

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki perbedaan yang tinggi, mencakup perbedaan suku, ras, agama, budaya, bahasa, serta kepercayaan agama di tengah masyarakat. Keanekaragaman tersebut tercermin dalam semboyan “Bhinneka Tunggal Ika”, yang mengandung makna bahwa meskipun terdapat berbagai perbedaan, seluruh masyarakat Indonesia tetap bersatu sebagai satu bangsa.¹ Makna semboyan tersebut menunjukkan pentingnya persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa di tengah perbedaan yang ada.² Berbagai macam perbedaan tersebut merupakan aset berharga yang memperkaya identitas bangsa Indonesia serta memperkuat karakter bangsa yang menjunjung tinggi nilai toleransi, kebersamaan, dan saling menghormati.³

Meskipun keberagaman merupakan aset kekayaan bangsa Indonesia, kondisi tersebut dapat memunculkan potensi konflik dan perpecahan apabila tidak dikelola secara tepat. Hal ini sejalan dengan Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia (MPR-RI) Nomor V Tahun 2000 tentang Pemanjapan Persatuan dan Kesatuan Nasional yang menegaskan bahwa konflik sosial dan budaya dapat

¹ Mohammad H. Ridwan, “Bhinneka Tunggal Ika: Nilai Historis dan Aktualisasi dalam Pendidikan Multikultural di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Multikultural* 5, no. 1 (2022): 23–34.

² Alfioni Azahra dkk., “Peran Pancasila Dalam Membangun Sikap Toleransi Antar Umat Beragama Di Lingkungan Masyarakat,” *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 4189, <https://jicnusantara.com/index.php/jic>.

³ Siti Nurhidayah, “Pluralisme, Identitas Nasional, dan Toleransi dalam Masyarakat Indonesia,” *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 10, no. 2 (2023): 45–58.

muncul akibat kemajemukan suku, budaya, dan agama yang tidak dikelola secara adil dan bijaksana oleh pemerintah maupun masyarakat. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keberagaman yang ada di Indonesia membutuhkan pengelolaan yang baik agar tidak menimbulkan konflik di kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya pemahaman masyarakat mengenai pentingnya menghargai dan mengelola keberagaman secara bijak guna mewujudkan kehidupan sosial yang rukun, harmonis, toleran, dan saling menghormati.⁴ Upaya tersebut dapat melalui kebijakan pemerintah ataupun keterlibatan masyarakat. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah menanamkan nilai-nilai toleransi sejak usia dini, terutama pada tingkat sekolah dasar. Pada tahapan ini, peserta didik mulai membentuk karakter dan sikap sosialnya, sehingga pembelajaran mengenai toleransi diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam membangun karakter yang menghargai perbedaan di masa yang akan datang.

Dampak positif tersebut sangat relevan bagi peserta didik dalam menghadapi dan menyikapi perbedaan yang ada di masyarakat Indonesia secara bijak. Melalui pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai toleransi dapat menjadikan peserta didik untuk terbiasa berpikir, bertindak, mengambil keputusan, menghargai, didukung, dan memiliki kesempatan yang sama tanpa memandang latar belakang, identitas, atau perbedaan yang dimiliki. Dengan demikian dapat diminimalisir berbagai

⁴ Tukiran Taniredja dkk., “Hubungan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dengan Sikap Toleransi Peserta Didik,” *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 4, no. 1 (2021): 18–19, <https://doi.org/10.12928/citizenship.v4i1.18017>.

potensi konflik yang muncul akibat keberagaman. Untuk menumbuhkan sikap toleran, pembelajaran mengenai keberagaman perlu dirancang secara terencana agar peserta didik mampu memahami pentingnya menghargai perbedaan sekaligus mengamalkan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan bermasyarakat. Upaya ini diharapkan mampu melahirkan generasi penerus bangsa yang berjiwa toleran, menghargai perbedaan, menjaga persatuan, dan kesatuan nasional sejak dini.⁵

