

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA 3 DIMENSI BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER MATERI LAMBANG NEGARA KELAS III SEKOLAH DASAR

Naning Masruroh^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe
*Email: naningm86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter materi lambang Negara kelas III Sekolah Dasar serta untuk mengetahui proses pengembangan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter materi lambang Negara kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *Develop* (pengembangan), *implement* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Instrumen yang pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, lembar angket respon pendidik dan peserta didik, serta lembar tes peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan uji validasi media ular tangga 3 dimensi yang dikembangkan memiliki kriteia valid untuk digunakan dengan persentase ahli media 98%, ahli materi 97%, dan ahli bahasa 96%. Lembar angket respon pendidik dan peserta didik diperoleh hasil bahwa media ular tangga 3 dimensi yang dikembangkan memiliki kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran dengan persentase angket respon pendidik 88% dan angket respon peserta didik 85%. Hasil tes peserta didik menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketntasan klasikal memperoleh hasil sebesar 83% dengan 18 peserta didik mendapat nilai diatas KKM dan 3 peserta didik mendapat nilai dibawah KKM.

Kata Kunci: Pengembangan, Ular Tangga, Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci keberhasilan kemajuan bagi suatu bangsa. Pendidikan adalah proses belajar yang disengaja untuk mengantarkan setiap orang menjadi mandiri, bertanggung jawab, berilmu, kreatif, sehat, dan berakhlak mulia baik lahir maupun batin (Nuraini, dkk 2021:20). Pendidikan karakter adalah suatu cara untuk membantu manusia menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian, fitrah, dan wataknya (Kusumawardani, dkk 2021). Karakter seseorang tidak hanya dikembangkan di lingkungan sekolah, tetapi memperluas peran serta semua pihak baik dalam keluarga maupun masyarakat luas (Dwiputri & Anggraeni, 2021). Jadi lingkungan sekitar harus memiliki karakter yang baik agar dapat memberikan contoh bagi anak.

Mata pelajaran yang memiliki tujuan dan ruang lingkup dalam menanamkan karakter di sekolah dasar salah satunya ialah mata pelajaran PPKn (Fitriani, dkk 2021). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membangun sikap dan moral sikap peserta didik agar berkarakter dan berkepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Lubis, 2020:24).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023 di SDN Jadi I Semanding tahun pelajaran 2022/2023, bahwa SDN Jadi I Semanding ini menggunakan kurikulum K13 dan Merdeka. Dalam proses pembelajaran PPKn pendidik hanya menggunakan satu sampai dua sumber dikelas. Pembelajaran PPKn di sekolah tersebut hanya menggunakan media sederhana. Media sederhana tersebut disajikan sangat ringkas dengan pembahasan materi yang sangat sedikit dan kurang bisa dipahami peserta didik serta pembahasan dari contoh soal yang kurang terperinci. Penyajian materi yang seperti itu membuat peserta didik kesulitan mempelajari materi, membuat peserta didik jenuh saat pembelajaran, dan peserta didik menjadi kurang aktif. Sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Pendidik kelas III merasa media yang digunakan oleh saat ini dirasa kurang tepat untuk digunakan pada pembelajaran berlangsung. Seperti yang telah diketahui, bahwa saat pembelajaran berlangsung peserta didik dituntut untuk bisa belajar secara mandiri, peserta didik harus bisa memahami materi secara mandiri, dan peserta didik harus mengerjakan tugas secara mandiri juga. Dengan tidak terstrukturanya media pembelajaran yang digunakan akan membuat peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Perlu adanya kekreatifan pendidik untuk membuat media pembelajaran sendiri sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik, membuat peserta didik semangat belajar, dan hasil belajar peserta didik bisa meningkat.

