Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA SEJARAH *(HISTORICAl SNAKES AND LADDERS GAME)* PADA MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT PRA-AKSARA KELAS X.5 SMA NEGERI 2 GEDONG TATAAN

Septa Kurniawan[1], Putut Wisnu Kurniawan [2], Ozi Hendratama[3]
[123]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: septakurniawan858@gmail.com[1], pututbukan@gmail.com[2], hendratama_ozi@yahoo.co.id[3]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah, khususnya topik kehidupan masyarakat pra aksara di Indonesia. Kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan *(Research and Development/R&D)* melalui model pengembangan *ADDIE*, yang mencakup lima tahapan sistematis: *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.* Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, masing-masing dengan persentase 91% dan 94%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Selain itu, hasil uji coba terhadap guru dan peserta didik menunjukkan tanggapan yang sangat positif, dengan persentase 95% dari guru pada aspek kepraktisan penggunaan dan 90% dari siswa pada aspek efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang secara visual melalui pemanfaatan elemen warna, gambar, serta komponen interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik materi sejarah. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan partisipatif bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran Ular Tangga Sejarah yang dikembangkan melalui penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dan layak untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas, khususnya di SMA Negeri 2 Gedong Tataan.
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga Sejarah, Materi Kehidupan Masyarakat Pra Aksara

Abstract: This study aims to develop and analyze the feasibility of Snakes and Ladders game-based learning media in improving students' understanding of historical material, especially the topic of prehistoric society in Indonesia. The research activity was carried out in class X.5 of SMA Negeri 2 Gedong Tataan using a *Research and Development (R&D)* approach through the *ADDIE* development model, which includes five systematic stages: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.* The validation results obtained from media experts and material experts showed a very high level of feasibility, with a percentage of 91% and 94% respectively, which were categorized as "Very Valid". In addition, the results of trials on teachers and students showed very positive responses, with a percentage of 95% from teachers on the practicality aspect of use and 90% from students on the aspect of learning effectiveness. The learning media developed was designed visually through the use of color elements, images, and interactive components that were adjusted to the characteristics of historical material. This aims to create a more interesting, meaningful, and participatory learning experience for students. Thus, the Snakes and Ladders History learning media developed through this research can be used as an innovative and feasible alternative to support the improvement of the quality of history learning at the Senior High School level, especially at SMA Negeri 2 Gedong Tataan.
Keywords: *Learning Media, Snakes and Ladders History, Pre-Historical Community Life Material*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya secara optimal, mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan nasional Indonesia diarahkan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkarakter, sebagaimana tercermin dalam sembilan nilai utama: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Dalam kerangka tujuan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual menjadi sangat penting. Media pembelajaran ular tangga sejarah dikembangkan sebagai sarana inovatif yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah, khususnya kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia, tetapi juga bertujuan menumbuhkan keterlibatan aktif, kemandirian, serta sikap belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media ini diharapkan mampu mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada karakter.Media ini bukan hanya sebagai permainan semata, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara interaktif. Dengan memasukkan materi sejarah ke dalam media pembelajaran Ular Tangga Sejarah, diharapkan proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif bagi peserta didik. Implementasi media ini sangat sesuai dengan kondisi kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan yang selama ini mengalami keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Sebagian besar kegiatan belajar mengajar hanya berfokus pada satu materi ajar yang dinilai belum memadai. Hal tersebut berakibat pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil prapenelitian dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah yang dilakukan pada tanggal 10 November 2024, diperoleh informasi bahwa guru belum mengintegrasikan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan masih bersifat konvensional, dan kegiatan diskusi yang dilakukan belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik. Selain itu, penerapan Kurikulum Merdeka Belajar belum berjalan secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan teacher-centered, di mana peran guru lebih dominan dalam penyampaian materi, sedangkan siswa cenderung pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa tampak tidak fokus saat materi disampaikan, bahkan ada yang sibuk bermain dengan benda di atas meja atau mengobrol dengan teman saat proses belajar berlangsung. Hasil angket yang disebarkan kepada siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka kurang berminat terhadap mata pelajaran sejarah. Alasan yang dikemukakan antara lain karena materi sulit dipahami dan penyajiannya dianggap membosankan. Media dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini dinilai monoton, sehingga siswa berharap adanya inovasi dalam bentuk metode pembelajaran yang

