

Pengembangan media **UTALA** (Ular Tangga Pancasila) dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama pada siswa kelas IV Sekolah Dasar

Regita Fransiska¹, Rima Irmayanti², Hana Sakura Putu Arga³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ fransiskaregita548@gmail.com, ² rima1605@gmail.com, ³ hana-sakura@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to develop a learning medium that supports the enhancement of collaboration skills among elementary school students. The urgency of this research stems from the low level of students collaboration skills in various classroom group activities. To address this, **UTALA** (Ular Tangga Pancasila) media was developed and integrated with the *Teams Games Tournament* (TGT) model to foster better cooperation among students. Adopting a Research and Development (R&D) framework, the study followed the ADDIE stages comprising analysis, design, development, implementation, and evaluation-focusing on fourth-grade elementary students. Data collection instruments included observation, questionnaires, pretest-posttest measures, and validation forms, which were subsequently processed using descriptive statistics and paired sample t-tests. The findings demonstrate that the developed media is highly feasible, receiving validation ratings of 89.77% from media specialists and 90.00% from content experts. Consequently, this media serves as a potent alternative for establishing engaging, dynamic, and effective learning environments tailored to elementary education.

Keywords: **UTALA** media, TGT model, Cooperation Skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. Urgensi penelitian didasarkan pada masih rendahnya kemampuan kerja sama siswa dalam berbagai aktivitas kelompok di kelas. Sebagai solusi, dilakukan pengembangan media **UTALA** (Ular Tangga Pancasila) yang diintegrasikan dengan model TGT guna mengakselerasi kemampuan kerja sama peserta didik. Prosedur riset ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) melalui kerangka ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan melibatkan siswa kelas IV sekolah dasar sebagai subjek kajian. Instrumen penghimpun data melalui observasi, angket, tes (*pretest* dan *posttest*), serta format validasi, yang kemudian diolah melalui teknik statistik deskriptif dan *paired sample t-test*. Temuan penelitian mengonfirmasi bahwa produk media yang dihasilkan masuk dalam kualifikasi sangat layak, dibuktikan dengan skor validasi 89,77% dari pakar media dan 90,00% dari pakar materi. Implementasi media ini terbukti efektif dalam menstimulus terciptanya pembelajaran di sekolah dasar yang lebih interaktif, edukatif, serta berdampak positif pada kerja sama siswa.

Kata Kunci: Media **UTALA**, Model TGT, Kerja Sama Siswa.

1. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut penguasaan enam kompetensi utama atau 6C, yaitu *Character, Citizenship, Critical thinking, Creativity, Collaboration*, dan *Communication* (Depila et al., 2021). Di antara kompetensi tersebut, kolaborasi menjadi aspek krusial karena berkaitan dengan kemampuan siswa untuk berinteraksi, berbagi peran, serta mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, penguatan kolaborasi diawali melalui pengembangan kemampuan kerja sama sebagai bentuk interaksi sosial yang lebih operasional dan kontekstual.

Kemampuan kerja sama dalam pembelajaran mencakup berbagai aspek partisipasi aktif, tanggung jawab individu, kemampuan mendengarkan, serta pengambilan keputusan secara kolektif dalam kelompok belajar (Agustin et al., 2022; Sari et al., 2023). Hal ini menegaskan bahwa kerja sama adalah

lebih dari sekadar berinteraksi satu sama lain, setiap orang terlibat aktif dalam mencapai tujuan kelompok. Menurut Rochmawati et al. (2020), indikator kerja sama meliputi bahwa setiap anggota saling membantu sesama anggota kelompok, setiap anggota ikut memecahkan suatu permasalahan, menghargai kontribusi anggota lain, berbagi tugas dan mengambil giliran, berada dalam kelompok belajar saat kegiatan berlangsung, menyelesaikan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya, mendorong partisipasi anggota lain, serta menyelesaikan tugas sesuai waktu.

