

DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS LEARNING MEDIA AND ITS IMPACT ON DEEP LEARNING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT OF ISLAMIC CULTURE ACCULTURATION, GRADE X AT SMK PGRI 3 SIDOARJO

**Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Deep Learning Terhadap Hasil
Belajar Siswa Mata Pelajaran Akulturasi Budaya Islam Kelas X SMK PGRI 3 Sidoarjo**

Rodiah Puspita Sari^{1a}, Satrio Wibowo^{2b}, M faris Abdil^{3b}

¹² Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Delta

arodiap8@gmail.com
bsugali.satrio@gmail.com
cm.faris99@gmail.com

(*) Corresponding Author
arodiap8@gmail.com

How to Cite: Rodiah Puspita Sari. (2026). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis deep learning terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akulturasi budaya islam kelas x SMK PGRI 3 Sidoarjo.

doi:10.36526/js.v3i2.9362

Received : 10-05-2026
Revised : 11-06-2026
Accepted : 30-07-2026

Keywords:

Snakers ladders,
deep learning
media of history,
learning outcomes

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on deep learning - driven snakes and ladders game and to analyze its effectiveness in improving students' learning outcomes in isamic cultural acculturation subjects. The research was conducted during the 2026/2027 academic year. The development process followed the ADDIE model integrating historical questions into the game board. Data collection was carried out through observation, tests, and interviews. The results showed that the deep learning based snakes and ladders media increased students' motivation, participation, and comprehension of historical concepts. Students demonstrated better critical thinking, collaboration, and retention of historical events compared to conventional methods. This exploration contributes to the enrichment of deep learning based. learning media theory and provides pratical implication fo teacher in designing engaging history lessons.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan wadah utama dalam membentuk generasi bangsa yang berkualitas tinggi. Di tengah derasny arus perubahan, pendidikan dituntut untuk melahirkan peserta didik yang mandiri, kritis, dan berkarakter kuat. Hal ini sejalan dengan amanat pendidikan yang menekankan pentingnya pengembangan manusia seutuhnya. Dalam hal ini, pembelajaran sejarah di sekolah memegang peran vital, bukan sekadar menyampaikan fakta, tetapi juga menanamkan nilai kebangsaan, identitas nasional, dan kesadaran sejarah. Sayangnya, pembelajaran sejarah masih sering dianggap membosankan karena didominasi oleh metode ceramah dan hafalan yang monoton (Rahmawati & Wibowo, 2021).

Saat ini, implementasi kurikulum merdeka diperkuat melalui metode pembelajaran mendalam (Deep Learning) yang menekankan pada pembelajaran yang sadar (mindful), berarti (meaningful), dan menyenangkan (joyful). Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menguasai materi tetapi juga dapat memahami konsep, menerapkannya dalam berbagai konteks, serta merefleksikan hasil dari proses pembelajaran merdeka. Oleh karena itu, pengajar perlu menyediakan sarana pembelajaran yang interaktif tujuan pembelajaran mendalam dapat tercapai dengan maksimal. Media pembelajaran ular tangga yang dihasilkan dalam penelitian ini sejalan dengan metode pembelajaran mendalam, karena memberikan pengalaman belajar yang aktif melalui diskusi, pemecahan masalah,

kolaborasi, serta refleksi terhadap materi pembelajaran akulturasi budaya islam. Dengan demikian, media ini sangat mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka yang berfokus pada pembelajara berharga dan berpusat pada siswa. (Kemendikdasmen, 2025).

Proses pembelajaran sejatinya mencerminkan perjalanan yang berlanjut tanpa henti sepanjang hayat, dan ini terlihat perubahan perilaku dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menghadapi berbagai tantangan rumit abad ke -21, sistem pendidikan harus bertransformasi dari pendekatan tradisional ke metode pengajaran yang lebih mengutamakan kebutuhan siswa (pembelajaran berfokus pada siswa). Dengan model ini, perhatian utama beralih pada keterlibatan aktif siswa, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta penggunaan berbagai sstrategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata. Oleh karena itu pegajaran sejarah tidak seharusnya hanya dianggap sebagai sarana untuk mengingat urutan peristiwa massa lalu, melainkan harus diubah menjadi alat untuk menjelaskan hubungan sebab akibat, menganalisis urutan waktu secara logis, serta mengambil pelajaran dari sejarah demi membangun masa depan.