lebih menarik, seperti penggunaan permainan edukatif

Penelitian dan pengembangan *(Research and Development* atau R&D) dalam pendidikan merupakan digunakan sebagai metode sistematis yang bertujuan untuk merancang produk baru atau mengoptimalkan produk yang telah tersedia agar dapat memberikan kontribusi yang lebih efektif dan efisien terhadap proses pembelajaran.. Sejalan dengan itu, Wicaksono (2022: 265) menyampaikan pemaparan *"R&D*" adalah serangkaian proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Menurut Setyosari (2010) dalam Rayanto dan Sugianti (2020:20), penelitian pengembangan merupakan suatu kajian sistematis yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, maupun hasil pembelajaran dengan memperhatikan konsistensi internal dan efektivitas. Sugiyono (2019: 28) menyatakan bahwa, metode penelitian dan pengembangan *(R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan produk baru. Penelitian dan pengembangan sendiri merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk, khususnya di bidang pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan bersifat valid, praktis, efektif, dan konsisten. Proses ini mencakup tahapan-tahapan penting seperti perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta penyempurnaan produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa program, perangkat pembelajaran, metode, maupun bahan ajar lainnya. Secara prinsip, penelitian pengembangan tidak hanya berorientasi pada aspek teoritis, melainkan juga diarahkan pada penerapan nyata dalam konteks pembelajaran, seperti di sekolah atau lingkungan pendidikan lainnya. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk proses pemberian materi pokok pembelajaran kepada siswa. Menurut Daryono dalam Mareyke Jessy Tanod dan Ambyah Harjanto (2019: 128) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. Media pengajaran Pada dasarnya merupakan alat fisik yang dapat menyediakan saluran pesan informatif dan merangsang belajar siswa. . Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang media pembelajaran yang diklasifikasikan menjadi tiga macam yakni media visual, media audio dan audio-visual. Ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut oleh Sulaiman dalam (Fajarianti, dkk 2024) menjadi 10 macam yaitu media audio, media visual, media audio-visual, media audio motion visual, media audio still visual, media audio semi-motion media motion visual, media still visual media audio, media cetak. Dan media pembelajaran Ular Tangga Sejarah dikategorikan sebagai media cetak.

Muhammad Algiffari dalam jurnal sketsa (2015: 50) kata "permainan" berasal dari kata dasar "main" yang berarti melakukan perbuatan untuk kesenangan. Sedangkan bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mencari kesenangan.

Media permainan ular tangga adalah papan permainan yang dibagi dalam

beberapa kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan ke kotak lainnya dan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani (Salam, Safei & Jamilah, 2019. Rifki Afandi dalam jurnal inovasi pembelajaran (2015: 80) permaianan ular tangga adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil yang didalamnya terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lain.

Dalam media permainan ular tangga sejarah ini materi pembelajaran disajikan melalui permainan yang dimainkan oleh beberapa peserta didik atau secara berkelompok. Media ular tangga yang sebelumnya hanya memakai sebuah papan, namun dimodifikasi dalam bentuk banner dengan ukuran 3m x 5m, agar mudah digunakan dan disimpan. Ada beberapa unsur dalam permainan ular tangga sejarah ini yaitu jumlah keseluruhan 35 kotak kecil, papan yang sudah dimodifikasi menggunakan banner, dadu, peserta didik sebagai pion, kartu yang berisi soal, kartu yang berisi ilmu pengetahuan.