Beberapa temuan penelitian mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam bekerja sama belum menunjukkan perkembangan yang maksimal, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Selaras dengan laporan PISA (2022), siswa sekolah dasar di Indonesia memiliki kemampuan komunikasi sosial dan interaksi sosial yang masih berada di bawah rata-rata negara lain di Asia Tenggara. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya terlaksananya praktik pembelajaran yang efektif di lingkungan pendidikan, terutama sekolah dasar. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), praktik pembelajaran di sekolah dasar seharusnya mendukung penguatan nilai-nilai gotong royong melalui komunikasi dan interaksi antarsiswa.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IV SDN Sukamaju, lebih dari separuh siswa belum terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam menyampaikan pendapat, kontribusi dalam pengambilan keputusan, serta dalam pembagian tugas kelompok. Selain itu, beberapa siswa cenderung bergantung pada teman yang lebih dominan dan masih menunjukkan kecenderungan memilih kelompok berdasarkan kedekatan pertemanan. Situasi tersebut menyebabkan interaksi dan kerja sama antarsiswa belum berjalan secara optimal. Permasalahan tersebut diduga berkaitan dengan praktik pembelajaran yang belum sepenuhnya mendorong peningkatan kemampuan kerja sama siswa serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif.

Dengan memberikan pengalaman belajar yang menantang, kontekstual, dan bermakna, permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis permainan yang dikemukakan oleh James Paul Gee (2003). Implementasi game edukatif tidak sekadar menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, namun juga berfungsi sebagai stimulan bagi siswa untuk berkontribusi secara proaktif dalam dinamika kelompok (Erviani et al., 2022). Melalui mekanisme ini, fokus pembelajaran bertransformasi siswa tidak hanya berorientasi pada capaian akhir, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi, berkolaborasi, serta merumuskan mufakat bersama. Hal ini sangat selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui media visual interaktif dan aktivitas berbasis permainan (Widiana, 2022).

Permainan edukatif dinilai dapat meningkatkan partisipasi siswa dan interaksi teman sebaya. Studi Izzah et al. (2025), menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat membuat siswa lebih terlibat dan berinteraksi selama belajar. Salah satu media yang kerap diadopsi secara luas adalah ular tangga. Menurut Wati (2021), ular tangga merupakan media rekreatif yang melibatkan dua pemain atau lebih, menggunakan papan berpetak dengan simbol ular dan tangga sebagai elemen mekanik utamanya. Lebih spesifik, riset dari Hasanah et al. (2023) mengonfirmasi bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi yang bersifat abstrak.

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih terpaku pada penggunaan media ular tangga secara konvensional, sehingga belum banyak yang mengembangkan media tersebut dalam bentuk digital yang interaktif dan terintegrasi dengan model pembelajaran tertentu. Seiring dengan kemajuan teknologi digital, media pembelajaran mengalami perubahan dan tidak lagi hanya bergantung pada bentuk konvensional, tetapi dapat dikembangkan menjadi media berbasis digital yang lebih interaktif dan menarik. Maka dari itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan ular tangga berbasis digital. Kehadiran media ini diproyeksikan tidak hanya mempermudah penguasaan konsep bagi siswa, tetapi juga menumbuhkan partisipasi aktif serta memperkuat esensi kolaborasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan platform digital seperti Canva sebagai pembelajaran interaktif berbasis game menawarkan peluang besar dalam mengakselerasi antusiasme belajar, penguasaan konsep, serta keterlibatan aktif siswa di jenjang sekolah dasar (Putra et al., 2023; Nabhan & Muhammadi, 2025). Kemudahan operasional bagi pendidik serta ketersediaan fitur visual yang variatif menjadi keunggulan utama dalam mengemas materi agar lebih dinamis. Karakteristik Canva tersebut dinilai sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik usia sekolah dasar yang secara kognitif lebih responsif terhadap materi yang disajikan secara visual, konkret, serta berkaitan langsung dengan dunia nyata (Kontekstual).

Upaya meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dapat ditempuh melalui implementasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin ini mengintegrasikan kerja tim dan kompetisi akademik melalui permainan terstruktur sehingga mendorong partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Lundeto et al. (2022), juga mengungkapkan penerapan TGT membantu peserta didik lebih aktif. Oleh karena itu, pengintegrasian model ini dengan media digital berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus mendorong kolaborasi antarsiswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada mengembangkan media *UTALA* (Ular Tangga Pancasila) berbasis digital dengan memanfaatkan Canva yang dipadukan dengan model pembelajaran TGT. Media *UTALA* dirancang sebagai permainan edukatif yang berisi soal dan tantangan berbasis nilai-nilai Pancasila yang diselesaikan secara berkelompok. Hal ini dilakukan guna menghadirkan paradigma baru dalam pembelajaran yang mampu mengonversi materi teoritis menjadi aktivitas kolaboratif yang bermakna bagi siswa.

2. Metode

Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian ini menciptakan, memvalidasi, dan menguji media *UTALA* yang diintegrasikan dengan model TGT untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di sekolah dasar kelas IV. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima langkah pengembangan ADDIE. Model ini banyak digunakan dalam pengembangan dan fleksibel yang menjadikannya pilihan yang tepat (Kustiawan et al., 2020; Izzaturahma et al., 2021; Aini et al., 2024).