Hasil belajar peserta didik kelas III pada pembelajaran PPKn dengan jumlah 18 peserta didik dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 ada 3 peserta didik yang tuntas dan 15 peserta didik belum tuntas. Beberapa faktor penyebabnya adalah peserta didik tidak memahami materi pembelajaran, peserta didik kurang aktif saat proses pembelajaran, peserta didik kurang memperhatikan selama proses pembelajaran, peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang sederhana sulit di pahami oleh peserta didik secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, terdapat permasalahan pada karakteristik peserta didik dalam pembelajaran. Pada kaitannya permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu solusi yang dapat mengatasi permasalahannya. Salah satunya adalah menerapkan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran, menekankan pada adanya interaksi dan kerjasama serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap simbol negara pada pembelajaran PPKn. Dikaitkan dengan hal tersebut, media ular tangga 3 dimensi dapat mengatasi permasalahan tersebut. Media ular tangga 3 dimensi merupakan media 3D yang memerlukan ruang, karena mempunyai ukuran panjang, lebar, dan agak tebal, sehingga akan mempermudah peserta didik ketika belajar dengan permainan dilaksanakan (Harliyanti Dewi dkk, 2020:69)

Alasan utama memilih media pembelajaran ular tangga 3 Dimensi, karena pada penggunaan media ini proses pembelajaran peserta didik akan lebih aktif satu sama lain. Dengan media ini peserta didik akan lebih mudah menerima materi yang akan mungkin selama ini dirasa cukup rumit dalam menjawab soal, selain dapat menghindari kejenuhan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti menerapkan Media Ular Tangga 3 Dimensi pada materi Lambang Negara karena media di susun menarik dan dirancang sedemikian rupa dengan berbagai hiasan animasi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media Ular Tangga 3 Dimensi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Lambang Negara Kelas 3 Sekolah Dasar”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut.

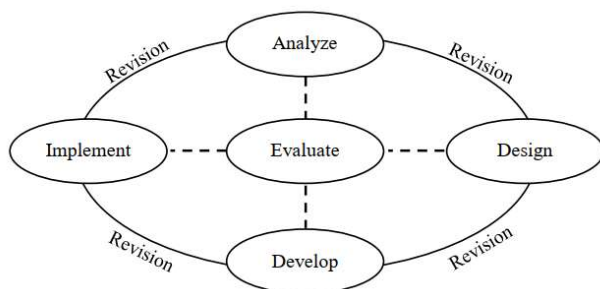
1. Bagaimanakah proses pengembangan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter pada materi lambang negara untuk kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kevalidan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter pada materi lambang negara untuk kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter pada materi lambang negara untuk kelas III Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah keefektifan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter pada materi lambang negara untuk kelas III Sekolah Dasar?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Agar dapat menghasilkan produk tertentu diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar berfungsi dengan baik untuk masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:297).

Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. model ADDIE terdiri dari 5 (Lima) langkah yang meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan

(*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Untuk mengetahui langkah – langkah penelitian dan pengembangan dari model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1 Model ADDIE (Cahyadi, 2019)

Pada penelitian ini, yang digunakan subjek uji coba adalah ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, peserta didik dan pendidik.

Ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa merupakan dosen Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang kompeten dalam bidangnya. Tiga ahli ini digunakan untuk menentukan kelayakan atau kevalidan produk yang dikembangkan.

Peserta didik yang dijadikan subjek penelitian yakni peserta didik kelas III SDN Jadi I Semanding berjumlah 18 peserta didik untuk menentukan keefektifan dengan mengisi tes evaluasi dan untuk menentukan kepraktisan mengisi angket.

Pendidik kelas yang dijadikan sebagai subjek uji coba yakni pendidik kelas III untuk menentukan kepraktisan produk pengembangan dengan mengisi angket.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar angket peserta didik dan pendidik, dan lembar tes.

Lembar observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kondisi kelas dan peserta didik saat proses pembelajaran di SDN Jadi I Semanding kelas III. Observasi dan wawancara dilakukan sebelum membuat suatu produk. Terdapat beberapa aspek yang akan dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum.

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan produk media pembelajaran yang akan diisi oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media dilakukan dengan menilai

Lembar angket digunakan untuk memperoleh data kepraktisan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran pada materi lambag Negara tema 8 Sub Tema 2 kelas III SD. Lembar angket peserta didik dan pendidik akan diberikan saat uji coba lapangan.