Permainan ular tangga sejarah dimainkan dalam kelompok, di mana kerja sama antaranggota sangat diperlukan agar dapat menjawab berbagai pertanyaan dan menghadapi tantangan dengan efektif untuk mencapai garis akhir lebih cepat. Urutan permainan ditentukan melalui hompimpah antaranggota tim. Pemain yang memperoleh angka enam saat melempar dadu akan mendapatkan kesempatan tambahan untuk melempar kembali dan melangkah sesuai angka yang muncul. Setelah menempati suatu kotak, pemain mengambil kartu berdasarkan simbol yang terdapat pada kotak tersebut; jika kotak bergambar guru, maka pemain mengambil kartu berisi pertanyaan - jika jawabannya benar, tim maju dua kotak, namun jika salah, mundur satu kotak. Bila pemain berhenti di kotak dengan gambar buku, maka ia mengambil kartu pintar yang berisi materi pembelajaran dan membacakannya dengan lantang kepada seluruh peserta, agar teman-temannya dapat menyimak dan memahami informasi tersebut. Jika pemain berhenti di kotak kepala ular, maka ia harus turun mengikuti ekor ular, sedangkan jika berada di kotak bergambar tangga, pemain berhak naik menuju puncak tangga. Dalam menjawab pertanyaan, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam waktu yang telah ditentukan sebelum memberikan jawaban akhir dan pemenang ditentukan siapa yang paling tercepat untuk finish terlebih dahulu. Prosedur pada pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Sejarah, mengadopsi model pengembangan *ADDIE* yang meliputi *analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development*(pengembangan),*Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

1) Analisis (*analysis)*

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengamati kegiatan belajar-mengajar di kelas, meninjau media yang digunakan, serta mendistribusikan angket kepada siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa beberapa siswa kurang fokus, terlihat dari aktivitas bermain alat tulis dan berbicara dengan teman selama pelajaran. Kurangnya media yang menarik diduga menjadi penyebab utama. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Permainan

ular tangga sejarah dipandang cocok untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

2) Desain (*Designe)*

Dalam hal ini, peneliti menggunakan aplikasi corel draw versi x7 dan canva untuk merancang media pembelajaran yang berbentuk permainan ular tangga dan akan dicetak dalam bentuk spanduk dan beberapa kartu nantinya. Produk ini dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran, dalam pengajaran sejarah, topiknya tentang kehidupan masyarakat pra-aksara.

3) Pengembangan Media (*Development)*

Pada tahap ini produk yang sudah dibuat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu memahami tentang materi yang sudah ditentukan sebelumnya. Permainan ular tangga sejarah adalah permainan yang termasuk ke dalam permainan papan dan diperuntukkan untuk anak-anak maupun orang deawasa yang dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih, setiap siswa memiliki pion dan dia memperoleh giliran mengocok dadu yang bernomor antara 1-6. Jika pada tahapdesain ditentukan bahwa terdapat kekurangan dalam tahap ini diharapkan lebih bisa dikembangkan.

4) Implementasi (*Implementation)*

Implementasi merupakan tahap penggunaan media yang telah dikembangkan dan divalidasi. Media ini diuji pada siswa kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan. Setelah uji coba, siswa mengisi angket untuk memberikan tanggapan terhadap media. Tujuannya adalah menilai apakah media pembelajaran tersebut berdampak positif dalam proses belajar siswa..

5) Evaluasi (*Evaluation)*

Fase evaluasi memiliki peran penting dalam mengkaji apakah setiap tahap pelaksanaan serta produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis terhadap saran dari validator dan tanggapan siswa melalui angket mengenai media pembelajaran. Penilaian difokuskan pada aspekkelayakan, dengan mempertimbangkan pandangan dari ahli, guru, serta reaksi siswa terhadap daya tarik dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Sugiyono (2019: 28) menyatakan bahwa, metode penelitian dan pengembangan *(R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan produk baru. Kegiatan validasi menunjukkan bahwa produk telah tersedia dan memerlukan pengujian untuk mengetahui tingkat keefektifan atau validitasnya. Sementara itu, pengembangan produk memiliki cakupan yang lebih luas, baik dalam bentuk pembaruan produk yang telah ada agar lebih optimal, maupun penciptaan produk baru yang belum pernah dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif "Ular Tangga Sejarah", yang digunakan untuk menyampaikan materi kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia kepada siswa kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ini

