

# Pengembangan Media Ular Tangga Multikultural (UTMK) Dalam Menciptakan Learning to Live Together Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Ella Kusuma Wardani<sup>1</sup>, Lisa Retnasari<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan  
Jl. Ki Ageng Pemanahan No 19, Umbulharjo Daerah Istimewa Yogyakarta 55162, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan  
Jl. Ki Ageng Pemanahan No 19, Umbulharjo Daerah Istimewa Yogyakarta 55162, Indonesia

Email: [ella2000005209@webmail.uad.ac.id](mailto:ella2000005209@webmail.uad.ac.id)

**Abstract:** *The issue of decline in diversity acceptance is a challenge for the current generation in adapting and balancing their position with technological advancement. This is exacerbated by diverse social conditions and cultural conditions in Indonesia. The purpose of this research through Pancasila Education hopes to be a basis for providing insight and character building for students through the internalization of multicultural values. The contribution of this research can help create a learning environment that supports learning to live together in elementary schools and expand students' understanding of the value of Pancasila in the context of diversity in civilization.*

*This research includes Research and Development (R&D) research using the ADDIE development model. Questionnaire are used to collect data. Data analysis techniques used in this media are qualitative data and quantitative data. The results of the validation of the quality this media obtained an average percentage of 86% which was included in the very good category. Furthermore, the suitability of this media obtained a score of 86% from teachers and 87.4% from fourth grade students at SDN Giwangan, obtaining a percentage of 86.4% which was included in the category of very good assessment.*

**Keywords:** *Multicultural Snakes and Ladders Media (UTMK), Learning to Live Together, Pancasila Education, Elementary School*

**Abstrak:** Permasalahan penurunan toleransi akan keberagaman menjadi tantangan bagi generasi mudah dalam beradaptasi dan menyeimbangkan kedudukan dengan kemajuan teknologi. Hal ini diperparah dengan kondisi sosial yang beragam dan dibarengi kondisi kultural di Indonesia. Tujuan penelitian ini dengan melalui Pendidikan Pancasila harapannya dapat menjadi pijakan dalam memberikan pemberian wawasan serta pembentukan karakter peserta didik melalui internalisasi nilai multikultural. Adapun kontribusi penelitian ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung *learning to live together* di sekolah dasar serta memperluas pemahaman siswa akan nilai Pancasila dalam konteks kehidupan yang beragam.

Penelitian ini termasuk penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Angket pada penelitian ini untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil validasi kualitas media ular tangga multikultural memperoleh presentase rata-rata 86% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan kelayakan media ular tangga multikultural memperoleh nilai 86% dari guru serta 87,4% dari peserta didik kelas IV di SDN Giwangan dan memperoleh rata-rata presentase 86,4% yang masuk dalam kategori penilaian sangat baik.

**Kata kunci:** Media Ular Tangga Multikultural (UTMK), *Learning to Live Together*, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (education for sustainable development) merupakan sebuah rencana aksi yang telah disepakati secara global dalam rangka memperkuat perdamaian universal serta untuk mengatasi tantangan global. Ada 17 tujuan utama dalam Sustainable Development Goals (SDGs) salah satunya pendidikan. Pendidikan yang berkualitas termasuk urutan keempat dalam usulan tujuan pembangunan berkelanjutan (Safitri et al., 2022). Perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini menjadi hal yang menjadi sorotan untuk dicermati, karena adanya kondisi kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia ini dilihat masih tergolong rendah (Saini et al., 2023). Berdasarkan hasil Survey Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHARI) oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) tahun 2018 didapatkan hasil bahwa 3 dari 4 dan remaja yang pernah mengalami salah satu jenis kekerasan atau lebih melaporkan bahwa pelaku kekerasan adalah teman sebayanya (Prihatmojo & Badawi, 2020) Mengutip data UNICEF kasus pengaduan perundungan ke Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencapai 4.124 aduan di sepanjang bulan Januari-November 2022.

Sedangkan berdasarkan data Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) kasus *bullying* atau perundungan di lembaga pendidikan tercatat sebanyak 23 kali selama periode Januari-September 2023, salah satunya yang terjadi di sekolah dasar mencapai 23%. Dari total persentase kasus tersebut, 2 korban akhirnya meninggal dunia yang merupakan peserta didik sekolah dasar asal Kabupaten Sukabumi dan 1 orang dari MTs Blitar (Benaziria, 2018). Keadaan tersebut menjadi tantangan bagi generasi muda dalam beradaptasi dan menyeimbangkan kedudukan dengan kemajuan teknologi. Hal ini diperparah dengan kondisi sosial yang beragam dan dibarengi kondisi kultural di Indonesia. Diakui atau tidak bahwa pendidikan di Indonesia sedang dihadapkan oleh fenomena degradasi moral, penurunan karakter, dan globalisasi yang dapat mempengaruhi terkikisnya sikap saling menghormati (Toriyono et al., 2022). Pendidikan karakter perlu disiapkan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut (Winatraputra, 2016) melalui Pendidikan Pancasila harapannya tidak hanya memberikan wawasan mengenai pancasila tetapi juga dimaknai sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik melalui internalisasi nilai multikultural.