Sejalan dengan pentingnya penanaman jiwa toleran sejak dini khususnya peserta didik tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran dalam membentuk karakter tersebut. Di dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengandung nilai-nilai yang berfungsi sebagai pedoman moral dalam kehidupan bermasyarakat seperti dasar perilaku toleran, keadilan, persatuan, keputusan, dan kesetaraan cara pandang seseorang, organisasi, ataupun masyarakat.⁶ Melalui pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik bukan hanya mempelajari konsep-konsep dasar secara teoritis, tetapi juga diberikan ruang untuk berdiskusi, berefleksi, dan mengekspresikan pandangan terhadap berbagai persoalan sosial, budaya, maupun keagamaan.⁷

Konsep pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati sosial, serta kesadaran terhadap

⁵ Aldina Heriawati dan Yuni Mariani Manik, "Pendidikan dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 01 (2023): 171, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2382>.

⁶ Hartati, Sri, dan Endang Winaryati, "Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran untuk Membangun Karakter Kebangsaan Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2023): 145–156.

⁷ Wijayanti, Lestari, dan Nur Fitriani, "Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Empati Sosial Siswa SD," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 42, no. 3 (2023): 512–523.

pentingnya menghargai keanekaragaman di Indonesia. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berperan penting dalam menumbuhkan generasi yang memiliki wawasan kebangsaan, sikap toleran, serta komitmen terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.⁸ Namun demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam menumbuhkan sikap toleransi dan nilai-nilai kebangsaan tidak terlepas dari berbagai tantangan di lapangan seperti halnya di SDI Bandar Kidul Kota Kediri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri, diketahui bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan. Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru melalui ceramah dan pemberian tugas. Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung juga menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar masih belum optimal. Kondisi ini ditandai dengan munculnya rasa bosan, kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta adanya peserta didik yang lebih memilih berbicara dengan teman ketika guru menyampaikan materi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah dan belum sepenuhnya memenuhi indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, yaitu adanya dorongan untuk

⁸ Prasetyo, Heri, dan Diah Nurhayati, "Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Toleransi dan Wawasan Kebangsaan Peserta Didik," *Jurnal Citizenship Education* 7, no. 2 (2022): 201–212.

belajar, ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, serta lingkungan belajar yang mendukung proses belajar.

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, motivasi belajar peserta didik kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri masih perlu ditingkatkan. Beberapa indikator motivasi belajar belum tampak secara optimal, seperti rendahnya keinginan untuk mencapai keberhasilan, kurangnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, serta terbatasnya ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran yang masih berpusat pada guru melalui metode ceramah turut memengaruhi tingkat keaktifan peserta didik selama proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang berperan dalam mendukung keberhasilan peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Tingkat motivasi yang tinggi bisa membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat, aktif, dan fokus dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sebaliknya, apabila motivasi belajar rendah, peserta didik cenderung kurang tertarik terhadap pembelajaran, mudah merasa bosan, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Dalam kondisi tersebut, guru memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya sebagai pemberi informasi, tapi juga sebagai mentor yang mampu membuat proses pembelajaran berlangsung menjadi kondusif dan menyenangkan. Maka dari itu, guru atau pengajar perlu memiliki kreativitas

dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik agar dapat meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar ada dua faktor , yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan dorongan yang tumbuh dari pribadi peserta didik itu sendiri, seperti minat belajar, keinginan untuk berhasil, serta tujuan yang ingin dicapai. Sebaliknya, faktor eksternal adalah faktor yang tumbuh dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan sekolah, dukungan dari guru maupun keluarga, serta metode dan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari dua faktor tersebut, solusi yang tepat untuk guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan hal penting yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran membantu guru dalam merancang dan mempermudah peserta didik memahami pelajaran yang diajarkan. Penggunaan media yang tepat dapat membuat suasana pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai sarana yang mendukung terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, guru diharapkan mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan melibatkan peserta didik secara langsung, agar pengalaman

belajar menjadi lebih bermakna dan mendorong peningkatan motivasi belajar.⁹ Perlu diperhatikan juga tentang pemilihan media pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik tingkat sekolah dasar hendaknya yang mudah serta menarik, dan tentunya media pembelajaran tersebut juga ada hubungan dengan mata pelajaran yang akan disampaikan, sehingga membuat peserta didik tidak hanya antusias dalam belajar saja, namun juga bisa memahami materi yang disampaikan.¹⁰ Salah satu media pembelajaran alternatif terkait dengan motivasi belajar bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan media ular tangga.

