



INOVASI MEDIA DIGITAL TANGGITA: TRANSFORMASI PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS CANVA DAN POWER POINT INTERACTIVE UNTUK PENGUATAN EDUKASI ANTI-BULLYING

Wuli Oktiningrum¹, Lutfiatus Zuhroh², Adzimatnur Muslihasari³, Andi Wibowo⁴

^{1,3,4}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang

²Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Raden Rahmat Malang

email: wuli.okti@uniramalang.ac.id, luthfiatus.zuhro@uniramalang.ac.id, adzimat.nur@uniramalang.ac.id, andiwibowo@uniramalang.ac.id

| Informasi Artikel | ABSTRACT |
|---|---|
| <p>Riwayat artikel : Disubmit : 24 Desember 2025 Direvisi : 26 Desember 2025 Diterima : 28 Desember 2025 Dipublikasi: 31 Desember 2025</p> | <p><i>Bullying in elementary schools remains a persistent educational issue, reflecting limited internalization of empathy, cultural awareness, and civic responsibility among students. Conventional instructional approaches often fail to provide contextual and engaging learning experiences that effectively address this problem. This study aims to develop and examine the effectiveness of TANGGITA (Tangga Digital Interaktif), a digital learning medium that transforms the traditional Snakes and Ladders game into an interactive instructional tool for strengthening anti-bullying education, cultural literacy, and civic literacy among elementary school students. This is a research and development approach using the ADDIE model. The participants consisted of 10 sixth-grade students in a small-group trial and 28 fifth-grade students in a field trial. Data were collected through expert validation, observations, interviews, pre-test and post-test assessments, and student response questionnaires. The results indicate that TANGGITA demonstrates a very high level of validity, with expert validation scores exceeding 85%. Learning effectiveness was evidenced by an increase in students' mean scores from 60 (pre-test) to 89.5 (post-test), with an N-gain value of 0.856, classified as high. These findings suggest that digitally transforming traditional games into interactive media provides a culturally responsive and effective approach to enhancing anti-bullying education and promoting positive social behavior in elementary education.</i></p> |
| <p>Keywords: TANGGITA, Digital Learning Media, Canva, Power Point, Anti-Bullying, Cultural Literacy</p> | <p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p>Perundungan (<i>bullying</i>) di sekolah dasar masih menjadi permasalahan pendidikan yang serius dan mencerminkan rendahnya internalisasi nilai empati, toleransi, serta kesadaran budaya dan kewargaan pada siswa. Pembelajaran konvensional cenderung kurang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna untuk membangun sikap anti-bullying. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas TANGGITA (Tangga Digital Interaktif), yaitu media pembelajaran digital yang mentransformasi permainan tradisional Ular Tangga berbasis Canva dan PowerPoint interaktif untuk memperkuat edukasi anti-bullying serta literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE, melibatkan 10 siswa kelas VI pada uji kelompok kecil dan 28 siswa kelas V pada uji lapangan. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli, observasi, wawancara, tes pre-test dan post-test, serta angket respons siswa. Hasil menunjukkan bahwa TANGGITA memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan skor ahli di atas 85%. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata siswa dari 60 menjadi 89,5 dengan nilai N-gain sebesar 0,856 (kategori tinggi). Temuan ini menegaskan bahwa TANGGITA berkontribusi sebagai media pembelajaran digital yang responsif secara budaya dan efektif dalam memperkuat edukasi anti-bullying serta pengembangan perilaku sosial positif di sekolah dasar.</p> |





PENDAHULUAN

Globalisasi yang berlangsung cepat menuntut pendidikan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman yang mendalam tentang keberagaman budaya, nilai-nilai kewargaan, dan keterampilan hidup dalam masyarakat yang plural. Pada jenjang sekolah dasar, penguatan literasi budaya dan kewargaan sejak dini menjadi fondasi penting untuk membentuk perspektif global yang inklusif dan perilaku sosial yang bertanggung jawab (Haniifah et al., 2024). Literasi ini tidak hanya mendukung pembangunan masyarakat yang menghargai multikulturalisme, tetapi juga memastikan pelestarian warisan budaya nasional dalam konteks global (Aeni, 2023; Iskandar et al., 2024). Literasi budaya dan kewargaan mencakup pemahaman terhadap identitas budaya serta kesadaran akan tanggung jawab sebagai warga negara yang mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan demokratis dan merespons tantangan sosial kontemporer (Pratiwi & Asyarotin, 2019).