Lembar tes digunakan untuk memperoleh data keefektifan dari produk media pembelajaran ular tangga 3 dimensi yang akan diisi oleh peserta didik kelas III SDN Jadi I Semanding yang berjumlah 18 peserta didik. Lembar tes peserta didik diberikan setelah melakukan pembelajaran.

Analisis data adalah proses mencari data secara sistematis yang diperoleh dari hasil validasi, angket respon, dan tes peserta didik dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam pengembangan ini, analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan wawancara.

Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Rumus yang digunakan untuk mengelolah data kevalidan dan kepraktisan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban para ahli

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai semua item

% = Konstanta (Ernawati, 2017)

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Ular Tangga 3 Dimensi

Persentase (%)	Kriteria Valid
81% - 100%	Valid (tidak perlu revisi)
71% - 80%	Cukup valid (tidak perlu revisi)
51% - 70%	Kurang valid (revisi)
0 - 50%	Tidak valid (revisi)

Sumber: Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Ular Tangga 3 Dimensi

Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
81% - 100%	Sangat praktis (tidak perlu revisi)
71% - 80%	Praktis (tidak perlu revisi)
51% - 70%	Kurang Praktis (revisi)
0 - 50%	Tidak praktis (revisi)

Sumber: Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

Sedangkan rumus yang digunakan untuk mengolah data keefektifan sebagai berikut:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$ = Jumlah peserta didik yang tuntas KKM

n = Banyaknya seluruh peserta didik

Media ular tangga 3 dimensi bias dikatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ jumlahnya lebih banyak dari peserta didik yang mencapai skor $\leq 75\%$. (Yuliantina, 2018:40)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter pada materi lambing Negara untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, dengan tahap *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran tema 8 subtema 2 materi lambing Negara kelas III SDN Jadi I Semanding dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dilaksanakan pada 28 maret 2023. Berdasarkan hasil wawancara dari narasumber diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Kurikulum yang diterapkan di SDN Jadi I Semanding adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka
2.	Pada jenjang SD pembelajaran berpusat pada peserta didik, namun peserta didik cenderung ada yang penurut dan ada yang membandel
3.	Dalam proses pembelajaran, pendidik sudah menggunakan media. Namun hanya saja media yang digunakan masih sederhana.
4.	Media pembelajaran yang digunakan belum memadai untuk digunakan pada saat pembelajaran
5.	Kurangnya kreativitas pendidik dalam menyusun media pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan terkadang jenuh saat pembelajaran

6.	Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Jadi I Semanding berjumlah 18 peserta didik yang terdiri dari 12 laki – laki dan 6 perempuan
7.	Pengamatan terhadap karakter peserta didik kelas III sudah baik dari segi kemandirian, religius, tanggung jawab dan kejujuran
8.	Terdapat 1 peserta didik perempuan yang memiliki kebutuhan khusus yaitu lambat dalam belajar.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran PPKn yang akan dikembangkan. Ada 4 (empat) langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya pemilihan media, merancang materi pembelajaran, menyusun desain media, dan menyusun instrumen penelitian media pembelajaran PPKn. Berikut adalah hasil rancangan media pembelajaran PPKn pada materi lambang Negara untuk peserta didik kelas III SD Sekolah Dasar.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kevalidan dan kelayakan media PPKn yang sudah dirancang. Validasi media PPKn ini dinilai oleh 3 (tiga) validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahas. Adapun ketentuan – ketentuan dalam memilih subjek ahli yaitu: 1) Berpengalaman dalam bidangnya; 2) Berpendidikan minimal S2. Instrumen validasi yang digunakan merupakan instrumen validasi yang disusun dengan menggunakan tabel. Berikut adalah hasil validasi para ahli:

Validasi Ahli Media

Media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter merupakan media PPKn untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas III pada materi lambang Negara yang telah dinilai oleh ahli media. Kevalidan media ini dilakukan dengan beberapa aspek yang dinilai sebagai berikut:

Tabel 4 Aspek Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Fisik/ Tampilan	Kesesuaian gambar dengan materi belajar	4
		Petunjuk penggunaan	4
		Kombinasi warna yang digunakan dalam ular tangga 3 dimensi	3
		Tampilan produk memberikan kesan positif sehingga menarik minat belajar	4
		Bentuk sesuai realita	4
		Penggunaan tulisan jelas dan mudah Dipahami	4
		Mudah dibawa	4
2.	Kualitas isi	Ketepatan pembahasan dengan materi ajar	4
		Kesesuaian isi media ular tangga 3 dimensi dengan materi pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan karakter	4
		Materi dari media ular tangga 3 dimensi jelas dan mudah dipahami	4
		Tugas untuk mengukur pemahaman peserta didik	4
3.	Pemanfaatan	Tampilan serta cara penggunaan mudah dipahami peserta didik	4
		Kemudahan penggunaan media ular tangga 3 dimensi	4
		Kepraktisan sehingga mudah dibawa	4
		Memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi	4

	Variasi dalam media pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan	4
Jumlah		63
Presentase		98%
Kategori		Valid

Validasi ahli media mendapatkan hasil yang disajikan pada tabel 5 hasil validasi ahli media sebagai berikut:

Dengan rumus persentase nilai:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{64} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Tabel 5 Hasil Validasi Media

Aspek Butir	Validator
Jumlah Skor	63
Presentase Skor (%)	98%
Kriteria	Valid

Sumber : Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

Validasi Ahli Materi

Kevalidan ahli materi ini dilakukan dengan beberapa aspek yang dinilai sebagai berikut:

Tabel 6 Aspek Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Aspek Kurikulum	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar (KD)	4
		Tujuan disampaikan dengan jelas	4
		Cakupan materi yang terkandung tepat	4
		Keseluruhan materi yang disajikan Dalam media ular tangga 3 dimesni lengkap	4
2.	Aspek Kualitas Isi	Kesesuaian media dengan dengan materi yang diajarkan	4
		Materi mudah dipahami peserta didik	4
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	3
		Materi disampaikan secara jelas	4
		Materi yang disajikan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	4
		Media ular tangga 3 dimensi mendukung peserta didik belajar mandiri	4
		Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi	4
		Menarik dan mendorong peserta didik untuk belajar	4
		Materi yang sesuai dengan pendidikan karakter kebibadian	4
3.	Aspek	Judul	4
		Petunjuk Penggunaan	4
		Kesesuaian soal dengan materi	4
		Penggunaan tulisanyang jelas dan mudah dipahami	3
Jumlah			66
Presentase			97%
Kategori			Valid

Validasi dari ahli materi mendapatkan hasil yang disajikan pada tabel 4.6 hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Dengan rumus persentase nilai:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{68} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Butir	Validator
Jumlah Skor	66
Presentase Skor (%)	97%
Kriteria	Valid

Sumber : Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli Bahasa berupa media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter pada materi lambang Negara. Kevalidan bahasa ini dilakukan dengan beberapa aspek yang dinilai sebagai berikut:

Tabel 8 Aspek Validasi Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Struktur kalimat pada setiap petunjuk kegiatan dalam media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini mudah dipahami	4
2	Kalimat yang digunakan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3	Bahasa yang digunakan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini komunikatif	4
4	Pemilihan tata bahasa pada media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik	4
5	Bahasa yang digunakan pada media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini dapat merangsang peserta didik untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri	4
6	Ejaan yang digunakan pada ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini sesuai dengan EYD	3
7	Notasi atau simbol yang digunakan pada media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini sudah konsisten	4
Jumlah		27
Persentase		96%
Kategori		Valid

Validasi dari ahli bahasa mendapatkan hasil yang disajikan pada tabel 4.7 hasil validasi ahli bahasa sebagai berikut:

Dengan rumus persentase nilai:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Butir	Validator
-------------	-----------

Jumlah Skor	27
Presentase Skor (%)	96%
Kriteria	Valid

Sumber : Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

4. Tahap Implementasi

Setelah produk dinyatakan valid oleh Tim validator media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter bisa langsung diuji cobakan di kelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 18 peserta didik dan dilaksanakan 2 jam pelajaran dimulai dengan pembelajaran luring. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan orientasi, apersepsi, motivasi, pemberian acuan, penjelasan materi, diskusi, Tanya jawab, memberikan umpan balik, menyimpulkan, dan memberikan refleksi.