Media ular tangga merupakan salah satu media yang memadukan unsur permainan dengan kegiatan pembelajaran, sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang mana anak-anak cenderung lebih menyukai aktivitas bermain. Melalui penggunaan media ini, peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dalam suasana yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media ular tangga yang digunakan merupakan permainan tradisional yang telah dikenal oleh peserta didik, kemudian dimodifikasi dengan cara memasukkan materi pembelajaran ke dalam setiap petak permainan. Pada setiap petak terdapat pertanyaan, instruksi, atau tugas yang harus diselesaikan oleh pemain sebelum melanjutkan permainan. Dengan adanya modifikasi tersebut, media ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana permainan, tetapi juga sebagai

⁹ Eka Yusnaldi dkk., *Implementasi Media Pop Up Book pada Materi Keragaman Suku dan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Antarsiswa di Sekolah Dasar*, 8, no. 1 (2024): 3550.

¹⁰ Rizki dkk Syahfitri, "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan," *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* 1, no. 4 (2023): 140, <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>.

media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.¹¹ Pada penelitian ini media ular tangga dikembangkan lagi menjadi media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) karena menyesuaikan kebutuhan dan karakter peserta didik kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri. Adapun kelebihan media ini yaitu desainnya yang menarik, menggunakan warna yang beragam atau *full colour*, bentuknya unik, serta mudah untuk dipindahkan dan dibawa ke berbagai tempat.

Pemilihan media ini juga didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini pada tahun 2022 yang di mana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.¹² Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media ular tangga serta memperlihatkan peningkatan semangat dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mendorong meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Oleh

¹¹ Dika Puspa Ningrum dan Duwi Nuvitalia, "Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 14226.

¹² Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 5682, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>.

karena itu, media pembelajaran ular tangga memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDI Bandar Kidul Kota Kediri sebagai salah satu alternatif media yang dapat mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada peserta didik kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini pada tahun 2022, diperlukan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan an karakter peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul **Pengembangan Media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri** dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri?

3. Bagaimana keefektifan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan paparan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri.
2. Mengukur kelayakan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II di SDI Bandar Kidul Kota Kediri.
3. Menganalisis keefektifan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi): Menggunakan bahan triplek berbentuk lingkaran berukuran 40x40 cm yang dilapisi dengan stiker dengan gambar sederhana sesuai materi berbeda tetap bersama.
2. Spinner: Menggunakan bahan triplek berukuran 20x20 cm berbentuk lingkaran yang dilapisi dengan stiker berdesain sederhana.

3. Pion: Berbahan akrilik ukuran 4 cm dengan desain animasi anak, menyesuaikan materi Berbeda Tetap Bersama yang berjumlah 4 pion.
4. Kartu Pertanyaan: Menggunakan kertas buffalo berdesain sederhana yang dilamiasi.
5. Kemasan: Berbentuk seperti koper berbahan dasar triplek berukuran 45x45 yang dilapisi kertas HPL dan stiker serta dilengkapi pengunci.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi guru

- a. Dapat menjadi referensi bagi para guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
- b. Membantu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta tidak membosankan.
- c. Memperoleh kepuasan dari pemahaman materi Pendidikan Pancasila ataupun kemampuan peserta didik yang terus meningkat.
- d. Mendapatkan pengalaman dalam situasi pembelajaran yang berbeda-beda.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran yang membantu meningkatkan semangat serta motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Peserta didik dapat menyadari bahwa kegiatan belajar tidak selalu harus berupa penyampaian materi (ceramah).

- c. Membantu meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Bagi Penulis

- a. Penulis memperoleh wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Penulis dapat mengetahui serta menganalisis berbagai faktor yang mendukung maupun memengaruhi keberhasilan penerapan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- c. Penulis dapat menemukan kendala yang dihadapi dalam pengimplementasian media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada kelas II sekolah dasar, kemudian mencari solusinya.