Salah satu cara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Kehadiran sarana ini berfungsi sebagai jembatan komunikasi yang membantu mempermudah pertukaran informasi antara guru dan siswa, serta membantu meningkatkan semangat belajar dan pemahaman terhadap materi secara lebih dalam. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2014), pemilihan media yang tepat dapat membuat siswa lebih tertarik belajar dan juga menciptakan suasana kelas yang lebih bermakna. Berkaitan dengan hal itu, penggunaan permainan edukatif berupa ular tangga muncul sebagai alternatif alat yang cocok karena mampu menggabungkan unsur kesenangan dengan materi pelajaran. Meski disajikan dalam bentuk yang mudah, media permainan ini ternyata efektif dalam mendorong siswa berpartisipasi aktif, menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami konsep sejarah yang bersifat abstrak.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa alat pengajaran berbasis permainan cukup efektif. Eksplorasi oleh Sutirman (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selaras dengan hal tersebut, Sari (2020) menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa terhadap topik sejarah. Seperti halnya itu, Ajelina Wati (2021) menyimpulkan bahwa menggunakan alat berbasis permainan secara optimal dapat meningkatkan hasil belajar dalam bidang studi tertentu. Penemuan tersebut bersama-sama memperkuat argumen bahwa permainan edukatif mampu mengubah cara belajar sejarah yang biasa menjadi suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan indikator kepuasan siswa dalam menggunakan instrumen ular tangga, seperti yang disampaikan oleh Afifah & Hartatik (2019). Media edukatif ini menggunakan konsep permainan ular tangga biasa, tetapi diubah sedemikian rupa dengan menambahkan pertanyaan di setiap kotaknya yang harus dijawab oleh setiap pemain. Prinsip dari rancangan ini adalah agar siswa bisa mengikuti proses belajar dengan senang hati, sehingga mendorong semangat belajar mereka dari dalam. Namun, di lapangan, kenyataannya menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik masih mengalami kesulitan besar dalam menciptakan media pembelajaran sejarah yang memiliki ciri inovatif. Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMK PGRI 3 Sidoarjo, terlihat bahwa kurangnya fasilitas pendukung dan variasi alat peraga yang tidak memadai menyebabkan siswa merasa jenuh. Hal ini memengaruhi semangat belajar mereka dan akhirnya menyebabkan penurunan hasil nilai akademis. Kondisi sebenarnya ini menunjukkan betapa pentingnya memperbaiki media pembelajaran agar bisa membangkitkan semangat belajar, meningkatkan partisipasi aktif, serta meningkatkan prestasi akademik siswa.

Kebutuhan pokok dalam merancang metode pendidikan berbasis permainan tangga ini menjadi alasan penting mengapa penelitian ini dilakukan sebagai solusi atas berbagai masalah yang ada. Media ini hadir bukan hanya untuk meningkatkan nilai akademik siswa, tetapi juga memberikan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong kerja sama antar siswa, serta melatih kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pelaksanaan ini juga sesuai dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang fokus pada metode belajar berbasis proyek, prinsip kerja sama, serta berorientasi pada kebutuhan

siswa. Oleh karena itu, desain media permainan ini bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan Profil Pelajar Pancasila, yang menggabungkan aspek kemandirian, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman tentang keberagaman global (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu: (1) mempersiapkan produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang sesuai dengan materi sejarah untuk siswa kelas X SMK PGRI 3 Sidoarjo, serta (2) mengevaluasi tingkat efektivitas penggunaan media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil dari pekerjaan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis untuk memperkaya kajian tentang sistem instruksional yang menggunakan media interaktif, sekaligus menawarkan manfaat praktis bagi para pendidik, siswa, serta institusi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

METODE

Orientasi dalam pelaksanaan pengerjaan ini difokuskan untuk membuat produk media pembelajaran interaktif berupa ular tangga yang memenuhi syarat valid, praktis, dan efektif. Selain itu, juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi produk tersebut terhadap pencapaian akademik siswa. Hal ini menggunakan metode *Research and Development*.