Pendidikan diartikan suatu usaha seseorang secara sadar dalam belajar dengan tujuan untuk memperoleh suatu tujuan melalui proses pembelajaran yang dilakukan Nurindah dan Kasman dalam (Anggito & Sartono, 2022). Menurut (Dahniar, 2021) komponen pendidikan berarti bagian-bagian dari sistem proses pendidikan, yang menentukan berhasil dan tidaknya atau ada dan tidaknya proses pendidikan. Adapun komponen yang meliputi dasar pendidikan, tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, media pendidikan, materi dan metode, dan lingkungan. sistem pendidikan ini diharapkan dapat menjadi penopang dan pilar agar terciptanya pendidikan yang berkualitas, sehingga sebagai penunjang akan diciptakan sebuah inovasi pilar pada pendidikan. Menurut (Priscilla & Yudhyarta, 2021) Perserikatan Bangsa-Bangsa melalui lembaga UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) yang bergerak pada bidang pendidikan, pengetahuan, dan budaya menggalakkan empat pilar pendidikan yakni: (1) *learning to know* (2) *learning to do* (3) *learning to be* (4) *learning to live together*. Pilar *Learning to Live Together* (LTLT) mengacu dalam tujuan pembangunan berkelanjutan, salah satunya yaitu meningkatkan kualitas pendidikan melalui Pendidikan Kewarganegaraan Global, Pembelajaran Sosial Emosional, dan Pendidikan Perdamaian (Kelso, 2018).

Integrasi nilai pilar *Learning to Live Together* (LTLT) dapat diterapkan mulai dari jenjang sekolah dasar yang diimplementasikan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut (Patel, 2022) Pilar ini memiliki dimensi nilai diantaranya 1) Kesadaran, 2) Kepedulian dan empati, 3) Rasa kepemilikan akan tujuan hidup, 4) Perubahan cara pandang, 5) Aksi nyata, 6) Keterlibatan yang bermakna. Sedangkan menurut (Davies et al., 2020) Pendidikan Pancasila di SD adalah pendidikan yang berorientasi pada pembentukan kompetensi peserta didik sesuai dengan psikologi, intelektual, emosional, dan perkembangan sosial. Selain itu menurut (Wika Alzana et al., 2021) berpendapat bahwa Pendidikan Pancasila sangat erat kaitannya dengan multikultural yang mana membekali peserta didik agar bertoleransi akan perbedaan, dalam hal

ini perbedaan yang dimaksud tidak hanya semata berupa unsur ras, agama, dan adat tetapi juga menyangkut kebiasaan bahkan pola hidup peserta didik yang dilakukan baik di rumah maupun di lingkungan bermasyarakat. Hal ini sejalan dengan Anggito & Sartono, (2022:88) tujuan utama pendidikan multikultural adalah membekali generasi muda dengan keterampilan untuk mengurangi konflik antar kelompok (SARA) dan menghentikan munculnya gerakan radikalisme yang sering terjadi di Indonesia, dengan sikap toleransi, penghargaan, dan ketulusan terhadap keberagaman dalam masyarakat Indonesia, perbedaan suku, budaya, ras, dan agama tidak akan menjadi sumber potensi gerakan radikal. Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti metode, pendekatan, lingkungan, guru, juga media pembelajaran.