mencakup lima tahapan utama, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alasan pemilihan model ADDIE adalah karena pendekatan ini bersifat sistematik, terstruktur, dan berorientasi langsung pada pemecahan masalah inti dalam pengembangan produk. Berdasarkan kerangka tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga sejarah, yang ditujukan untuk materi kehidupan masyarakat praaksara. Tujuannya adalah untuk mempermudah pemahaman siswa serta menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan dan identifikasi karakteristik siswa kelas X.5 di SMA Negeri 2 Gedong Tataan. Setelah itu, peneliti memasuki tahap perancangan, yang mencakup penyusunan struktur awal serta isi dari media pembelajaran Ular Tangga Sejarah. Tahap pengembangan dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli, guna menjamin mutu dari segi isi materi, penggunaan bahasa, dan bentuk media. Setelah media diterapkan di kelas, peneliti melakukan evaluasi melalui tanggapan siswa dan guru, untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitasnya. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Gedong Tataan dengan subjek siswa kelas X.5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, dengan lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan menghasilkan data yang relevan dengan proses pengembangan produk. Adapun hasil data dari masing-masing tahapan tersebut disajikan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa.

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan, tahap analisis Tahap analisis kebutuhan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kualitas proses belajar, baik bagi pendidik maupun peserta didik, terutama dalam membentuk kemampuan berpikir kritis. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru belum pernah mengembangkan media ular tangga sejarah, meskipun media tersebut dipandang memiliki potensi dalam meningkatkan kemandirian siswa dan mendorong terjadinya interaksi dua arah dalam pembelajaran Sejarah. Oleh karena itu, media pembelajaran semacam ini sangat dibutuhkan di kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan, khususnya untuk materi kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia. Analisis ini juga bertujuan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, baik secara langsung bersama guru maupun dalam konteks belajar mandiri.

b) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum, pada kelas X.5 semester genap SMA Negeri 2 Gedong Tataan kurikulum yang digunakan yaitu sudah menggunakan kurikulum merdeka. Berdasarkan materi kehidupan masyarakat pra aksara di Indonesia yang telah ditentukan di atas capaian pembelajaran

dan alur tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Capaian Pembelajaran (CP)

Setelah mempelajari bab ini, Peserta didik juga dapat memahami konsep dasar asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dalam ruang lingkup lokal, nasional, serta global; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dalam dimensi masa lalu, masa kini, serta masa depan; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah secara diakronis (kronologi) dan/atau sinkronis.

2) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
   a. Siswa diharapkan mampu memahami teori-teori asal-usul nenek moyang bangsa indonesia.
   b. Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi manusia awal yang menghuni nusantara dan hasil-hasil budaya masa praaksara serta aksara.
   c. Siswa diharapkan mampu menjelaskan konsep dan keberadaan jalur rempah serta peninggalanya mulai masa praaksara dan masa aksara.

c) Analisis Karakteristik Siswa

Dari hasil analisis karakteristik siswa kelas X.5 di SMA Negeri 2 Gedong Tataan, diketahui bahwa siswa mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran Sejarah karena metode penyampaian materi masih bersifat konvensional dan terpusat pada guru. Hal ini berdampak pada kurangnya motivasi dan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mampu meningkatkan partisipasi siswa secara mandiri maupun kolaboratif. Oleh karena itu, penggunaan media Ular Tangga Sejarah menjadi alternatif yang relevan dan potensial, karena mengedepankan partisipasi aktif siswa. Media ini disusun dengan bahasa yang mudah dipahami serta visual yang menarik, sehingga mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

2. *Design* (Desain)

Setelah menyelesaikan tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan, yang bertujuan mengembangkan media Ular Tangga Sejarah sebagai sarana pembelajaran interaktif pada materi *Kehidupan Masyarakat Praaksara di Indonesia* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 2 Gedong Tataan. Dalam perancangannya, peneliti menyusun berbagai elemen visual, gambar pendukung, dan latar menarik yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Media tersebut diwujudkan dalam bentuk banner berukuran besar (3x5 meter) dengan 35 kotak berwarna yang mencerminkan dinamika materi sejarah. Uniknya, siswa bertindak sebagai pion yang bergerak di atas banner, menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, dua jenis kartu disiapkan untuk memperkaya interaksi dalam permainan: kartu pertanyaan yang menantang pemahaman siswa dan kartu pintar yang memberikan informasi tambahan. Pembuatan desain banner dilakukan dengan Corel Draw X7, sementara desain kartu