Proses pengembangan dimulai dengan fase analisis yang melibatkan observasi langsung di kelas, diskusi dengan pendidik, serta penelaahan kurikulum guna memetakan kebutuhan belajar dan kendala kolaborasi siswa. Memasuki tahap desain, disusun kerangka permainan, materi, hingga rancangan visual (*storyboard*) dan alat evaluasi. Media *UTALA* diproduksi pada tahap pengembangan, yang dilanjutkan dengan validasi oleh para ahli serta perbaikan berdasarkan saran yang diberikan. Implementasi dilakukan melalui uji coba pada siswa kelas IV untuk memantau efektivitas media terhadap kerja sama mereka, sementara tahap evaluasi memfokuskan pada pengelolaan data instrumen (tes, observasi, dan angket) sebagai landasan penyempurnaan produk akhir.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN Sukamaju, Kecamatan Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, dengan jumlah 23 siswa sebagai subjek penelitian yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada relevansi kebutuhan studi, ketersediaan partisipan yang mencukupi, serta keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran. Hasil pengamatan awal menunjukkan adanya urgensi terkait rendahnya kemampuan kerja sama siswa, yang merupakan dampak dari minimnya pemanfaatan media interaktif serta kurangnya kegiatan pembelajaran kelompok yang terstruktur.

Untuk menghimpun data secara komprehensif, penelitian ini menerapkan teknik tes, observasi, serta penyebaran angket. Instrumen tes, yang mencakup *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan untuk mengukur efektivitas media *UTALA* dengan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Seiring dengan itu, observasi di kelas difokuskan untuk memantau kemajuan kemampuan kerja sama sesuai indikator yang ditentukan. Angket juga diberikan kepada pendidik dan peserta didik

guna mengevaluasi aspek kepraktisan media serta partisipasi siswa. Selain itu, kelayakan media dari segi materi, visual, dan bahasa diuji melalui validasi ahli.

Penelitian ini mengolah data yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Informasi kualitatif, yang diperoleh dari komentar validator dan respon pengguna, berfungsi sebagai rujukan dalam merevisi media. Sementara itu, kuantitatif dianalisis untuk menentukan skor kelayakan produk, tingkat peningkatan kerja sama, serta capaian belajar siswa. Persentase kelayakan dihitung menggunakan formulasi sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tingkat validitas produk diukur menggunakan konversi persentase yang merujuk pada kategori tertentu. Penentuan kualitas kelayakan media dalam penelitian ini berpedoman pada kriteria interpretasi yang dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skala Kualifikasi Penilaian Kelayakan Media

Interval Persentase	Kualifikasi
85% - 100%	Sangat Valid / Layak
70% - 84%	Valid / Layak
55% - 69%	Cukup Valid / Layak
< 55%	Kurang Valid / Tidak layak

(Diadaptasi dari Arikunto, 2013, dalam Kusumawati & Prastiwi, 2025)

Melalui pendekatan sistematis ini, media *UTALA* yang dikembangkan diharapkan mampu mencapai standar validasi, kelayakan, serta efektivitas yang optimal dalam memfasilitasi peningkatan kemampuan kerja sama siswa tingkat sekolah dasar.

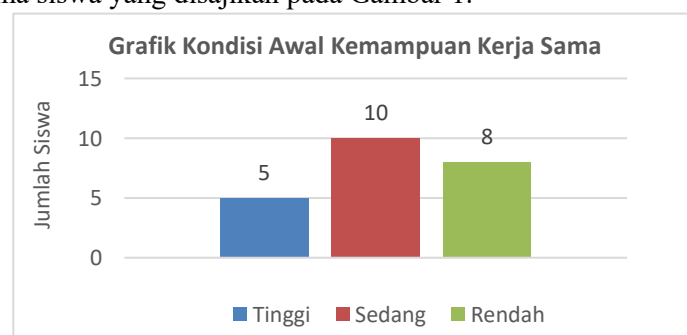
3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Paparan hasil studi ini disusun untuk memberikan jawaban atas empat rumusan masalah utama, yakni: a) prosedur pengembangan media; b) tingkat kelayakan media; c) efektivitas penggunaan media; serta d) kendala yang muncul selama fase pengembangan dan penerapan di lapangan.

a. Proses Pengembangan Media *UTALA* (Ular Tangga Pancasila)