Meskipun penting, implementasi nilai-nilai budaya dan kewargaan masih menjadi tantangan di sekolah dasar. *The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) melaporkan bahwa perundungan, eksklusi sosial, dan intoleransi tetap muncul di lingkungan sekolah. Berdasarkan *Global school-based Student Health Survey* (GSHS) dengan melibatkan 144 negara di dunia mengungkapkan terdapat 16.1% anak pernah menjadi korban bullying secara fisik (UNESCO, 2017). Selain itu, data PISA menunjukkan bahwa sekitar 41,1% siswa Indonesia pernah mengalami bullying (Kesuma et al., 2022), sementara Arliman et al. (2019) menempatkan Indonesia pada peringkat kelima dari 78 negara dengan proporsi siswa yang menghadapi perundungan dalam kelompok sebaya. Menambahkan, data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang mencatat 3.800 kasus sepanjang tahun 2023, serta 141 kasus tambahan pada awal 2024. Di tingkat regional, Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Jawa Timur melaporkan 280 kasus perundungan dalam periode Januari hingga Juli 2023 (Widiyawati et al., 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya, tanggung jawab kewargaan, serta kesadaran terhadap isu bullying masih terbatas, dan bahwa metode pembelajaran konvensional belum cukup efektif untuk menumbuhkan perilaku prososial, sikap toleran, dan kemampuan mencegah perundungan di lingkungan sekolah (Smith et al., 2022)

Untuk mengatasi hal ini, strategi pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berbasis budaya diperlukan agar siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara bermakna (Oktiningrum & Saputri, 2025). Permainan tradisional anak, seperti Ular Tangga, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena secara alami menanamkan nilai kerja sama, kepatuhan pada aturan, dan saling menghargai (Riar et al., 2024; Syahrial et al., 2022). Adaptasi permainan tradisional dengan





penambahan konten anti-bullying memungkinkan siswa mengembangkan empati, toleransi, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif melalui pengalaman bermain yang autentik (Zuhroh et al., 2024). Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran partisipatif dan responsif budaya, yang terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan nilai sosial dibandingkan metode ceramah tradisional (Anggita et al., 2024).

Penelitian sebelumnya tentang permainan tradisional umumnya menekankan pelestarian budaya, pengembangan keterampilan motorik, atau pendidikan karakter secara umum (Lumbantobing et al., 2024), sementara integrasi konten anti-bullying dan pengaruhnya terhadap literasi budaya dan kewargaan siswa masih minim. Selain itu, sebagian besar penelitian bersifat konseptual dan kurang mengkaji implementasi terstruktur di kelas sebagai media digital (Greipl et al., 2020). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang merevitalisasi permainan tradisional menjadi media digital interaktif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Riyantini & Teguh, 2017).

Menjawab tantangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media digital *TANGGITA* (Tangga Digital Interaktif)—transformasi permainan ular tangga berbasis Canva dan PowerPoint interaktif—untuk memperkuat edukasi anti-bullying pada siswa sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan konten anti-bullying, nilai budaya, dan nilai kewargaan secara sistematis dalam alur permainan interaktif. Keunikan penelitian ini terletak pada penggabungan nilai moral, kewargaan, dan konten anti-bullying dalam permainan tradisional yang dikemas secara digital, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan sosial dan kesadaran budaya yang nyata.

Berbeda dengan pengembangan media ular tangga digital yang telah ada, penelitian ini menegaskan kebaruan melalui pengembangan *TANGGITA* sebagai media pembelajaran digital berbasis penguatan nilai-nilai prososial. Pemilihan permainan ular tangga sebagai basis pengembangan *TANGGITA* didasarkan pada karakteristik permainan ini yang memiliki struktur aturan yang jelas namun fleksibel untuk diadaptasi menjadi media instruksional. Secara teoretis, ular tangga merupakan permainan yang efektif untuk membangun interaksi sosial dan kepatuhan pada aturan di tingkat pendidikan dasar (Purwati et al., 2024). Penelitian terdahulu oleh Setiani & Handayani (2022), menunjukkan bahwa mekanik permainan ular tangga mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang konkret. Lebih lanjut, Fitrizah et al. (2020), menegaskan bahwa elemen keberuntungan (dadu) dan tantangan (tangga/ular) dalam permainan ini menciptakan keterlibatan emosional yang tinggi, sehingga pesan moral yang disisipkan di dalamnya