Selanjutnya peserta didik diberikan soal evaluasi untuk mengetahui keefektifan dari media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter. Skor tes hasil belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan ketuntasan klasikal. Ketuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik ≥ 75 dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor ≥ 75 . Hasil rekapitulasi nilai ketuntasan klasikal peserta didik dilihat pada tabel 14.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter adalah dengan mengisi respon pendidik. Aspek yang yang dinilai dari angket respon pendidik adalah sebagai berikut:

Tabel 10 Angket respon Pendidik

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Mempermudah dalam penyampaian materi PPKn Tem 8 Sub Tema 2	3
2	Pembelajaran menggunakan media ular tangga 3 dimensi lebih menarik	3
3	Materi media ular tangga 3 dimensi sudah sesuai dengan kompetensi dasar	4
4	Penyajian materi sudah jelas	4
5	Kualitas produk yang jelas	4
6	Kesesuaian materi pada media ular tangga 3 dimensi	3
7	Bahasa dan tulisan mudah di pahami peserta didik	4
8	Pembelajaran menggunakan media ular tangga 3 dimensi dapat menarik minat peserta didik	3
9	Media ular tangga 3 dimensi mudah digunakan baik peserta didik maupun pendidik	3
10	Menggunakan media ular tangga 3 dimensi belajar menjadi menyenangkan	4
Jumlah		35
Persentase		88%
Kategori		Praktis

Angket respon yang diberikan kepada pendidik dari 10 pertanyaan. Hasil dari angket respon pendidik disajikan dalam tabel 10 sebagai berikut:

Dengan rumus persentase nilai:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Tabel 11 Angket Respon Pendidik

Aspek Butir	Responden
Jumlah Skor	35
Presentase Skor (%)	88%
Kriteria	Praktis

Sumber : Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

Sedangkan angket untuk respon peserta didik aspek yang dinilai adalah sebagai berikut:

Tabel 12 Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Desain produk media ular tangga 3 dimensi yang di buat kreatif dan menarik	4
2	Bentuk animasi yang digunakan bagi saya sangat menarik	
3	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah saya baca	4
4	Bahasa yang digunakan sederhana dan tidak sulit saya pahami	
5	Pertanyaan tentang lambang Negara dalam media ular tangga 3 dimensi mudah saya pahami	3
6	Pernyataan tentang lambang Negara dalam media ular tangga 3 dimensi mudah saya pahami	
7	Materi dalam media ular tangga 3 dimensi runtut dan tidak membingungkan saya	4
8	Terdapat contoh dan ilustrasi dalam media ular tangga 3 dimensi yang saya pahami	4
9	Saya dapat menerapkan langkah-langkah yang disediakan pada media ular tangga 3 dimensi	4
10	Penyajian materi pada media ular tangga 3 dimensi mendorong motivasi dan semangat saya untuk belajar	3
Jumlah		38
Persentase		95%
Kategori		Praktis

Angket respon yang diisi oleh peserta didik terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Dengan rumus persentase nilai:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{604}{680} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Tabel 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Respon Peserta Didik	Jumlah Skor ($\sum xi$)	Persentase Skor (%)
1	34	85%
2	36	90%
3	35	87%
4	36	90%
5	34	85%
6	38	95%
7	34	85%
8	34	85%
9	36	90%
10	37	92%
11	35	87%
12	35	87%
13	-	-
14	36	90%
15	36	90%
16	34	85%
17	38	95%

18	36	90%
Rata – rata		89%
Kriteria		Praktis

Berdasarkan tabel 13 hasil angket respon peserta didik yang diisioleh 18 peserta didik diperoleh hasil, yaitu rata – rata presentase skor sebesar 89% dari nilai rata – rata dengan maksimal sebesar 100% dapat disimpulkan bahwa media ular tangga 3 dimensi berbasis karakter yang dikembangkan pada kriteria praktis untuk digunakan. Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