Sistem perencanaan dalam pekerjaan ini dibuat sebagai panduan dalam mengumpulkan bukti ilmiah untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Proses pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model yang melibatkan beberapa tahap penting, yaitu analisis kebutuhan, perancangan sistem, pembuatan produk, uji coba di kelas, serta penilaian secara menyeluruh (Branch, 2009). Skema eksperimen yang digunakan melibatkan satu kelompok siswa yang diberikan kuis awal sebelumnya, menerima intervensi berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbentuk permainan tangga ular, dan diakhiri dengan kuis akhir untuk mengukur hasilnya. Peserta uji ini terdiri dari siswa kelas X dengan jumlah sebanyak 30 orang. Parameter transformasi capaian akademis diukur dengan membandingkan selisih skor yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kelompok yang memiliki kemampuan serupa, di lingkungan SMK PGRI 3 Sidoarjo.

Lokasi pelaksanaan studi dilaksanakan di sekolah yaitu SMK PGRI 3. Mengenai *timeline* pengerjaan ini diatur sesuai dengan seluruh proses konstruksi dan pengujian produk, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, pengujian di lapangan, hingga evaluasi akhir. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket yang divalidasi oleh ahli media dan materi, serta tes sebelum dan setelah pelatihan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif berupa persentase, uji validitas, uji reliabilitas, pengukuran N-Gain, serta uji Pasangan sampel dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

Instrumen *pretest* diberikan di awal, kemudian dilakukan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa permainan ular tangga, dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Para peserta pengujian ini adalah siswa kelas X dengan jumlah sebanyak 30 orang. Parameter transformasi capaian akademis diukur dengan membandingkan perbedaan skor yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir pada kelompok yang memiliki karakteristik serupa di lingkungan SMK PGRI 3 Sidoarjo. Alat ukur pengumpulan informasi menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*. Melalui perbandingan antara metode pengajaran menggunakan media ular tangga dan metode pengajaran tanpa alat bantu, dapat diukur secara akurat parameter efektivitas pembelajaran di lingkungan SMK PGRI 3 Sidoarjo. Pengolahan data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk menjelaskan hasil dari proses validasi dan evaluasi produk berdasarkan pada pengumpulan jawaban dari lembar penilaian terhadap kecocokan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengadakan wawancara bersama guru sejarah dan siswa kelas X SMK PGRI 3 Sidoarjo. Hasil wawancara menunjukkan bahwa cara mengajar masih menggunakan metode ceramah sebagai metode utama. Sehingga partisipasi siswa belum optimal.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar mereka.

Hasil validasi ahli media dan materi. Produk selanjutnya dicek oleh ahli media dan materi agar mengetahui apakah media itu layak digunakan sebelum diterapkan. Dari hasil penilaian media diperoleh skor 92% dengan kategori “sangat layak dengan revisi kecil”, sedangkan hasil penilaian materi mendapatkan skor 94% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah memenuhi aspek kelayakan, baik dalam hala tampilan, desain, maupun kesesuaian materinya, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dari validator.

2. Desain (Perancangan)



Gambar 1. Media ular tangga akulturasi budaya islam sesudah direvisi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh. Tahap berikutnya ialah perancangan. Peneliti membuat media belajar berupa permainan ular tangga dengan menentukan kemampuan yang ingin dicapai, materi yang melibatkan akulturasi budaya Islam, peraturan dalam bermain, desain gambar ular tangga, serta tampilan visual media yang disesuaikan dengan sifat dan karakter siswa kelas X SMK PGRI 3 Sidoarjo.