menggunakan Canva. Tahap ini juga mencakup penyusunan instrumen penelitian, berupa angket validasi untuk ahli materi dan media, serta angket tanggapan dari guru dan siswa terhadap efektivitas media yang dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah produk selesai dikembangkan, tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan validasi kelayakan oleh para ahli. Validasi ini dibagi menjadi dua, yakni oleh ahli media dan ahli materi, masing-masing menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya. Para validator tidak hanya memberikan skor atau penilaian kuantitatif terhadap aspek kelayakan, tetapi juga menyampaikan berbagai saran yang bersifat konstruktif untuk peningkatan kualitas media. Hasil validasi kemudian dianalisis oleh peneliti guna memperoleh gambaran yang obyektif dan dapat dipertanggungjawabkan terkait kualitas media yang telah dikembangkan untuk siswa kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan. Uraian hasil validasi dari kedua ahli disajikan sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa aspek efisiensi memperoleh nilai 91%, penggunaan 90%, dan tampilan 92%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 91%. Skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid", yang menandakan bahwa media Ular Tangga Sejarah layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara efektif.

b) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh persentase penilaian sebagai berikut: 90% untuk aspek materi pelajaran, 95% untuk aspek kebahasaan, dan 97% untuk aspek kelayakan isi. Dari ketiga indikator tersebut, diperoleh rata-rata total sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Penilaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Sejarah yang dikembangkan untuk materi *Kehidupan Masyarakat* Praaksara di Indonesia telah memenuhi standar kelayakan secara substansial. Validitas media tersebut diperkuat oleh tingginya skor pada aspek isi, penggunaan bahasa, dan relevansi materi, yang menjadikan media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation

Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran kepada subjek pengguna, yaitu guru dan siswa. Pada tahap ini, media Ular Tangga Sejarah, yang berfokus pada materi Kehidupan Masyarakat Praaksara di Indonesia, diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bersama Ibu Ilma Haryati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Sejarah kelas X.5, serta seluruh siswa kelas X.5 di SMA Negeri 2 Gedong Tataan. Untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media tersebut, peneliti membagikan angket kepada guru dan siswa. Hasil dari respon yang diperoleh disajikan dan dianalisis pada bagian berikut. Berikut hasil angket yang telah didapat melalui respon guru dan respon siswa:

a) Hasil Respon Guru

Berdasarkan respon guru terhadap media pembelajaran Ular Tangga Sejarah pada materi kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia, berdasarkan hasil angket, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 95%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid".

Capaian ini mengindikasikan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Hasil Respon Siswa

Dari hasil penilaian yang diperoleh, respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga sejarah dalam materi kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia menunjukkan penerimaan yang sangat positif, dengan nilai sebesar 90% dan termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hal ini membuktikan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan interaktif.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, dilakukan revisi terhadap produk sesuai dengan masukan dan rekomendasi yang telah disampaikan oleh tim validator pada tahap pengembangan sebelumnya. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menyempurnakan media pembelajaran ular tangga sejarah pada materi kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia bagi siswa kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan, agar media tersebut semakin layak digunakan dan mampu menunjang proses belajar siswa baik dengan bimbingan guru maupun secara mandiri.

Setelah penerapan media pembelajaran Ular Tangga Sejarah dan pelaksanaan evaluasi, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk mengoptimalkan pengembangan pada media pembelajaran. Perbaikan ini mencakup penyempurnaan desain kartu agar lebih menarik secara visual, seperti penyesuaian warna dan kontras agar informasi lebih mudah dibaca, serta penambahan ilustrasi yang relevan untuk memperkuat pemahaman materi. Berikut ini revisi dari beberapa ahli dalam pengembangan media pembelajaran UlarTangga Sejarah.

a. Revisi Ahli Media

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Tulisan Ular Tangga Sejarah diganti warna yang lebih terang supaya tulisan tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca.	Sudah di perbaiki

b. Revisi Ahli Materi

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Sebaiknya ditambahkan keterangan gambar manusia pra aksara dan alat - alat yang digunakan pada materi kehidupan masyarakat pra aksara di Indonesia manusia purba supaya dapat lebih mudah dipahami.	Sudah diperbaiki