4. Bagi Sekolah

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.
- b. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- 1. Asumsi penulis dalam penelitian dan pengembangan media ini adalah bahwa penggunaan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) dapat membantu

peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajarnya, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan media ini terletak pada perlunya penjelasan lebih mendalam mengenai mekanisme permainan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, media ini hanya bisa digunakan pada materi berbeda tetap bersama mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting guna menghindari pengulangan penelitian yang sama, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.¹³ Penelitian yang dilakukan Anjelina Wati pada tahun 2021 merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan pendekatan meta-analisis dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran ular tangga. Hasil penelitian tersebut memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini juga terlihat dari peningkatan persentase peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu dari 55% sebelum penggunaan media menjadi 100% setelah penggunaan media, sehingga terjadi peningkatan sebesar 45%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis ada pada metode yang

¹³ Anjelina Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

digunakan. Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis bertujuan meningkatkan hasil belajar, sedangkan penulis menggunakan metode (R&D) dengan model ADDIE agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dan penulis, yaitu sama-sama menggunakan metode R&D dan mengembangkan media ular tangga.

2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD”.¹⁴ Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Putri Febrianti, Nyamik Rahayu Sesanti, dan Andika Gutama pada tahun 2021 dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang melibatkan peserta didik kelas IV SDN Mulyorejo 01 Ngantang sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas dari ahli dengan rata-rata sebesar 88,9%. Media tersebut juga mendapatkan respons positif dari pihak sekolah dan peserta didik dengan persentase sebesar 86,8%, serta terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dengan rata-rata capaian sebesar 95,2%. Dari hasil tersebut, media yang dikembangkan dinyatakan praktis dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran. Perbedaan penelitian

¹⁴ Febrianti, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD,” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 5* (November 2021): 588, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

ini dan penelitian penulis ada pada media yang digunakan. Penelitian ini menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline*, sedangkan penelitian penulis menggunakan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi). Persamaan penelitian ini dan penelitian penulis, sama-sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, serta tujuan penelitiannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD”.¹⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini pada tahun 2022 merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan teknik pengumpulan data non-tes, melalui wawancara, angket, serta lembar validasi ahli. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh penilaian 78,67% dari ahli media dan 72,5% dari ahli materi dengan skor tinggi, sehingga media tersebut diakui layak untuk diuji coba kepada peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis ada pada muatan pelajaran yang digunakan. Penelitian ini menggunakan materi IPA kelas IV sedangkan penulis menggunakan materi Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar. Persamaan penelitian ini dan penelitian penulis, sama-sama menggunakan metode R&D, mengembangkan media ular tangga, serta tujuan penelitiannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

¹⁵ Pratiwi dan Hardini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD,” 5682.

4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar”.¹⁶ Penelitian oleh Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati pada tahun 2022 untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berupa video animasi berbasis Doratoon pada materi hak dan penggunaan sumber energi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D dan diuji cobakan kepada 30 peserta didik kelas III SDN Cengkareng Barat 03 Pagi. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh validasi ahli materi 97% dan ahli media 81% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan persentase sebesar 91%. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi Doratoon dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dan penelitian penulis ada pada media dan model penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media audio visual (video) animasi berbasis doratoon dengan jenis penelitian R&D model 4-D, sedangkan penulis menggunakan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) dengan jenis penelitian R&D model ADDIE. Persamaan penelitian ini dan penelitian penulis

¹⁶ Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati, “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>.

terletak pada muatan pelajarannya yang sama-sama menggunakan materi Pendidikan Pancasila.