Identifikasi kebutuhan yang melibatkan observasi, wawancara dengan wali kelas IV, dan angket kemampuan kerja sama siswa menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama masih memerlukan penguatan. Indikasi ini muncul dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam tugas kelompok. Selain itu, ada kecenderungan bahwa interaksi antarsiswa didominasi oleh individu tertentu, dan kelompok pertemanan yang terbatas menghambat interaksi secara keseluruhan. Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa potensi kerja sama siswa belum tergali secara maksimal, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih sistematis dan komunikatif. Hal tersebut diperkuat oleh grafik hasil angket kemampuan kerja sama siswa yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Kondisi Awal Kemampuan Kerja Sama

Berdasarkan grafik tersebut, dari 23 total siswa, sebagian besar berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 10 siswa, diikuti kategori rendah sebanyak 8 siswa, dan hanya sebagian kecil berada pada kategori tinggi siswa. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama kelas IV masih cenderung berada pada tingkat sedang ke bawah, sehingga masih diperlukan upaya peningkatan melalui intervensi pembelajaran yang terstruktur.

Hasil analisis dari observasi, wawancara, dan perolehan tingkat kemampuan kerja sama siswa kelas IV sekolah dasar, menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media media *UTALA* (Ular Tangga Pancasila), yang diintegrasikan dengan kerangka *Teams Games Tournament* (TGT). Media ini dirancang sebagai permainan edukasi yang menyajikan konten Pendidikan Pancasila dengan aktivitas evaluasi berbasis kerja kelompok.

Pada tahap desain, dilakukan perancangan media yang meliputi papan permainan, kartu soal, serta aturan permainan yang disesuaikan dengan sintaks model TGT. Visualisasi dari desain awal media *UTALA* dipaparkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Rancangan Media *UTALA*

Pada tahap pengembangan, platform Canva digunakan sebagai komponen utama dalam menyusun elemen media yang meliputi papan permainan, kartu pertanyaan, serta petunjuk penggunaan. Visualisasi dari produk akhir media *UTALA* tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Media *UTALA*

Setelah prototipe selesai disusun, media tersebut melewati serangkaian uji validasi oleh pakar materi dan praktisi media, yang kemudian diikuti dengan proses revisi sesuai dengan masukan yang diterima.

b. Kelayakan Media *UTALA* (Ular Tangga Pancasila)

Sebelum diujicobakan dalam kegiatan belajar mengajar, media *UTALA* terlebih dahulu melalui proses evaluasi oleh dua orang validator guna mengukur kelayakan media. Penilaian pertama merupakan seorang akademisi yang ahli di bidang teknologi pendidikan, sementara penilaian kedua adalah praktisi, yakni guru kelas IV sekolah dasar yang berpengalaman. Data hasil penilaian dari aspek media dirangkum dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi Ahli	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
Ahli 1	44	37	84,09%	Sangat Layak
Ahli 2	44	42	95,45%	Sangat Layak
Rata-rata	44	39,5	89,77%	Sangat Layak

Selanjutnya, rincian evaluasi dari sisi konten atau materi disajikan pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
Ahli 1	60	53	88,33%	Sangat Layak
Ahli 2	60	55	91,67%	Sangat Layak
Rata-rata	60	54	90,00%	Sangat Layak

Berdasarkan akumulasi data validasi, media *UTALA* mencapai skor kelayakan 89,77% untuk dimensi media dan 90,00% untuk dimensi materi. kedua perolehan tersebut menempatkan produk pada klasifikasi sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas untuk diimplementasikan, setelah sebelumnya disempurnakan melalui revisi sesuai arahan validator. Penilaian yang dilakukan oleh akademisi dan praktisi dalam proses ini memastikan bahwa media telah dinilai secara komprehensif baik dari sisi teori maupun kebutuhan nyata di lapangan.

c. Efektivitas Media *UTALA* (Ular Tangga Pancasila)

Pengujian efektivitas media *UTALA* dalam muatan pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV dilakukan guna mengevaluasi dampak instrumen tersebut terhadap kualitas pembelajaran. Parameter efektivitas ini diukur melalui integrasi data yang dihimpun dari hasil tes, observasi, serta respon siswa melalui angket. Rincian perbandingan statistik dapat dicermati pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Statistik Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Hasil Perbandingan
Sampel (N)	23	23	Tetap
Skor Minimal	20	50	Naik
Skor Maksimal	90	100	Naik
Nilai Rata-rata	55,65	75,21	Meningkat
Standar Deviasi	16,74	12,74	Homogen
<i>Paired Sample T-Test</i>	0,000		Signifikan
<i>N-Gain Score</i>	0,45		Terdapat Peningkatan