lebih mudah terinternalisasi oleh siswa dibandingkan metode ceramah. Dengan merevitalisasi permainan ini ke dalam format digital berbasis Canva dan PowerPoint interaktif, *TANGGITA* memperluas potensi pedagogis tersebut melalui penyajian konten edukasi anti-bullying yang lebih dinamis dan visual, sekaligus mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan keterlibatan fisik yang kerap dijumpai dalam pembelajaran kelas modern (Zandradafi et al., 2020).

Berdasarkan tinjauan literatur tersebut, terdapat celah penelitian (*research gap*) di mana pemanfaatan ular tangga digital yang secara eksplisit mengintegrasikan nilai anti-perundungan dan literasi kewargaan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, serta menguji efektivitas media *TANGGITA* sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran karakter di sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan transformasi permainan tradisional ke dalam platform digital interaktif tidak hanya menjadi sarana preservasi budaya, tetapi juga menjadi instrumen pedagogis yang efektif dalam memitigasi perilaku perundungan dan memperkuat identitas kewargaan siswa di era digital. Dengan demikian, studi ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran yang responsif budaya dan relevan dengan tantangan sosial masa kini.

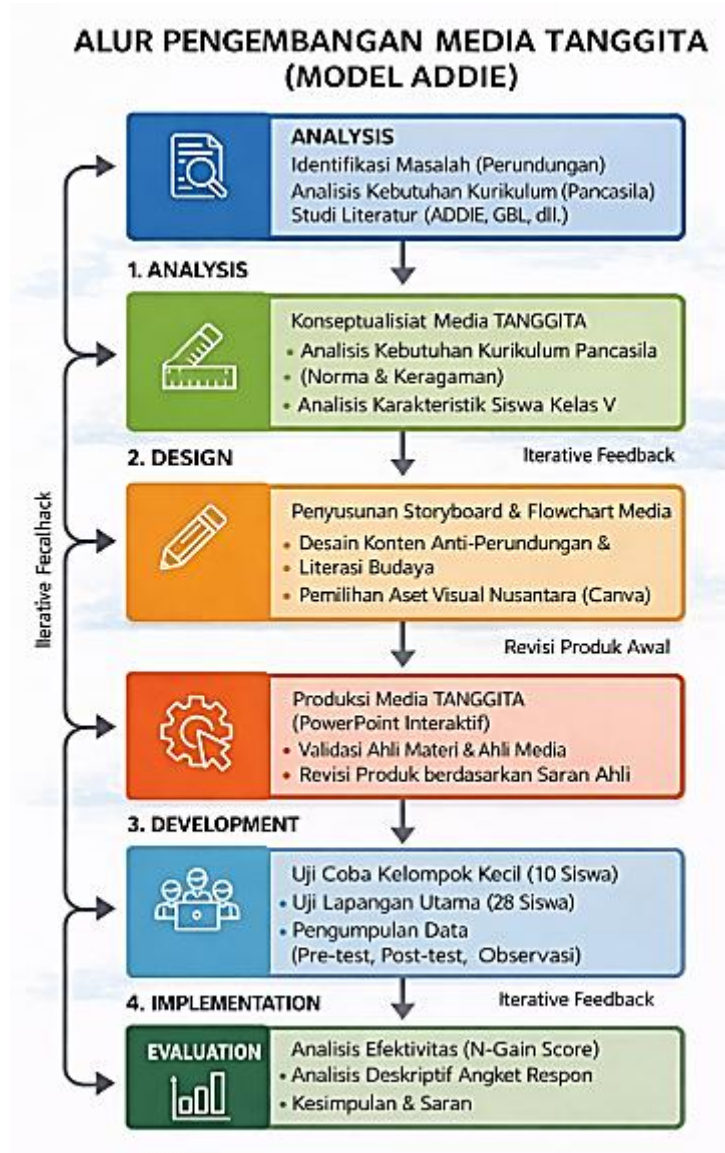
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model instruksional ADDIE (Branch, 2009). Tahapan penelitian diawali dengan fase analisis (*analysis*) untuk mengidentifikasi kebutuhan kurikuler pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada tema Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari, Norma dan Aturan, serta Keragaman Budaya di Indonesia. Analisis ini juga mencakup identifikasi masalah perundungan yang sering kali bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah dasar. Selanjutnya, pada tahap desain (*design*), dilakukan perancangan konsep *TANGGITA*, penyusunan materi edukasi anti-perundungan yang diselaraskan dengan norma sosial, serta pembuatan aset visual keragaman budaya Nusantara menggunakan platform Canva. Tahap pengembangan (*development*) difokuskan pada pengintegrasian elemen visual dan materi Pancasila tersebut ke dalam PowerPoint interaktif yang dilengkapi dengan fitur *hyperlink* dan *trigger*, diikuti dengan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi guna memastikan kelayakan produk secara teoretis dan substantif.

