh Andi Aka M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 bapak yang selalu sabar membimbing serta memberikan arahan kepada kami
6. Teman-teman dan sahabat mahasiswa prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Angkatan tahun 2021 yang selalu menerima keluh kesah saya.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan dan perbaikannya serta dikembangkan lebih lanjut.

Kediri, 16 Juli 2025



**BINTANG CAHYA ROMANTI**

NPM.2114060074

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR MOTO</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Landasan Teori .....	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	24
C. Kerangka Berfikir.....	27
<b>BAB III</b> .....	<b>28</b>
A. Model/Pendekatan Pengembangan .....	28
B. Prosedur Pengembangan .....	29
C. Tempat dan Waktu Pengembangan .....	33

D. Uji Coba Model/Produk .....	33
E. Instrumen Penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	41
G. Teknis Analisis Data.....	43
H. Metode, uji coba dan validasi produk .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	49
B. Hasil Uji Coba.....	60
C. Analisis Data .....	65
D. Revisi Produk.....	67
E. Pembahasan.....	71
F. Kajian Produk Akhir .....	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>83</b>
A. Simpulan .....	83
B. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran .....	13
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu .....	26
Tabel 3.1 Data, Jenis Instrumen dan Responden Dalam Penelitian .....	34
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kevalidan Media .....	35
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Validasi Media .....	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket kevalidan Materi .....	37
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Validasi Materi.....	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa.....	38
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru .....	39
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Angket Kepraktisan Guru .....	40
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Soal Evaluasi .....	42
Tabel 3.10 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan .....	44
Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Lembar Kepraktisan .....	45
Tabel 4.1 Deskripsi Media Ular Tangga.....	53
Tabel 4.2 Hasil Uji kelayakan Ahli Media .....	55
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	60
Tabel 4.5 Hasil Uji kepraktisan Siswa .....	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Terbatas Siswa Kelas V-b .....	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Luas Siswa Kelas V-b.....	64
Tabel 4.8 Revisi Produk .....	68
Tabel 4.9 Desain Akhir Produk .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	29
Gambar 3.2 Halaman Cover.....	31
Gambar 3.4 Menu.....	31
Gambar 3.3 Halaman Sub Materi .....	31
Gambar 3.5 Kerangka Game Edukatif Ular Tangga .....	31
Gambar 4.1 Tampilan Sub Materi .....	51
Gambar 4.2 Desain Game Edukatif Ular Tangga.....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Pengesahan Judul .....	91
Lampiran 2 : Berita Acara Bimbingan .....	93
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian .....	95
Lampiran 4 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	96
Lampiran 5 : Surat Pemanfaatan Produk .....	97
Lampiran 6 : Permohonan Validasi .....	98
Lampiran 7 : Angket Validasi Media .....	100
Lampiran 8 : Angket Validasi Materi .....	103
Lampiran 9 : Angket Kepraktisan Guru .....	107
Lampiran 10 : Angket Kepraktisan Siswa.....	110
Lampiran 11 : Lembar Observasi Lapangan .....	111
Lampiran 12 : Lembar Wawancara Guru .....	112
Lampiran 13 : Surat Bebas Plagiasi .....	113
Lampiran 14 : Hasil Plagiasi .....	114
Lampiran 15 : Modul Pembelajaran .....	115
Lampiran 16 : Hasil Soal Evaluasi Uji Terbatas .....	143
Lampiran 17 : Hasil Soal Evaluasi Uji luas .....	147
Lampiran 18 : Dokumentasi .....	150

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Salah satu hal yang menjadi peran terpenting dalam kehidupan saat ini adalah pendidikan. Menurut Pristiwanti (2022) Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Di Indonesia saat ini pendidikan masih jauh dari tujuan yang diharapkan, baik dari segi kualitas, aksesibilitas maupun kesejahteraan. Meskipun telah ada kemajuan dalam bidang pendidikan di Indonesia, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana pendidikan pada saat pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan juga guru merupakan salah satu fasilitator yang sangat penting untuk dapat menjadikan siswa mengetahui pengetahuan dan informasi. Menurut Salsabila & Ninawati (2022) Penerapan yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan adalah antara guru dan siswa. Guru juga merupakan salah satu fasilitator yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam menyadarkan siswa akan ilmu pengetahuan dan informasi. Oleh karena itu, menjadi seorang pendidik tidaklah mudah karena guru harus mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya agar pembelajaran menjadi menarik dan kreatif.

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Shafa (2022) Tugas seorang pendidik sangatlah penting yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang lebih positif, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang ideal memberikan ruang bagi kreativitas dan inovasi. Siswa didorong untuk berpikir kritis, mengembangkan ide-ide dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Dalam meningkatkan keaktifan siswa diperlukan media pembelajaran yang interaktif.