Media tersebut berguna untuk alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian (Falah, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan informasi serta pesan dari materi pelajaran secara konkrit yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 4 yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia (Baihaqi et al., 2020). Pemilihan media tidak jauh dari konsep kerucut pengalaman Edgar Dale atau juga disebut *cone of experience*. Semakin nyata pengalaman yang didapatkan oleh peserta didik dalam mempelajari sesuatu maka semakin mudah pula peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang dipelajari (Cahyaningtyas, 2020:20). Inovasi Pengembangan Media Ular Tangga Multikultural Dalam Menciptakan *Learning To Live Together* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar menjadi kelebihan dari penelitian ini, serta menyesuaikan Kurikulum merdeka yang telah diterapkan di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini terukur dari penelitian sebelumnya yaitu tentang pengembangan ular dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap muatan pelajaran IPS digunakan oleh (Syawaluddin et al., 2020), pengembangan media ular tangga sangat layak dan dapat digunakan untuk alternatif penunjang proses pembelajaran matematika (Atmoko et al., 2018), pengembangan media ular tangga sangat menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta semangat peserta didik dalam belajar (Afandi, 2019), pengembangan media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi (Yanti et al., 2021), pengembangan media ular tangga layak digunakan dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi pada pembelajaran matematika (Saputra et al., 2019). Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, artikel ini terfokuskan untuk mengembangkan media ular tangga multikultural dalam menciptakan *learning to live together* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar sebagai pendukung pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

## 2. METODE PENELITIAN

Pengembangan media ular tangga multikultural ini termasuk dalam penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam Sugiyono yang terdiri dari 5 langkah yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, 5) *Evaluate* (Dalimunthe et al., 2021). Proses pengembangan media ular tangga multikultural ini yang pertama dilakukan adalah menganalisis kurikulum, materi dan kebutuhan peserta didik. Kedua yaitu membuat kerangka dan mengumpulkan bahan, penyajian materi dan ilustrasi, membuat perencanaan produk media, dan menyusun instrumen penelitian media ular tangga multikultural. Tahap ketiga yaitu penyusunan media ular tangga multikultural dan melakukan validasi terhadap ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta ahli bahasa yang menjadi data kuantitatif dari hasil penilaian menggunakan skala *likert* dan data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan masukan para ahli. Tahap keempat adalah *Implement* atau uji coba terbatas pada peserta didik dan guru kelas IV di SD Negeri Giwangan. Evaluasi pengembangan media ular tangga ini dilakukan pada seluruh tahap untuk menghasilkan produk yang berkualitas yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam kajian penelitian ini adalah Media Ular Tangga Multikultural dalam menciptakan *Learning to Live Together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Pengembangan media ular tangga ini dikhususkan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada materi keberagaman Indonesia yang meliputi keragaman suku, budaya, ras, agama, status sosial, perbedaan fisik dan non fisik dan lain sebagainya. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik yang saat ini sedang dihadapkan oleh krisis identitas yang disebabkan oleh penurunan karakter peserta didik. Media ular tangga multikultural adalah sebuah permainan papan ular tangga yang menggunakan teknologi *augmented reality* pada kartu aktivitasnya yang mana merupakan bentuk penggabungan unsur permainan tradisional dengan teknologi modern. Setiap kartu aktivitasnya mungkin memiliki simbol atau kode tertentu yang dapat dipindai menggunakan aplikasi terkait. Setelah dipindai, kartu tersebut dapat menghadirkan konten tambahan dalam gambar, video, fakta budaya. Ular tangga multikultural merupakan salah satu alternatif penunjang pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman tentang belajar hidup bersama (*learning to live together*) dalam perbedaan.

Media ular tangga ini juga memiliki buku panduan untuk memudahkan peserta didik dan guru dalam menggunakan media ular tangga multikultural ini. Buku panduan ini juga berisi ringkasan permainan, komponen permainan, tata cara penggunaan, serta ulasan materi tentang *Learning to Live Together* dan Pendidikan Multikultural. Buku panduan ini digunakan untuk sarana pendukung dalam penggunaan media ular tangga multikultural. Media ini telah tervalidasi oleh ahli media yang memperoleh nilai persentase 77,3%, ahli materi memperoleh nilai persentase 88%, ahli pembelajaran memperoleh nilai persentase 92%, ahli bahasa memperoleh nilai persentase 86,6%. Media ular tangga multikultural ini juga telah diujicobakan pada 27 peserta didik dan guru di SD N Giwangan Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan memperoleh nilai persentase masing-masing 86% dan 87,4%. Pengembangan media ular tangga multikultural ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yang dijabarkan sebagai berikut.