Implementasi media dilakukan melalui dua tahap uji coba di SD Negeri 1 Pagelaran, yakni uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa kelas VI dan uji lapangan bersama 28 siswa kelas V. Pada tahap ini, *TANGGITA* digunakan sebagai media utama dalam menyampaikan materi norma dan keberagaman guna menumbuhkan perilaku prososial siswa. Akhirnya, pada tahap evaluasi (*evaluation*),



seluruh data yang terkumpul dianalisis secara komprehensif untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.



Gambar 1. Alur Pengembangan Media TANGGITA

Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen yang terstruktur, meliputi lembar validasi untuk ahli, angket respon untuk siswa, serta instrumen tes (*pre-test dan post-test*) untuk mengukur pemahaman kognitif siswa mengenai penerapan norma dan apresiasi budaya. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan persentase skor validasi dan analisis efektivitas menggunakan rumus *N-Gain Score* untuk membuktikan dampak signifikan penggunaan media TANGGITA terhadap penguatan karakter dan literasi kewargaan siswa (Coletta & Steinert, 2020).



Tabel 1. Skor N – Gain

| Rentang | Kategori |
|------------------------------------|----------|
| $N - \text{Gain} \geq 0.70$ | Tinggi |
| $0,30 \leq N - \text{Gain} < 0.70$ | Sedang |
| $N - \text{Gain} \leq 0.30$ | Rendah |

(Sumber : Coletta & Steinert (2020); Harianja et al. (2024))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital *TANGGITA* (Tangga Digital Interaktif), yaitu pengembangan permainan tradisional Ular Tangga ke dalam bentuk media digital interaktif berbasis Canva dan *PowerPoint Interactive*. Media ini dirancang sebagai sarana edukasi *anti-bullying* yang terintegrasi dengan nilai-nilai Pancasila dan norma sosial dalam kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE, yang hasil penelitiannya dipaparkan berdasarkan tahapan pengembangan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan dasar utama dalam pengembangan media *TANGGITA*. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru, serta analisis kurikulum dan karakteristik peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah masih ditemukan perilaku saling mengejek, mengolok, tidak menghargai pendapat teman, serta kecenderungan perilaku kompetitif yang berlebihan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terkait nilai anti-bullying dan norma sosial belum terbentuk secara optimal.

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki relevansi yang sangat kuat dengan penguatan nilai-nilai anti-perundungan. Berdasarkan pemetaan capaian pembelajaran dan materi esensial, tema yang paling sesuai untuk diintegrasikan dalam media *TANGGITA* adalah “Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari” serta “Norma dan Aturan” yang terdapat pada kelas V. Tema tersebut memuat nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan yang selaras dengan sikap saling menghormati, empati, serta penolakan terhadap segala bentuk perundungan.

Selain itu, hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak ketika disajikan melalui aktivitas bermain dan visualisasi konkret. Siswa juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media digital interaktif dibandingkan metode ceramah atau penggunaan buku teks semata. Oleh karena itu, diperlukan





media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara kognitif, tetapi juga mampu menanamkan nilai dan sikap melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan digital yang mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila dengan fokus pada tema Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta norma dan aturan sangat diperlukan untuk mendukung penguatan edukasi anti-bullying di sekolah dasar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap design, peneliti merancang media pembelajaran digital TANGGITA (Tangga Digital Interaktif) berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran. Tahap ini difokuskan pada penyusunan rancangan konseptual media yang akan dikembangkan, meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan alur permainan, perancangan tampilan antarmuka, serta penyusunan storyboard sebagai acuan utama pengembangan media.

Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang berkaitan dengan norma dan aturan, serta kemampuan siswa dalam mengenali, menghindari, dan mencegah perilaku perundungan. Tujuan tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa dan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Desain permainan Ular Tangga dimodifikasi menjadi permainan edukatif berbasis digital dengan pendekatan game-based learning. Setiap elemen permainan dirancang memiliki makna edukatif. Kotak tangga merepresentasikan perilaku positif yang sesuai dengan nilai Pancasila dan norma sosial, seperti sikap saling menghormati, kerja sama, dan kepedulian terhadap sesama. Sebaliknya, kotak ular merepresentasikan perilaku negatif yang mencerminkan tindakan perundungan atau pelanggaran norma, seperti mengejek teman, tidak menaati aturan, dan bersikap diskriminatif.

Tabel 2. *Story Board* Media TANGGITA

| No | Frame | Visual dan Konten (Canva) | Fungsional dan Interaksi (PPT) |
|----|------------------------|---|--|
| 1 | Opening/ splash screen | Logo Tanggita, ilustrasi anak – anak Indonesia berpakaian adat, dan latar belakang peta Indonesia | Tombol "Mulai" dengan efek animasi serta music latar ceria |
| 2 | Main Menu | Menu utama: 1) Tujuan Pembelajaran, 2) Petunjuk, 3) Materi, 4) Mulai Bermain, 5) Profil | Tombol interaktif dengan <i>hyperlink</i> dan transisi layer halus (<i>fade</i>) |





| | | | |
|---|---------------------------------------|--|---|
| 3 | Petunjuk dan Peraturan | Narasi cara bermain : Klik spin, jawab soal (soal terkait bullying) | Tombol "Home" dan "Next" untuk navigasi |
| 4 | Ruang Materi | Materi terkait : 1) Pancasila, 2) Norma dan Aturan, 3) Keragaman Budaya, 4) Bullying | Klik pada ikon tema untuk membaca ringkasan materi dan video |
| 5 | Pemilihan Karakter | Anak Perempuan dan Anak laki – laki dengan baju adat | Klik pada "Karakter" |
| 6 | Papan Permainan (Main Board) | Papan 40 kotak, terdapat ikon tangga, ular dan kotak tantangan | Spin digital yang teintegrasi secara online |
| 7 | Kotak Tantangan | Muncul soal tantangan seperti yel – yel anti-bullying. | Siswa Menerima atau Menolak |
| 8 | Elemen tangga dan ular | Tangga : perilaku baik, sedangkan ular : perilaku perundungan | Animasi pion naik dan turun |
| 9 | Finish dan Reward | Visual kembang api dan pesan "Selamat! Kamu Pahlawan Anti bullying" | Tombol "Main Lagi" atau "Keluar" Musik kemenangan |

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* merupakan tahap realisasi rancangan yang telah disusun pada fase desain menjadi produk media pembelajaran digital yang utuh. Pengembangan media dilakukan dengan mengintegrasikan dua platform utama, yaitu Canva untuk perancangan visual dan PowerPoint interaktif untuk pengelolaan alur serta mekanisme permainan. Media TANGGITA dikembangkan dalam bentuk papan permainan digital yang terdiri atas 40 kotak, di mana setiap kotak dilengkapi dengan ikon dan ilustrasi yang merepresentasikan keragaman budaya Nusantara.

Keunggulan teknis media pada tahap ini terletak pada pemanfaatan fitur *trigger* dan *hyperlink* secara terintegrasi, yang memungkinkan pergerakan pion berlangsung secara dinamis dan responsif sesuai dengan angka pada spin digital yang dipilih oleh pengguna. Mekanisme ini menciptakan interaksi dua arah antara media dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif.





Gambar 2. Tampilan Media *TANGGITA*

Kelayakan media kemudian diuji melalui proses validasi oleh para ahli (*expert*). Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 88% dengan kategori sangat layak, disertai saran untuk memperkaya studi kasus terkait perundungan siber yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 92% dengan kategori sangat layak, dengan penilaian positif terhadap konsistensi visual dan kemudahan navigasi media. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki resolusi gambar dan menyederhanakan instruksi permainan, sehingga dihasilkan produk akhir *TANGGITA* yang siap diimplementasikan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba media *TANGGITA* pada peserta didik sekolah dasar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 siswa kelas VI, sedangkan uji lapangan dilakukan pada 28 siswa kelas V. Media digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang.