Pembelajaran yang ada di sekolah salah satunya yaitu pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKN). Menurut Yohana dkk (2025) pembelajaran PPKN di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk siswa yang berkarakter, menjunjung nilai pancasila, UUD 1945 dan norma masyarakat. Salah satu pembelajaran yang penting dalam pembelajaran PPKN terutama di jenjang sekolah dasar yaitu keragaman budaya. Sementara itu Saputra dkk (2025) mengemukakan pengenalan keberagaman budaya di Sekolah dasar bukan hanya tentang mengenalkan tarian tradisional, pakaian adat, atau lagu-lagu daerah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kemanusiaan. Melalui materi keragaman budaya siswa diajak untuk mengenal perbedaan di ssekitar mereka, sekaligus menghargai dan menerima perbedaan tersebut sebagai bagian dari kekuatan bangsa.

Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif perlu digunakannya media pembelajaran. Menurut Angely, dkk (2023) Media

pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Hal tersebut akan teratasi dengan menciptakan media pembelajaran yang akan menyampaikan pesan kepada siswa dan akan mudah memahami materi dengan baik. Media pembelajaran biasanya digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Mojo pada kelas V-b, telah didapati bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami materi keragaman budaya. Peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena diketahui guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi keragaman budaya saat pembelajaran berlangsung. Sumber belajar yang digunakan guru yaitu berupa buku pendukung dari sekolah. Kemudian kurangnya variasi media saat pembelajaran berlangsung karena guru lebih sering menggunakan media pembelajaran video dari youtube. Penggunaan video youtube sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya mampu mewakili apa yang disampaikan guru terutama dalam penyampaian materi keragaman budaya. Kurangnya variasi media yang menarik dalam pembelajaran ini dapat menyebabkan siswa hanya fokus pada video youtube saja bukan pada materi.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada kelas V-b di SD Negeri Mojo, telah didapati bahwa kebanyakan siswa

masih sulit memahami materi keberagaman budaya. Kebanyakan siswa masih bingung terkait pengertian dari budaya itu sendiri. Hal ini dapat dibuktikan dengan tes yang dilakukan pada materi Keragaman Budaya untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Dari hasil test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa 70% dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Kondisi ini menandakan bahwa kurangnya pemahaman siswa terkait materi Keragaman Budaya.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang bervariasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis media interkatif agar siswa lebih mudah memahami pelajaran dan tertarik pada proses belajar. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif ular tangga pada pembelajaran PPKN untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi Keberagaman Budaya. Pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menggunakan media interaktif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

Media permainan ular tangga interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran interaktif yang mengadaptasi permainan tradisional ular tangga ke dalam format digital dengan tujuan untuk menyampaikan

materi edukatif secara menarik dan menyenangkan. Menurut Lamada (2025) Media permainan ular tangga interaktif merupakan media berbasis permainan yang mencakup materi pembelajaran ke dalam permainan ular tangga yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat. Peserta didik dapat melempar dadu sebagai awal proses permainan ular tangga. Siswa bermain dengan sesuai dengan angka yang didapat dari melempar dadu. Selama permainan berlangsung akan terdapat kotak-kotak yang berisi angka, dan akan ada gambar ular dan tangga. Pada setiap kotak akan ada beberapa kotak yang berisikan soal-soal kuis dan ada tantangan dalam sebuah kotak tersebut. Tujuan dari media ular tangga digital ini yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, dengan media ular tangga digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, media pembelajaran interaktif ular tangga terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Halidah, dkk (2024) menunjukkan penggunaan media ular tangga interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Lamada, dkk (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga interaktif dikatakan praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu Ariyanto, dkk (2020) pada penelitiannya juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif

ular tangga dapat memberikan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas yaitu media pembelajaran interaktif ular tangga dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ular tangga pada materi keragaman budaya untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKN. Menurut Waisyah, dkk (2023) penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat penting karena dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif selama pembelajaran PPKN.

Berdasarkan paparan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ULAR TANGGA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS V SD NEGERI MOJO”**

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian difokuskan pada permasalahan belum ada pengembangan media pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami materi dan aktif dalam pembelajaran. Pemecahan masalah yang dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif ular tangga pada materi keragaman budaya sebagai

pelengkap dalam proses belajar mengajar mata pelajaran PPKN di kelas V SD Negeri Mojo. Media pembelajaran interaktif akan disajikan dalam bentuk digital visual yang berisi materi serta permainan ular tangga interaktif. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah siswa untuk memahami materi keragaman budaya pada pembelajaran PPKN.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif ular tangga pada pembelajaran PPKN materi keragaman budaya untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif ular tangga pada pembelajaran PPKN materi keragaman budaya untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo?
3. Bagaimana keefektivan media pembelajaran interaktif ular tangga pada pembelajaran PPKN materi keragaman budaya untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif ular tangga pada pembelajaran PPKN materi keragaman budaya untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo.