Media yang ditampilkan menggunakan aplikasi Canva berukuran 2x2 meter dan terbagi menjadi 50 petak permainan. Setiap petak disertai ilustrasi dan soal-soal yang berkaitan dengan materi akulturasi budaya Islam dalam mata pelajaran sejarah, sehingga membantu proses belajar yang lebih aktif dan menyenangkan selama pembelajaran berlangsung.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan yang sudah dibuat selanjutnya diubah menjadi media pembelajaran yang bisa digunakan secara interaktif. Pengembangan dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek seperti tampilan visual, penyampaian materi, cara bergerak di dalam permainan, petunjuk penggunaan, soal evaluasi, serta elemen-elemen permainan ular tangga yang dirancang agar meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa. Dengan menggabungkan konsep permainan ke dalam media pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus tetap memastikan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Gambar menampilkan tampilan awal media Ular Tangga Akulturasi Budaya Islam yang dibuat pada tahap pengembangan dalam model ADDIE. Produk ini dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan desain media, sehingga semua bagian dalam media tersebut sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sifat peserta didik, hasil yang ingin dicapai, serta materi tentang akulturasi budaya Islam yang akan dipelajari.

Berdasarkan hasil pengecekan tersebut, dilakukan perbaikan pada prototype awal agar media yang dibuat memenuhi syarat-syarat yang dibutuhkan sebelum digunakan pada tahap penerapan. Proses revisi merupakan bagian yang sangat penting dalam model ADDIE karena bertujuan untuk memperbaiki dan memperbaiki kualitas produk berdasarkan hasil evaluasi formatif yang telah dilakukan selama tahap pengembangan. Dengan demikian, setiap masalah yang ditemukan pada prototype awal bisa diperbaiki, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik, siap

digunakan, dan cocok dengan kebutuhan siswa.

4. Implementation (implementasi)

Dalam penelitian ini, implementasi dilakukan dengan cara menerapkan media interaktif berupa permainan Ular Tangga Akulturasi Budaya Islam dalam aktivitas belajar mengajar. Media tersebut dibuat sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran yang menggabungkan permainan edukatif dengan teknologi interaktif untuk menyampaikan materi tentang Akulturasi Budaya Islam. Menurut Branch, dalam model ADDIE, tahap implementasi adalah proses menggunakan produk dalam situasi belajar yang nyata untuk mengecek apakah produk tersebut mampu memenuhi tujuan yang sudah ditetapkan. Sehingga, tahap implementasi tidak hanya menjadi cara menggunakan media, tetapi juga sebagai cara menguji manfaat produk yang sudah dikembangkan.

Hasil penerapan menunjukkan bahwa media yang dibuat berhasil memberikan pengaruh baik terhadap proses belajar. Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media tersebut. Nilai rata-rata mereka naik dari 71,17 pada tes awal menjadi 91,20 pada tes akhir. Tingkat peningkatan nilai dilihat dari N-Gain sebesar 0,695 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan itu semakin memperkuat pendapat Sugiyono bahwa produk hasil penelitian dan pengembangan harus melewati proses uji coba agar dapat mengetahui sejauh mana tingkat keefektifannya. Dengan demikian, media Ular Tangga Akulturasi Budaya Islam tidak hanya disetujui oleh para ahli, tetapi juga terbukti memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tahap penerapan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembuatan produk telah berjalan sesuai dengan prinsip penelitian dan pengembangan, yaitu menghasilkan produk yang inovatif dan sudah divalidasi oleh ahli serta diujicobakan oleh pengguna. Media yang dikembangkan menjadi bentuk kontribusi baru dalam proses pembelajaran akulturasi budaya Islam, karena memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, sesuai dengan konteks, serta memperhatikan karakteristik peserta didik.