Data tersebut menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa, dari 55,65 saat *pretest* menjadi 75,21 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) mengonfirmasi adanya perbedaan yang sangat nyata antara sebelum dan sesudah intervensi. Lebih lanjut, perolehan *N-Gain*

sebesar 0,45 menunjukkan bahwa efektivitas media berada pada level “sedang”. Selain kenaikan nilai, terjadi penurunan standar deviasi dari 16,74 ke 12,74. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa kini lebih seragam (homogen). Fenomena ini membuktikan bahwa media *UTALA* tidak hanya menaikkan capaian belajar secara kolektif, tetapi juga mendorong pemerataan pemahaman. Hasilnya, kesenjangan akademik antar siswa dapat diminimalkan, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih inklusif.

Data mengenai kemampuan kerja sama siswa dihimpun melalui pengamatan langsung selama dua sesi pertemuan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi berskala 1-4 yang disesuaikan dengan indikator kerja sama yang telah ditentukan. Temuan di lapangan menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan kerja sama siswa dari sesi pertama ke sesi kedua. Hal ini merefleksikan peningkatan partisipasi aktif, kualitas interaksi, serta efektivitas kerja dalam tim. Ringkasan rekapitulasi observasi tersebut dipaparkan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Observasi Kerja Sama Siswa

Sesi Pengamatan	Skor Total	Persentase	Kualifikasi
Pertemuan I	117	73,13%	Baik
Pertemuan II	138	86,25%	Sangat Baik

Pada sesi awal, tercatat perolehan skor 117 dari total maksimal 160, atau setara dengan 73,13% (kategori baik). Angka ini mengalami signifikan pada sesi berikutnya menjadi 138 dengan persentase 86,25% yang termasuk klasifikasi Sangat Baik. Kenaikan capaian ini membuktikan bahwa pengintegrasian media *UTALA* memberikan dampak nyata terhadap intensitas keterlibatan dan mutu komunikasi antarpeserta didik. Dengan demikian, implementasi media ini berhasil menstimulasi perkembangan keterampilan sosial siswa dalam bekerja kelompok secara terarah.

Temuan dari observasi lapangan didukung lebih lanjut oleh data kuesioner yang menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa telah mencapai kualifikasi yang baik. Detail perolehan angket tersebut dirangkum dalam Tabel 6

Tabel 6. Perolehan Hasil Angket Kerja Sama

Prameter Penilaian	Deskripsi data
Skor Kumulatif	920
Skor Ideal Maksimum	1150
Persentase Akhir	78,43%
Klasifikasi	Baik

Hasil pengolahan angket menunjukkan perolehan total skor sebesar 902 dari batas maksimal 1150, sehingga menghasilkan persentase akhir 78,43% dengan predikat Baik. Data ini mengonfirmasi bahwa pasca implementasi media *UTALA*, kemampuan kerja sama siswa secara umum berada pada level yang memuaskan. Temuan ini selaras dengan peningkatan yang tercatat selama proses pengamatan langsung di kelas.

Selain mengukur aspek kerja sama, tanggapan siswa terhadap penggunaan media *UTALA* juga dievaluasi. Hasil analisis menunjukkan skor kolektif mencapai 754 dari total 920, atau setara dengan 81,96%. Capaian yang masuk dalam kategori Positif ini membuktikan bahwa media *UTALA* mendapatkan apresiasi yang sangat baik dari peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media terbukti efektif dalam memicu kerja sama sekaligus menciptakan antusiasme belajar yang mendukung keberhasilan tujuan proses pembelajaran.

d. Kendala Pengembangan dan Implementasi Media

Selama proses pengembangan dan implementasi media *UTALA*, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Pada tahap pengembangan, kendala utama terletak pada kebutuhan ketelitian yang tinggi

dalam merancang media, mengintegrasikan materi pembelajaran, serta menyusun elemen visual agar saling terhubung secara sistematis. Selain itu, penyesuaian aturan permainan dengan sintaks model TGT juga menjadi tantangan, agar mekanisme permainan tetap mudah dipahami oleh siswa.