Selama proses implementasi, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam permainan serta interaksi sosial yang positif. Hasil observasi dan angket respon siswa menunjukkan bahwa media *TANGGITA* mampu meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta





membantu siswa mengidentifikasi perilaku perundungan dan perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluation dilakukan untuk menilai efektivitas media TANGGITA dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui tes hasil belajar dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60 pada pre-test menjadi 89,5 pada post-test.

Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,856 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media TANGGITA efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya terkait nilai anti-bullying, norma, dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, evaluasi formatif melalui respon siswa menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran digital TANGGITA (Tangga Digital Interaktif) efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya tema Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta norma dan aturan, yang berorientasi pada pencegahan perilaku perundungan. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60 pada pre-test menjadi 89,5 pada post-test serta nilai N-Gain sebesar 0,856 pada kategori tinggi mengindikasikan bahwa penggunaan media TANGGITA mampu membantu siswa memahami konsep anti-bullying secara lebih komprehensif dan bermakna.

Peningkatan tersebut berkaitan erat dengan karakteristik media TANGGITA yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan digital dengan konteks perundungan yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui mekanisme permainan Ular Tangga digital, siswa dihadapkan pada berbagai situasi yang merepresentasikan perilaku perundungan dan perilaku positif sesuai nilai Pancasila. Proses ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung, sejalan dengan teori konstruktivistik dan prinsip game-based learning yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Febrianti et al., 2025).

Lebih lanjut, hasil observasi dan respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media TANGGITA tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap sosial siswa terkait perundungan. Siswa menjadi lebih mampu mengenali bentuk-bentuk perundungan, memahami dampak negatifnya, serta mengidentifikasi alternatif perilaku yang sesuai dengan norma dan nilai Pancasila. Integrasi konteks sosial dan budaya dalam media ini mendukung pendekatan *culturally responsive*





teaching, yang memfasilitasi internalisasi nilai *anti-bullying* secara kontekstual dan aplikatif (Harahap et al., 2024).

Tabel 3. Respon Siswa Terhadap Media *TANGGITA*

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator Pernyataan | Persentase | Kategori |
|----|---|---|------------|-------------|
| 1 | Ketertarikan Media | Media <i>TANGGITA</i> menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran | 92,8 | Sangat Baik |
| 2 | Media <i>TANGGITA</i> menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran | Media mudah dioperasikan dan petunjuk permainan mudah dipahami | 90,3 | Sangat Baik |
| 3 | Kejelasan Materi | Materi Pancasila, norma, dan aturan disajikan dengan jelas | 88,5 | Sangat Baik |
| 4 | Pemahaman Anti-Bullying | Media membantu memahami bentuk-bentuk perundungan dan cara mencegahnya | 91,7 | Sangat Baik |
| 5 | Keterlibatan Siswa | Media mendorong siswa aktif berpartisipasi selama pembelajaran | 93,1 | Sangat Baik |
| 6 | Interaksi Sosial | Media membantu siswa bekerja sama dan saling menghargai | 89,6 | Sangat Baik |
| 7 | Motivasi Belajar | Media meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa | 94,2 | Sangat Baik |

Hasil respon siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa media pembelajaran *TANGGITA* memperoleh penilaian sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 91,5%. Respon positif ini mencerminkan bahwa media tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila serta isu perundungan secara kontekstual. Tingginya tingkat keterlibatan, motivasi belajar, dan pemahaman anti-bullying siswa memperkuat temuan kuantitatif pada hasil belajar, sehingga menegaskan bahwa *TANGGITA* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, media ini berkontribusi secara nyata dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada penguatan nilai, norma, dan sikap anti-perundungan di lingkungan sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital *TANGGITA* (Tangga Digital Interaktif) yang dikembangkan melalui model ADDIE layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini mampu mengintegrasikan materi Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta norma dan aturan dengan edukasi