5. Evaluation (evaluasi)

Evaluasi bertujuan agar media tersebut memenuhi standar yang sesuai dan digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Tahap revisi ini juga menunjukkan bahwa pembuatan media dalam model ADDIE berjalan secara teratur dan terus-menerus. Produk tidak diterapkan langsung kepada siswa, tetapi terlebih dahulu melewati tahap evaluasi dan perbaikan berdasarkan masukan dari para ahli. Oleh karena itu, tampilan media pada Gambar menunjukkan hasil dari tahap Development sebelum dilakukan perbaikan, sedangkan hasil perbaikan berikutnya menjadi produk yang sudah siap digunakan pada tahap Implementation dan nantinya dievaluasi efektivitasnya pada tahap Evaluation. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang berisi materi akulturasi budaya Islam dapat dikatakan layak dan efektif digunakan sebagai alat pembelajaran sejarah untuk kelas X di SMK PGRI 3 Sidoarjo.

6. Efektivitas

Efektivitas media pembelajaran ular tangga ini dianalisis melalui hasil perhitungan koefisien validitas, yang menunjukkan bahwa nilai Rhitung lebih besar dari Rtabel. Nilai Rtabel untuk jumlah sampel sebanyak 30 adalah 0,361. Oleh karena itu, semua data dari alat ukur pada tabel nomor 1 sampai 15 bisa disimpulkan sebagai data yang valid. Nilai reliabilitas yang harus dicapai adalah lebih besar dari 0,6. Berdasarkan perhitungan tersebut, nilai indeks pada kolom Cronbach's Alpha mencapai 0,788 yang lebih besar dari 0,6. Dengan demikian, instrumen penilaian ini dapat dipastikan memenuhi syarat kelayakan dalam hal reliabilitas. Dengan menggunakan statistik deskriptif yang mencakup pengumpulan dan penghitungan data, diperoleh nilai rata-rata (mean) hasil pretest sebesar 71,17 dan rata-rata hasil posttest sebesar 91,20. Peninjauan terhadap data tersebut

menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa meningkat setelah menerapkan model pembelajaran yang menggabungkan media ular tangga.

Berdasarkan rumus N-gain, diperoleh nilai sebesar 0,695 yang masuk dalam kriteria tingkat menengah, sehingga media pembelajaran ular tangga dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil uji paired sample test, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 71,17 dan rata-rata skor posttest sebesar 91,20. Hasil uji menunjukkan nilai t sebesar -61,284 dengan tingkat signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi yang diperoleh jauh di bawah batas $<0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_i) diterima.

PEMBAHASAN

• Analisis

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah dikelas X SMK PGRI 3 Sidoarjo masih didominasi menggunakan metode ceramah sehingga dimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran, terutama pada materi akulturasi budaya Islam yang memerlukan pemahaman terhadap berbagai konsep dan peristiwa sejarah. Oleh karena itu, Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis deep learning dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran dikelas berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga sebagai alternatif untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih aktif. Penggunaan permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta interaksi antar siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Demikian hasil analisis kebutuhan menjadi dasar utama dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

• Desain (Perancangan)

Perancangan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Desain pembelajaran ular tangga disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas X SMK PGRI 3 Sidoarjo serta tujuan pembelajaran pada materi Akulturasi Budaya Islam. Oleh karena itu, media dirancang dengan menggabungkan permainan edukatif, materi pembelajaran, ilustrasi, dan soal evaluasi agar mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik.

Penggunaan aplikasi canva dalam proses perancangan ini memudahkan peneliti dalam menyusun tampilan media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Desain banner permainan yang terdiri atas 50 soal dipetak disusun secara sistematis sehingga petak memuat materi pembelajaran. Penyajian tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara bertahap melalui aktivitas bermain sambil belajar.