Pengambilan data tes peserta didik digunakan untuk menilai keefektifan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan. Hasil dari tes peserta didik disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14 Hasil Tes Peserta Didik

Hasil Tes Peserta Didik	Skor	Ketuntasan
1	50	Tidak Tuntas
2	80	Tuntas
3	90	Tuntas
4	85	Tuntas
5	65	Tidak Tuntas
6	90	Tuntas
7	90	Tuntas
8	87	Tuntas
9	82	Tuntas
10	85	Tuntas
11	85	Tuntas
12	80	Tuntas
13	-	Tidak Tuntas
14	95	Tuntas
15	80	Tuntas
16	100	Tuntas
17	100	Tuntas
18	100	Tuntas

Rumus ketuntasan klasikal

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

$$KK (\%) = \frac{15}{18} \times 100\%$$

$$KK (\%) = 83\%$$

Berdasarkan tabel 4.4 hasil tes peserta didik dari 18 peserta didik yang mengikti tes terdapat 15 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dan terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal diperoleh hasil presentase sebesar 83%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga 3 dimensi berbasis karakter yang digunakan efektif untuk digunakan. Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap penerapan, yaitu data tes peserta didik dan data anget respon pendidik dan peserta didik. Dari data tes peserta didik menunjukkan bahwa media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter efektif digunakan. Dan dari angket respon pendidik dan peserta didik didapatkan hasil kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa, proses pengembangan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter yang telah dilakukan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik; 2) Perancangan (*Design*), yaitu pemilihan media pembelajaran. Merancang materi

pembelajaran, menyusun desain media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter, dan menyusun instrumen penilaian media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter matri lambang Negara; 3) Pengembangan (*Develop*) pada tahap ini peneliti melakukan validasi media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan kepada validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa; 4) Penerapan (*Implement*) pada tahap ini peneliti melakukan uji produk kepada peserta didik, melaksanakan tes kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter, dan memberikan angket respon kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter; 5) Evaluasi (*Evaluate*) pada tahap ini peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat validasi, tes peserta didik dan angket respon.

Berdasarkan hasil uji validasi media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter diperoleh nilai dari ahli media sebesar 98%, ahli materi sebesar 97%, dan ahli bahasa sebesar 96%. Maka dari uji validasi media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini dinyatakan valid/layak sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes peserta didik diperoleh dari perhitungan rumus ketentusan klasikal sebesar 83%. Maka dari tes peserta didik menunjukkan media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket respon pendidik dan peserta didik diperoleh nilai dari angket respon pendidik sebesar 88% dan angket respon peserta didik sebesar 89%. Maka dari angket respon pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa media ular tangga 3 dimensi berbasis pendidikan karakter ini praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2016). *In Media Pembelajaran Edisi Revisi* (pp. 8 – 9). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [2] Arafat Lubis, Maulana. “*Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*”. Jakarta: Kencana, 2020.
- [3] Aulia Ulfah, Risti. Dkk. “*Pengaruh Model PBM Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Sikap Demokratis*”. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol 6, No. 2 Oktober 2018.
- [4] Cahyadi, R.A (2019) “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*”, Halaqa: Islamic Education Journal.35
- [5] Dwi putri, F. A., & Anggraeni, D. (2021). “*Penerapan Nilai Pancasila dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar yang Cerdas Kreatif dan Berakhlak Mulia*”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1267-1273.
- [6] Fitriani, N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). “*Pentingnya Pembelajaran PKN dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar*”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9098-9102.
- [7] Kusumawardani, F., Akhwani, Nafiah, & Taufiq, M. (2021). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Pancasila melalui Keteladanan dan Pembiasaan di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6, 1-10.
- [8] Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- [9] Pradana, M. R., & Idris, M. (2019). “*Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah*”. *Kalpataru*, 5(2), 141-151.
- [10] Sugiyono. (2019). “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Alfabeta.

- [11] Yuliantina, I. (2018). *Pengembangan media pembelajaran diorama pasurlut dalam materi pasang surut air laut pada kelas 6 Sekolah Dasar*. University Muhammadiyah Malang.