anti-bullying secara kontekstual melalui pendekatan permainan digital interaktif. Hasil validasi ahli, peningkatan signifikan hasil belajar siswa, serta respon siswa yang sangat positif menunjukkan bahwa *TANGGITA* tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran dan sikap anti-perundungan sesuai nilai-nilai Pancasila, sehingga berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan aplikatif dalam penguatan karakter siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, T. N. (2023). Implementasi Literasi Budaya Sebagai Solusi Disintegrasi Bangsa di Tengah Pandemi. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1), 326. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i1.4501>
- Anggita, S., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach : A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Arliman, L., Situngkir, D. A., & Putri, R. R. (2019). Cyber Bullying Against Children in Indonesia. *International Conference on Social Sciences, Humanities, Economics and Law*. <https://doi.org/10.4108/eai.5-9-2018.2281372>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Coletta, V. P., & Steinert, J. J. (2020). Why normalized gain should continue to be used in analyzing preinstruction and postinstruction scores on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 16(1), 10108. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.16.010108>
- Febrianti, R., Akhbar, M. T., & Arief, K. (2025). Pengaruh Metode DGBL (Digital Game Based Learning) Berbasis Media Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 7(3), 423–333.
- Fitrizah, M. K., Raksanagara, A. S., Agoes, R., & Barat, J. (2020). The Effect of Snakes and Ladders Game to Improve Knowledge and Attitudes of Elementary School Students to Stop Open Defecation in Bandung City. *The Indonesian Journal of Public Health*, 15(2), 173–180. <https://doi.org/10.20473/ijph.v15i1.2020.173-180>
- Greipl, S., Moeller, K., & Ninaus, M. (2020). Potential and limits of game-based learning Potentials and Limits of Game-Based Learning. *International Journal of Technology Enhanced Learning*,





12(4), 363–389.

Haniifah, A., Harsan, T., & Murtiningsih, I. (2024). Efektivitas Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Meningkatkan Kebhinekaan Global di SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5792–5803. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7529>

Harahap, Y. S., Siregar, N., & Amin, T. S. (2024). Integrasi Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis T-PACK. *Journal on Education*, 6(4), 21541–21547. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6141>

Harianja, M. R., Yusup, M., & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>

Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>

Kesuma, S. I., Neherta, M., & Fajria, L. (2022). Gambaran Pengetahuan Anak terhadap Bullying di SD Negeri 23 Pasir Sebelah Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 897. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2060>

Lumbantobing, P. A., Santi, Y., & Ahmadi, D. (2024). Characters in Traditional Games ; Analysis of Literature Related to Character Values Developed in Children Through Traditional Games. *Widyagogik*, 12(2), 212–228.

Oktiningrum, W., & Saputri, N. A. (2025). Pengembangan soal non rutin berbasis budaya islam Indonesia untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 4(2), 173–180. <https://doi.org/10.28989/cakrawala.v1i2.3096>

Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80.

Purwati, P., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, & Prima, F. (2024). Mengembangkan Literasi Budaya Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 2527–2532.

Riar, M., Morschheuser, B., Zarnekow, R., & Hamari, J. (2024). Altruism or egoism – how do game





- features motivate cooperation ? An investigation into user we-intention and I-intention. *Behaviour & Information Technology*, 43(6), 1071–1041. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2023.2196581>
- Riyantini, & Teguh. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 371–376.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Smith, T. E., Thompson, A. M., & Maynard, B. R. (2022). Self - management interventions for reducing challenging behaviors among school - age students : A systematic review. *Campbell Systematic Reviews*, 18(1). <https://doi.org/10.1002/cl2.1223>
- Syahrial, Asrial, Kurniawan, D. A., Kiska, N. D., & Damayanti, L. (2022). Teaching Primary School Students through Local Cultural Games for Improving Positive Characters. *International Journal of Instruction*, 15(3), 1047–1078.
- UNESCO. (2017). *School Violence and Bullying Global Status Report*.
- Widiyawati, W., Mulyani, E., Fitriyanur, W. L., Musfara, D. D., & Lidiah, P. (2025). Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Guru Mengenai Pencegahan Dan Penanganan Bullying. *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 7(1), 92. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v7i1.9550>
- Zandradafi, J. G., Finali, Z., Puspitaningrum, D. A., Fitriyah, C. Z., Hutama, F. S., & Hutami, T. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Digital Pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4510–4517. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Zuhroh, L., Oktiningrum, W., & Muslihasari, A. (2024). *Integrasi Permainan Tradisional Inovatif GABUL dan GABIL dengan Model Habitulasi Sikap Anti-Bullying Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 7(1), 115–126.