Selama fase implementasi, model TGT evaluasi terhadap kendala media dilakukan melalui observasi langsung pada komponen penyajian materi serta penerapannya terhadap kapasitas kerja kelompok siswa. Hasil pemantauan menunjukkan bahwa tidak semua tahapan TGT berjalan dengan hambatan yang sama. Pada tahap awal, yaitu penyajian kelas (*class presentation*) serta tahap akhir berupa penghargaan kelompok (*team recognition*), proses pembelajaran berlangsung dengan sangat kondusif, sistematis, dan tidak ada kendala. Kendala justru terkonsentrasi pada tiga tahapan inti lainnya. Pada tahap kelompok (*teams*), dinamika interaksi antarpeserta didik masih menunjukkan ketimpangan partisipasi, beberapa siswa terlihat pasif dan kurang terlibat, sementara sebagian lainnya cenderung mendominasi jalannya diskusi kelompok. Selanjutnya, hambatan manajemen waktu muncul pada tahap permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*). Di kedua fase kompetitif ini, sebagian besar siswa masih memerlukan durasi tambahan untuk beradaptasi dengan regulasi permainan yang diterapkan. Akibatnya, alokasi waktu pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya belum berjalan optimal.

3.2. Diskusi

Media *UTALA* dilaksanakan secara struktur mengikuti kerangka kerja ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada fase analisis, teridentifikasi bahwa kemampuan kerja sama masih berada pada level yang rendah, yang mengindikasikan urgensi adanya inovasi pembelajaran untuk memicu komunikasi dan interaksi antarpeserta didik. Pembelajaran kooperatif tidak hanya sekadar mengoptimalkan capaian kognitif, namun juga menjadi instrumen krusial dalam mengasah kecakapan sosial. Pandangan ini diperkuat oleh Saputra (2024), yang menegaskan bahwa metode kooperatif efektif dalam meningkatkan pemahaman akademik sekaligus kecakapan interpersonal, seperti tanggung jawab dan pembentukan karakter melalui interaksi langsung.

Sebagai respons atas temuan tersebut, media *UTALA* dikembangkan dengan mengadopsi model *Teams Games Tournament* (TGT). Integrasi ini diproyeksikan untuk membangun suasana belajar yang dinamis dan rekreatif melalui permainan edukatif. Integrasi unsur permainan berfungsi untuk menggeser paradigma belajar peserta didik yang semula hanya bertindak sebagai penerima informasi searah, kini bertransformasi menjadi subjek pembelajaran yang partisipatif. Hal ini selaras dengan studi Hardina (2024) serta Monifah et al. (2024), yang secara konsisten membuktikan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan kreativitas, mempererat ikatan kerja sama, dan memperluas interaksi sosial di kelas.

Dengan demikian, penggabungan aspek permainan dan strategi kooperatif dalam media *UTALA* sangat relevan untuk mengoptimalkan kompetensi kerja sama siswa di tingkat sekolah dasar. Selain itu, melalui konten Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam permainan, siswa secara tidak langsung juga menginternalisasi nilai-nilai gotong royong yang menjadi bagian penting dari penguatan karakter mereka.

Temuan validasi mengonfirmasi bahwa media *UTALA* masuk dalam klasifikasi sangat layak, baik ditinjau dari dimensi media maupun substansi materi. Capaian ini membuktikan bahwa instrumen yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ketat, mencakup aspek konten, estetika visual, hingga ketepatan aspek kebahasaan. Validitas sebuah media merupakan parameter krusial yang menentukan keberhasilan implementasinya di lingkungan kelas. Sejalan dengan pendapat Jarmita et al. (2020), media pembelajaran yang ideal harus mampu menyelaraskan antara kompetensi dan tujuan instruksional, serta menawarkan kemudahan operasional dan kejelasan dalam penyajian materi.

Lebih lanjut, integrasi teknologi dalam media yang telah melalui verifikasi ahli terbukti mampu meningkatkan efisiensi proses belajar peserta didik (Aini et al., 2024). Tingginya skor validasi pada media *UTALA* memberikan sinyal kuat bahwa produk ini tidak hanya memiliki landasan teoretis yang kokoh, tetapi juga memiliki relevansi praktis terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini

sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan temuan Widiana dan Parera (2019), media ular tangga edukatif dinilai valid serta efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu, media ini tidak hanya unggul dari segi kelayakan, tetapi juga dapat meningkatkan minat siswa (Muntu, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Akbar dan Irawan (2024), mengungkapkan bahwa integrasi media ini dalam kelas berpengaruh positif terhadap penguatan pemahaman konsep matematika peserta didik.