2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif ular tangga pada pembelajaran PPKN materi keragaman budaya untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo.
3. Untuk mendeskripsikan keefektivan media pembelajaran interaktif ular tangga pada pembelajaran PPKN materi keragaman budaya untuk siswa kelas V SD Negeri Mojo.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga materi keragaman budaya memiliki beberapa manfaat teoritis yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat diperoleh sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian pengembangan media interaktif ular tangga ini dapat menambah pengetahuan peneliti terutama tentang kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran PPKN kelas V SD Negeri Mojo.
- b. Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana untuk memberikan kontribusi pemikiran dan pengalaman penelitian dalam mengembangkan kemampuan profesional.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan media interaktif ular tangga ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman

pada keberagaman budaya dan dalam proses pembelajaran siswa dapat aktif dan menambah minat siswa untuk belajar dengan menggunakan media interaktif ular tangga.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan media interaktif ular tangga ini dapat dijadikan sebagai suatu masukan dalam meningkatkan media pembelajaran terutama pada pembelajaran PPKN materi keberagaman budaya untuk mempermudah proses pembelajaran terutama penyampaian materi keberagaman budaya di kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan media interaktif ular tangga ini dapat dijadikan sebagai sumber pemanfaatan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di sekolah dapat menjadi lebih efektif terutama pada materi keberagaman budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). In JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ariyanto, B., Chamidah, A., Suryandari, S., & Wijaya Kusuma Surabaya, U. (2020). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN (Vol. 2, Issue 1).
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021b). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer Science+Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dewi, P., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Dewi, R., Dida, S., Lusiana, E., & Yuliani, R. (2024). Permainan Ular Tangga sebagai Media Sosialisasi Kebiasaan Hidup Sehat di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang. Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7(2). <https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.54505>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. In JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora (Vol. 2, Issue 2). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Efendi, F. N., Warsono, W., & Cahyadin, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII. Bioed :

Jurnal Pendidikan Biologi, 11(1), 75.  
<https://doi.org/10.25157/jpb.v11i1.10175>

Firmadona, F. (2025). EFEKTIVITAS PERMAINAN INTERAKTIF ULAR TANGGA TERHADAP PENCEGAHAN TERJADINYA BULLYING PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 134-142.

Guntoro, M., Kurniawan, Z., & Rosalina, M. (2022). WARISAN BUDAYA DAN PENGEMBANGAN SENI KREATIF Cultural Heritage And Creative Arts Development. *Barakuda*, 45(2), 274–280.  
<https://doi.org/10.47685/barakuda45.v4i2.319>

Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64–74.  
<https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>

Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., Basalamah, N., Pendidikan, J., & Sekolah Dasar, G. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 901(4). <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.4.901-914.2023>

Lamada, H., Abdullah, G., Arif, R. M., Panai, A. H., Arifin, V. M., Guru, P., & Dasar, S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULTRA (ULAR TANGGA INTERAKTIF IPAS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. 2(3), 1443–1454. <https://doi.org/10.62335>

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Marcela, R., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. 4.

Marliana, D. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi

- Mulia Asih, R., & Muhammadiyah Purwokerto, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03).
- Ningtyas, E. S., Wenda, D. D. N., & Wiguna, F. A. (2024). Pengembangan multimedia interaktif SITAYA (Sistem Tata Surya) untuk siswa kelas 6 di SDN Kraton Kabupaten Kediri. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1)
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD).
- Pecahan, M. M., Pada, S., Kelas, S., Dasar, S., & Ariyanto, B. (n.d.). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Oleh.
- Pendidikan, J., Mi, G., Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). AKSELERASI: PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH THORIQOH HIDAYAH (Vol. 5, Issue 1).
- Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar. (n.d.). <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riset Pendidikan Dasar Volume, J., Negeri, F. S., & Satu, S. (n.d.). Firmadona,- Efektivitas Permainan Interaktif Ular Tangga terhadap Pencegahan

Terjadinya Bullying Pada Anak Sekolah Dasar | 134 EFEKTIVITAS PERMAINAN INTERAKTIF ULAR TANGGA TERHADAP PENCEGAHAN TERJADINYA BULLYING PADA ANAK SEKOLAH DASAR. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v6i1.25930>

- Salsabila, I., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 684. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>
- Saputra, A., Sabrina, N., Wijayanti, I., & Setiyoko, T. (2025). PENTINGNYA MENGENALKAN KERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 116–125.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Tafanao, E. K. (2018). Tinjauan yuridis cerai gugat akibat kekerasan dalam rumah tangga (Studi putusan No. 23/Pdt.G/2015/PN.Lbp) (Skripsi, Universitas Medan Area). Universitas Medan Area Repository. <https://repositori.uma.ac.id>
- Wahab, A., Risna Sari, A., Mujtaba, M., Zuana, M., Luturmas, Y., Kuncoro, B., Abdul, K. H., Mojokerto, C., Tinggi, S., Saumlaki, I. A., & Surakarta, U. (n.d.). *Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Dalam Menuju Pembelajaran Imersif Era 4.0 (Vol. 4)*.
- Wasiyah, M., Fitriana, Y., & Bakara, T. (n.d.). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas. 4, 205–212. <http://jurnaledukasia.org>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 2, Issue 1).
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yasin, M., & Syahrowardi, I. (2021). *Keragaman Budaya dalam Perspektif Sejarah dan Agama (Vol. 2)*.
- Yohana, V., Anitra, R., & Kamaruddin, K. (2025). ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP PKn PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SDN 09 SAKE BENGKAYANG. *Primary*

Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 5(1), 257–265.  
<https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.5268>

Zuraida, A., Yanti, E., Pgri, U., Pinkan, M., & Prasasti, A. T. (n.d.). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr-Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>