5. Penelitian tentang “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bagik Manis”.¹⁷ Penelitian yang dilakukan oleh Anwar Rasyd, Muhammad Tahir, dan Muhammad Erfan pada tahun 2023 berfokus pada pengembangan media permainan ular tangga OPERDAM dalam pembelajaran IPA kelas V di SDN 1 Bagik Manis. Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan melibatkan 30 peserta didik kelas V sebagai subjek uji coba. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini mencakup analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat baik, sebesar 86,6% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, dan 89,9% respons peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media permainan ular tangga OPERDAM dinyatakan layak digunakan untuk proses belajar IPA di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dan penelitian penulis terletak pada muatan pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini menggunakan materi IPA kelas V sedangkan penulis menggunakan materi Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar. Persamaan penelitian ini dan penelitian penulis, sama-sama

¹⁷ Anwar Rasyd dkk., “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bagik Manis,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1b (2023): 897, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1296>.

menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, serta mengembangkan media ular tangga.

6. Penelitian tentang “Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik pada Materi Sila-sila Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar.”¹⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Inggrit Priamada dan Arief Cahyo Utomo pada tahun 2024 befokus pada pengembangan media flipchart berbasis komik pada materi sila-sila yang ada di Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II sekolah dasar. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 3-D. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik, yaitu sebesar 91,33% sampai 93,75% dari ahli media dan materi. Selain itu, media tersebut juga mendapatkan respons baik dari guru dan peserta didiknya. Lebih lanjut, hasil motivasi belajar peserta didik dari 66% menjadi 73% setelah penggunaan media tersebut. Perbedaan penelitian ini dan penelitian penulis ada pada model penelitian dan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model 3-D dan media flipchart berbasis komik, sedangkan penulis menggunakan penelitian model ADDIE dan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi). Persamaan antara penelitian ini dan penelitian penulis, yaitu sama-sama untuk

¹⁸ Primada, Ayu Inggrit dan Arief Cahyo Utomo, “Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik pada Materi Sila-sila Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2007.

meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menggunakan muatan Pendidikan Pancasila.

7. Penelitian tentang “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PKN Berbasis *Problem Based Learning* Siswa Kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau”.¹⁹ Penelitian yang dilakukan oleh Farah Fadhilah, Andri Valen, dan Dedy Firduansyah pada tahun 2024 mengkaji pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan melibatkan 18 peserta didik kelas IV SD Negeri 33 Lubuklinggau sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes hasil belajar. Hasil validasi memperoleh nilai 0,97 dari ahli bahasa, 0,82 ahli materi, dan 0,81 dari ahli media, yang menunjukkan media memenuhi kriteria valid. Selain itu, hasil analisis kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 83% dari guru, 88% dari peserta didik, serta 90% pada aspek lainnya, sehingga media termasuk dalam kategori praktis serta layak digunakan dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dan penelitian penulis ada pada pengembangan media nya. Penelitian ini mengembangkan media ular tangga berbasis *Problem Based Learning* sedangkan penulis mengembangkan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi). Persamaan antara penelitian ini dan penelitian penulis

¹⁹ Farah Fadhilah dkk., “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PKN Berbasis Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (2024): 1223.

sama-sama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, metode R&D model ADDIE, dan muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar. Berikut tabel persamaan, perbedaan serta orisinalitas dari penelitian terdahulu:

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Penelitian oleh Anjelina Wati tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.”	Sama-sama menggunakan metode R&D, serta mengembangkan media ular tangga.	Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis yang bertujuan meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode (R&D) dengan model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	Orisinalitas penelitian ini terletak pada pengembangan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) yang memadukan permainan tradisional dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Berbeda Tetap Bersama” yang berfokus pada penerimaan perbedaan fisik pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Keunggulan media PANUTAN tidak hanya sebagai media belajar berbasis permainan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui tampilan visual yang menarik, kartu soal, gambar
2.	Penelitian oleh Ayu Putri Febrianti, Nyamik Rahayu Sesanti, dan Andika Gutama tahun 2021 dengan judul Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD.”	Sama-sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, dan juga tujuan penelitiannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.	Penelitian ini menggunakan media berbasis multimedia interaktif <i>articulate storyline</i> , penelitian penulis menggunakan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi).	
3.	Penelitian oleh Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata	Sama-sama menggunakan penelitian R&D, mengembangkan media ular tangga, serta tujuannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	Menggunakan materi IPA kelas IV sedangkan penelitian penulis menggunakan materi Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar.	