Hal ini didasarkan pada ketersediaan stimulus visual dan aktivitas permainan yang sesuai dengan fase perkembangan operasional konkret siswa. melalui permainan kelompok, media ini menyediakan ruang nyata bagi siswa untuk mempraktikkan interaksi dan kolaborasi, sehingga nilai-nilai kerja sama tidak hanya dipahami sebagai teori, tetapi dirasakan langsung melalui pengalaman belajar yang nyata. Oleh karena itu, media *UTALA* sangat potensial untuk dijadikan sarana alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berdaya guna.

Hasil studi ini membuktikan bahwa penggunaan media *UTALA* secara signifikan efektif dalam mengoptimalkan kemampuan kerja sama siswa. Indikasi ini terlihat jelas dari data observasi yang menunjukkan eskalasi kualitas kerja sama, dari kategori Baik menjadi Sangat Baik. Validasi efektivitas ini juga diperkuat oleh hasil angket kerja sama yang menempati kategori Baik, yang mencerminkan peningkatan kapasitas siswa dalam berpartisipasi serta berkontribusi secara optimal dalam dinamika kelompok.

Peningkatan kompetensi sosial ini merupakan implikasi dari penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang memicu keterlibatan aktif peserta didik. Melalui mekanisme permainan dan kompetisi yang terorganisasi, siswa terstimulus untuk membangun interaksi intensif, berdiskusi secara konstruktif, serta saling memberikan dukungan dalam menuntaskan tugas kelompok. Hal tersebut selaras dengan teori pembelajaran kooperatif dari Slavin (dalam Sakinah et al. 2025), yang menegaskan bahwa sinergi antarpeserta didik dalam kelompok kecil merupakan kunci utama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Selain aspek prosedural, integrasi elemen permainan dalam media ini memberikan kontribusi substansial terhadap motivasi dan ketertarikan siswa. Sejalan dengan studi Izzah et al. (2025), penggunaan media edukatif berbasis game mampu meningkatkan partisipasi aktif serta intensitas di kelas. Dalam penelitian ini, antusiasme siswa yang tinggi menciptakan atmosfer belajar yang rekreatif dan tidak monoton, sehingga hambatan dalam komunikasi antarsiswa dapat diminimalisasi.

Efektivitas media *UTALA* juga teruji secara empiris melalui peningkatan capaian belajar yang terlihat dari selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori sedang merujuk pada perolehan nilai *N-Gain*. Data tersebut mengonfirmasi adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi mengalami kemajuan yang nyata setelah intervensi media dilakukan.

Secara komprehensif, perbaikan hasil belajar tersebut merupakan dampak dari keterlibatan aktif siswa dalam kerja tim. Aktivitas kerja sama yang difasilitasi oleh media *UTALA* mendorong terjadinya ruang diskusi dan pertukaran gagasan. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa perkembangan kemampuan kerja sama siswa memiliki korelasi positif terhadap peningkatan pemahaman akademis mereka, semakin baik kualitas interaksi sosial dalam kelompok, semakin efektif pula proses penyerapan materi pembelajaran.

Meskipun media pembelajaran *UTALA* (Ular Tangga Pancasila) memberikan kontribusi positif, terdapat sejumlah hambatan yang teridentifikasi selama proses pengembangan maupun implementasi di lapangan. Pada fase pengembangan, peneliti menghadapi tantangan dalam merancang media yang mampu mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran secara tepat. Proses ini memerlukan ketelitian tinggi agar konten yang disajikan tetap relevan, sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap implementasi di kelas, kendala yang muncul antara lain masih adanya siswa yang belum memahami aturan permainan, pengelolaan waktu pembelajaran yang belum optimal, serta partisipasi siswa yang belum merata. Dalam dinamika kelompok, masih dijumpai adanya polarisasi keterlibatan, di mana sebagian siswa cenderung pasif sementara sebagian lainnya mendominasi jalannya diskusi.

Kondisi tersebut merefleksikan bahwa model pembelajaran berbasis kelompok memiliki tantangan yang cukup kompleks dalam mengakomodasi keragaman karakteristik serta kecepatan belajar siswa. Temuan ini selaras dengan studi Liber et al. (2024), yang mengungkapkan bahwa dalam lingkungan pembelajaran kooperatif, sering kali terjadi ketimpangan partisipasi dan dominasi oleh anggota kelompok tertentu. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam mengelola dinamika kelompok, memberikan instruksi yang lebih komprehensif, serta menyusun alokasi waktu secara lebih terstruktur. Langkah ini diperlukan guna meminimalisasi hambatan teknis agar proses pembelajaran tetap berjalan optimal.