• Development (Pengembangan)

Penerapan sarana ular tangga sejarah di kelas X SMK PGRI 3 Sidoarjo dilakukan agar siswa lebih memahami dan menghayati materi sejarah secara dalam, sekaligus menggairahkan semangat belajar terhadap pelajaran sejarah yang selama ini dianggap membosankan. Instrumen ini dirancang dengan konsep yang menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran dan mendorong mereka lebih adaptif dalam memahami urutan peristiwa sejarah. Langkah penilaian kelayakan oleh para ahli media dan materi dilakukan untuk memastikan bahwa penyajian visual dan isi konten yang dibuat sudah sesuai dengan standar kualifikasi instruksional yang berlaku.

Hasil validasi mencapai 92%, yang termasuk dalam kategori sangat rendah, menunjukkan bahwa alat peraga tersebut memiliki kualitas yang baik, meskipun masih perlu sedikit diperbaiki. Selain itu, angka validasi materi yang diperoleh mencapai 94%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa materi pendidikan yang disajikan sudah sesuai dengan standar akademik yang berlaku. Meskipun memperoleh kategori sangat layak, beberapa saran dari validator tetap digunakan sebagai bahan revisi agar media menjadi lebih baik sebelum diimplementasikan kepada peserta didik

- **Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran ular tangga diterapkan dalam proses pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penerapan media dilakukan pada pembelajaran materi Akulturasi Budaya Islam dengan melibatkan siswa kelas X SMK PGRI 3 Sidoarjo. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif berpartisipasi karena media yang digunakan menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari 71,7 pada pretest menjadi 91,20 pada posttest menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 20,03 poin, dapat membantu siswa memahami materi akulturasi budaya islam dengan sangat baik. Selain itu, nilai N-gain sebesar 0,695 yang termasuk sedang menunjukkan bahwa media memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga tidak hanya layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli, tetapi juga terbukti memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa suatu produk hasil penelitian dan pengembangan perlu melalui tahap uji coba untuk mengetahui tingkat keefektifannya sebelum digunakan secara lebih luas. Temuan berikut juga sejalan dengan penelitian Sutirman (2021) dan Sari (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, tahap implementasi membuktikan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

- **Evaluation (Evaluasi)**

- Evaluasi Instrumen

Di luar proses pengecekan oleh para ahli, dilakukan juga uji coba keakuratan alat ukur dengan melibatkan 30 orang responden. Uji instrumen yang dilakukan secara berkali-kali menunjukkan bahwa semua soal dalam instrumen dianggap valid karena nilai R_{hitung} (0,361) lebih besar dari R_{tabel} . Nilai reliabilitas 0,788 menunjukkan instrumen memiliki konsistensi yang baik, sehingga dapat dipercaya dan cocok digunakan. Faktanya ini semakin memperkuat bukti bahwa alat pengumpulan data yang digunakan cukup dapat diandalkan untuk mengukur pencapaian akademik siswa secara tepat. Hasil tersebut membuktikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat valid dan reliabel sehingga mampu mengukur hasil belajar siswa secara tepat.

- Evaluasi Efektivitas Media

Efektivitas alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar siswa diukur secara perbandingan dengan melakukan ujian sebelum dan setelah penerapan alat tersebut. Nilai

rata-rata pretest sebesar 71,17 naik menjadi 91,20 pada posttest. Untuk memberikan bukti ilmiah mengenai pentingnya peningkatan nilai tersebut, dilakukan analisis keputusan hipotesis dengan menggunakan teknik Paired Samples T-Test. Hasil uji statistik ini menunjukkan nilai t sebesar -61,284 dengan tingkat signifikansi (2-tailed) 0,001 ($<0,05$) yang menandakan bahwa angka yang diperoleh berada di bawah batas yang ditetapkan.

Hasil analisis statistik ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nyata dan signifikan dalam pencapaian akademik siswa pada mata pelajaran Sejarah sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Eskalasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga sejarah secara efektif mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih dalam dan menyeluruh, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa ada kesesuaian dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Sutirman (2021) dan Sari (2020), yang menyimpulkan bahwa penggunaan permainan edukasi yang dilakukan secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa.