	Pelajaran IPA Kelas IV SD.”			ilustratif, dan aktivitas bermain yang menyenangkan.
4.	Penelitian oleh Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar.”	Sama-sama menggunakan metode R&D dan menggunakan muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.	Penelitian ini menggunakan media audio visual (video) animasi berbasis Doratoon dengan metode R&D model 4D, sedangkan penelitian penulis menggunakan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) dengan metode R&D model ADDIE.	
5.	Penelitian oleh Anwar Rasyd, Muhammad Tahir, dan Muhammad Erfan tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga OPERDAM (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bagik Manis.”	Sama-sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, serta mengembangkan media ular tangga.	Penelitian ini menggunakan materi IPA kelas V, sedangkan penelitian penulis menggunakan materi Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar.	
6.	Penelitian oleh Ayu Inggrit Priamada dan Arief Cahyo Utomo pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media <i>Flipchart</i> Berbasis Komik pada Materi Sila-sila Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar.”	Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menggunakan muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.	Penelitian ini menggunakan penelitian R&D model 3D dan media flipchart berbasis komik, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode R&D model ADDIE dan media PANUTAN.	
7.	Penelitian oleh Farah Fadhilah, Andri Valen dan Dedy Firduansyah pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan	Sama-sama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menggunakan metode R&D	Menggunakan media ular tangga berbasis PBL sedangkan penelitian penulis menggunakan media PANUTAN (Papan	

	Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PKN Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Siswa Kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau.”	model ADDIE, dan muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar.	Ular Tangga Toleransi).	
--	--	--	-------------------------	--

Berdasarkan tabel 1.1 persamaan, perbedaan, dan orisinalitas penelitian terdahulu yang ada di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan pada penelitian sebelumnya. Adapun orisinalitas penelitian ini terletak pada fokus pembahasan yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik subjek penelitian. Dengan demikian, penelitian ini bukan merupakan bentuk pengulangan dari penelitian terdahulu, melainkan sebagai pengembangan dan penyempurnaan dari kajian-kajian yang telah ada sebelumnya.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas II SDI Bandar Kidul Kota Kediri”, maka istilah-istilah yang memerlukan penjelasan secara operasional adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai sarana proses yang sistematis untuk merancang, menghasilkan, dan menyempurnakan suatu produk pembelajaran supaya nanti layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pengembangan mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, validasi, revisi, serta uji coba produk untuk

memastikan kesesuaian tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.²⁰

Dalam penelitian ini, pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) dengan menggunakan model ADDIE.

2. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu memperkuat interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.²¹ Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah media ular tangga yang dimodifikasi menjadi media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi).
3. Media PANUTAN (Papan Ular Tangga Toleransi) merupakan media permainan edukatif yang di mana permainannya memiliki konsep dasar sama seperti permainan ular tangga pada umumnya, namun mengalami pengembangan pada desain, isi, dan aturan permainan yang disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar, khususnya pada materi berbeda tetap bersama.
4. Motivasi belajar menurut Sardiman berawal dari istilah motif, yaitu suatu dorongan yang menjadi kekuatan pendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Dorongan tersebut tumbuh dari dalam diri individu dan

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2019.

²¹ Abdul Karim, Dini Savitri, dan Hasbullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 1, no. 2 (2020): 68.

berperan memunculkan perilaku yang ditampilkan sehari-hari. Motif tidak bisa diamati secara langsung, namun bisa diketahui melalui gejala perilaku yang muncul, seperti adanya rangsangan, dorongan, atau tenaga penggerak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu kegiatan. Selain itu, motivasi juga dapat dipahami sebagai perubahan energi dalam diri individu yang kemudian diwujudkan dalam bentuk tindakan atau perilaku yang terlihat.²² Yang dimaksudkan penulis dalam peningkatan motivasi belajar dapat dilihat pada teori Hamzah B.Uno yaitu adanya dorongan dalam belajar, keinginan dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

²² Andarusni Alfansyur dan Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKn* 6 (Mei 2019): 208–16.