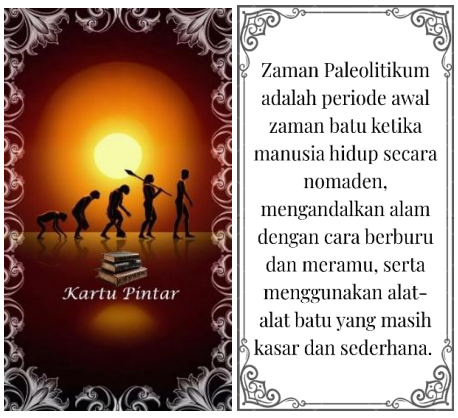
Berikut kajian produk media pembelajaran Ular Tangga Sejarah:

a) Tampilan Baner

Banner Ular Tangga Sejarah**:**Terdiri dari 35 petak bernomor dari 1 (start) hingga 35 (finish). Terdapat beberapa tangga kayu yang menghubungkan petak-petak, melambangkan kemajuan jika pemain mendarat di petak bawah tangga. Ular - ular berwarna gelap menyambung dari petak atas ke bawah, melambangkan kemunduran jika pemain jatuh di kepala ular. Ikon tumpukan buku berisikan materi dan gambar tokoh manusia berisikan soal. Di pojok kiri atas dan kanan bawah terdapat ilustrasi manusia purba yang sedang berburu dan membuat alat dari batu. Ini menegaskan konteks kehidupan masyarakat praaksara.

.

b) Kartu Pertanyaan



Kartu pintar: dilambangkan dengan tumpukan buku pada kotak di media pembelajaran ular tangga sejarah yang berisikan informasi atau pengetahuan terkait materi kehidupan masyarakat pra aksara

c) Kartu Pertanyaan

kartu pertanyaan**:** dilambangkan seorang guru pada di media pembelajaran ular tangga sejarah yang berisikan soal terkait materi kehidupan masyarakat pra aksara.

d) Dadu Boneka

Dadu Boneka dengan ukuran 20x20 cm menentukan langkah pemain secara acak dalam permainan media ular tangga sejarah. Setiap sisi dadu diberi angka dari 1 sampai 6, dan jumlah mata dadu yang muncul setelah dilempar menentukan seberapa jauh pemain melangkah pada papan permainan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Sejarah pada materi Kehidupan Masyarakat Praaksara di Indonesia *untuk* kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Sejarah menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap ketertarikan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perancangan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pengembangan media interaktif berisi konten sejarah praaksara, implementasi media di dalam kelas secara menyenangkan dan edukatif, serta evaluasi melalui tanggapan siswa. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Sejarah memperoleh skor rata-rata 91% dari ahli media dan 94% dari ahli materi**,** yang keduanya tergolong dalam kategori **"**Sangat Valid"**.** Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan visual, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan, serta layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sejarah.
3. Pelaksanaan implementasi di kelas X.5 SMA Negeri 2 Gedong Tataan memperlihatkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh pengguna. Guru memberikan tanggapan dengan skor 95% dalam kategori "Sangat Valid", khususnya pada aspek kepraktisan penggunaan. Sementara itu, siswa memberikan respon dengan skor 90%, juga dalam kategori "Sangat Valid", yang menekankan keefektifan media dalam mendukung pemahaman materi.
4. Berdasarkan hasil validasi dan implementasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Sejarah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Kehidupan Masyarakat Praaksara di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1), 77-89*

Algiffari, Muhammad. 2015. *Perancangan Motion Grapich (Bumper In) Dan Vidio Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskripstif Permainan Tradisional Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka)*, Jurnal Sketsa, Vol.II No. 1.

Fajarianti, S. N. F., & Gunawan, A. F. (2024). Klasifikasi Media dan Sumber Belajar Dari Landasan Teori Penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research,* 2(6), 345-353.

Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. Al-Ahya: *Jurnal Pendidikan Biologi, 1(1), 52-69.*

Sugiyono, (2019) Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. penerbit: Alfabeta.

Tanod, M. J., & Harjanto, A. (2019). Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar. *Yogyakarta: Pustaka Pranala.*

Rayanto, Y., & Sugianti (2020). *Penelitian Pengembangun Model ADDIE dars R2D2*: Teori & Prakrek Pasuruan. Lembaga Academic & Research Institute. Diakses Desember 2024.

Wicaksono, Andri. (2022). Metodelogi penelitian pendidikan. Penerbit garudhawaca Yogyakarta.