- Dampak Penggunaan Media

Selain membantu meningkatkan hasil belajar, penerapan perangkat ular tangga sejarah ini juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi saat bermain memperkuat pemahaman siswa melalui diskusi dan pemikiran kembali, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan lagi. Angka penilaian kelayakan yang tinggi serta indeks efektivitas produk yang baik menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar sebagai inovasi baru dalam pembelajaran sejarah. Media ini mampu mendukung tercapainya tujuan Profil Pelajar Pancasila, terutama pada aspek kemandirian, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan bekerja sama.

Untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran tersebut, penggunaan media yang menggabungkan unsur permainan sangat dianjurkan dalam materi sejarah sebagai solusi agar menciptakan suasana kelas yang menarik, sekaligus mendorong perkembangan kreativitas berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah, sehingga mereka lebih adaptif dalam menghadapi tantangan di era globalisasi. Melalui bermain, anak cenderung mengenal berbagai bahan secara bebas tanpa terdapat tekanan, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus tetap menekankan pada inti pembelajaran. Permainan ular tangga yang disajikan memiliki bentuk yang sama tetapi berbeda, di mana gambar dan cara memainkannya disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa pengalaman bermainnya berbeda dibandingkan dengan permainan ular tangga tradisional. Menurut penjelasan Kossyvaka dan Papoudi (dalam Saputri, 2019:13), aktivitas bermain bertindak sebagai alat pembelajaran yang efektif karena memiliki unsur kegembiraan, bersifat sukarela, mendorong motivasi internal, serta mampu beradaptasi. Dengan pendekatan bermain ini, anak-anak secara aktif diajak untuk berinteraksi satu sama lain.

PENUTUP

Berdasarkan penggabungan hasil penilaian para ahli dan hasil uji coba yang dilakukan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki kualitas yang sangat baik serta efektivitas yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran sejarah bagi siswa kelas X di SMK PGRI 3 Sidoarjo. Hasil uji coba secara statistik ini menunjukkan bukti yang signifikan mengenai adanya perbedaan nyata dan berarti dalam pencapaian hasil belajar sejarah siswa. Hasil pengujian ini berhasil menyelesaikan permasalahan yang diteliti dengan menunjukkan bahwa selain meningkatkan hasil belajar siswa, penerapan perangkat ular

tangga juga memberikan kontribusi positif terhadap tingkat partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi saat bermain membuat siswa lebih baik dalam berdiskusi dan memikirkan kembali materi yang diajarkan.

Dengan memiliki tingkat kelayakan yang memuaskan dan indeks efektivitas yang tinggi, permainan ular tangga ini dinilai sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam topik Akulturasi Budaya Islam. Perangkat ini juga bisa dikembangkan dalam bentuk platform elektronik, seperti melalui aplikasi yang bisa berinteraksi, permainan online, atau sistem pembelajaran yang terpadu dengan teknologi. Pelaksanaan evaluasi secara berkala sangat penting untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik setelah penggunaan instrumen tersebut dalam jangka waktu tertentu, sehingga efisiensi dan efektivitasnya tetap terjaga. Langkah inovatif ini diterapkan dengan maksud agar sarana ular tangga tetap dapat dijadikan media pembelajaran yang kreatif, sehingga dapat mendukung pemahaman materi siswa, khususnya dalam mempelajari sejarah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Purnama, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–130.
- Purwanto. (2020). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, R., & Wibowo, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 120–130.
- Sari, D. P. (2020). Pengaruh penggunaan media permainan edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 45–56.
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2018). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 33–42.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2018). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 89–98.
- Yaumi, M. (2021). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yuberti. (2019). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Zulkardi. (2019). *Pengembangan Inovasi Pembelajaran*. Palembang: Unsri Press.
- Kossyva & Papoudi. (2019). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga :Jurnal Ilmiah Digdaya*