Upaya yang dapat dilakukan antara lain melalui pembagian peran yang lebih spesifik di dalam kelompok seperti penentu ketua kelompok, pencatat, pembaca soal, hingga juru bicara untuk menjamin pemerataan kontribusi setiap anggota. Secara menyeluruh, terlepas dari kendala yang dihadapi, penggunaan media *UTALA* terbukti tetap memberikan dampak signifikan dalam menstimulus interaksi, kerja sama, dan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan dan analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan beberapa poin simpulan utama sebagai berikut:

- 1) Validasi dan Kelayakan Media: Media *UTALA* (Ular Tangga Pancasila) yang dikembangkan menggunakan kerangka ADDIE serta diintegrasikan dengan model TGT dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Status kelayakan ini didukung secara empiris melalui validasi para ahli yang mengonfirmasi bahwa media telah memenuhi standar kualitas yang ketat pada aspek materi, estetika visual, serta ketepatan kebahasaan.
- 2) Dampak dan Efektivitas: Penggunaan media *UTALA* di ruang kelas terbukti memberikan pengaruh positif terhadap penguatan kemampuan kerja sama. Keberhasilan ini terkonfirmasi melalui integrasi data dari hasil observasi aktivitas, respon siswa melalui kuesioner, serta lonjakan capaian kognitif yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah tindakan (*pretest* dan *posttest*). Walaupun terdapat beberapa kendala teknis dalam pelaksanaannya, upaya mitigasi yang tepat berhasil dilakukan sehingga integritas dan efisiensi proses belajar tetap tercapai secara maksimal.

5. Referensi

- Agustin, R., Udin, T., Syekh, I., & Cirebon, N. (2022). Analisis Profil Kemampuan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SD / MI. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 03(03), 262–278.
- Aini, M. N., Arofatul, L., & Uswatun, I. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 7(2), 780–789.
- Akbar, A. F., & Irawan, W. H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. 7, 8956–8962.
- Depila, D., Mulyasari, E., & Riyanti, E. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas III di SDN Sarijadi Selatan, Bandung. 09, 167–186.
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 1(1), 1–4.
- Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa

- di Sekolah Dasar*. 2(July), 67–76.
- Izzah, M., Sani, A., & Murdiono, M. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Pengembangan Keterampilan Kolaborasi Siswa Madrasah Aliyah*. 14(2), 2319–2336.
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Hamonangan, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 9(2), 216–224.
- Jarmita, N., Chandrawati, Elfera, A., & Zulfiati. (2020). Pengembangan Media Seven In One Ditinjau dari Uji Kelayakan dan Uji Kepraktisan di Kelas V MI/SD di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 21(1), 111–126.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Kajian Pengembangan Profil Pelajar pancasila*.
- Kustiawan, U., Yafie, E., & Surahman, E. (2020). Development of a Video on Three-Dimensional Origami Creation Techniques to Improve the Practical Handicraft Skills of Teacher-Candidate College Students. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 7(2), 79–88. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v7i2p79>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 1689–1699.
- Liber, P., Marni, Teko, A., & Novalia, L. (2024). Peran Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Partisipasi Aktif Siswa di Dalam Kelas. *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 6(2), 270–281.
- Lundeto, R., Lamsike, P., & Iskandar, K. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournames untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 02(01), 1–6.
- Monifah, P., Supriyatman, & Rahmani, I. (2024). Penggunaan Game Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerja Sama Siswa Kelas IV SD Inpres 1 Talise. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 5(4), 55–71.
- Muntu, G. A. (2023). *Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Baca Teks Cerita Siswa Sekolah Dasar*. 06(1), 102–110.
- Nabhan, F., & Muhammadi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Konjungsi di Kelas IV SD Kecamatan Baso. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3554–3563. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/25932>
- Putra, L. D., Pd, M., Salihah, A. F., & Pratiwi, N. F. (2023). *Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar Lovandri Dwanda*. 7(4), 2530–2535.
- Rochmawati, F., Irianto, A., & Rosidah, C. T. (2020). Identifikasi Karakter Kerjasama Pada Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl). *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 7–12. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2751>
- Sakinah, T. A., Mardatilah, W. Z., & Gusmaneli. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Al-Afkar : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 01(2), 76–89.
- Saputra, M. I. (2024). *Pengembangan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif*. 3(2).
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- State, T. (2022). *PISA 2022 Results: Vol. I*.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. 10(1), 1–10.

Widiana, I. W., & Parera, N. P. G. (2019). *MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK PENGETAHUAN IPA*. 3, 315–322.