#### a. Tahap *Analyze* (Menganalisis)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum, kebutuhan peserta didik dan analisis materi. Hasil analisis menyatakan bahwa kurikulum yang di terapkan di SD tersebut khususnya kelas IV menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka ini diterapkan secara bertahap yaitu kelas I, II, IV, V. Kurikulum merdeka membebaskan guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Konsep pembelajaran tentu aktif, inovatif, nyaman dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan kebutuhan zaman terutama di era sekarang ini (Heryahya et al., 2022). Dimensi *Learning to Live Together* adalah salah satu dimensi yang terdapat pada 4 pilar pendidikan. Dimensi ini merupakan sebuah aspek yang diharapkan dapat tertanam pada peserta didik yang tentu berlandaskan kompetensi materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka mencakup 4 elemen yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Putu & Prastya, 2022). Adapun nilai dimensi *Learning to Live Together* yang akan diintegrasikan yaitu 1) kesadaran, 2) kepedulian dan empati, 3) rasa kepemilikan akan tujuan hidup, 4) perubahan cara pandang, 5) aksi nyata, 6) keterlibatan yang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara analisis wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas masih menggunakan media konvensional berupa gambar, media tersebut belum cukup untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Tentu hal demikian akan membuat pembelajaran terasa membosankan bagi peserta didik sehingga esensi tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak akan didapatkan. Media ular tangga multikultural ini sama seperti permainan ular tangga pada umumnya, yang membedakan adalah terdapat kartu aktivitas dan aplikasi berbasis *augmented reality* yang merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang menggabungkan

konsep permainan ular tangga dengan teknologi *augmented reality* untuk memperkenalkan konsep-konsep multikultural kepada anak-anak. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi *augmented reality* (AR) untuk memperkaya pengalaman. Pemain dapat menggunakan fitur scan pada aplikasi untuk men-scan kartu aktivitas *quiz*, dan kemudian melihat konten tambahan dalam bentuk video, animasi 3D, cerita interaktif, atau informasi tambahan tentang budaya yang terkait dengan kartu tersebut

**b. Tahap *Design* (Merancang)**

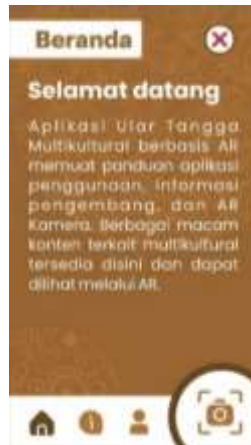
Tahap kedua adalah melakukan perancangan terhadap media ular tangga multikultural yaitu, dengan menyusun kerangka dan mengumpulkan bahan yang meliputi membuat kerangka papan ular tangga, kartu aktivitas, dan aplikasi ular tangga multikultural berbasis AR (*augmented reality*), kemudian dilakukan penyajian materi dan ilustrasi gambar, video, animasi yang dibutuhkan sesuai dengan pilihan materi pendidikan multikultural, kebhinekaan global, dan keberagaman. Langkah ketiga yaitu membuat rancangan komponen desain *storyboard* dan *flowchart* kartu aktivitas, aplikasi dan desain media. Langkah keempat yaitu menyusun instrumen yang digunakan untuk melakukan uji validasi terhadap media Ular Tangga Multikultural yang dikembangkan kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Penyusunan instrumen juga dilakukan untuk diberikan kepada guru dan peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi dari penilaian para ahli.

**c. Tahap *Develop* (Mengembangkan)**

Tahap pengembangan Media Ular Tangga Multikultural (UTMK) dalam menciptakan *Learning to Live Together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah tahap terpenting dan kunci keberhasilan pengembangan produk yang digunakan sebagai alternatif sumber dan bahan belajar peserta didik dan guru kelas IV pada Kurikulum Merdeka. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu penyusunan media ular tangga multikultural disesuaikan dengan dengan *storyboard* yang telah dirancang dan penilaian media pada validasi ahli. Pengembangan media ular tangga multikultural ini selesai penyusunan bahan dan desain yang telah dirancang. Kemudian media ular tangga dilakukan uji kualitas dan kelayakan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa, selain dinilai oleh para ahli juga memberikan saran, masukan untuk dilakukan revisi media yang dikembangkan. Penilaian validasi ahli berupa penilaian angket yang diberikan menggunakan skala *likert* dengan rentang penilaian yang, diantaranya 1) skor 5 berarti sangat baik, 2) skor 4 berarti baik, 3) skor 3 berarti cukup baik, 4) skor 2 berarti kurang baik, dan 5) skor 1 berarti sangat kurang baik.



**Gambar 1** Papan permainan ular tangga multikultural



**Gambar 2** Aplikasi media ular tangga multikultural



**Gambar 3** Kartu aktivitas ular tangga multikultural

Sedangkan hasil penilaian angket validasi ahli terhadap media ular tangga multikultural (UTMK) dapat disajikan sebagai berikut.

**Tabel 1** Data Hasil Penilaian Uji Validasi Para Ahli

No	Penilaian	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	Ahli Media	77,3%	Baik	Sangat
2.	Ahli Materi	88%	Sangat Baik	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	92%	Sangat Baik	Sangat Layak
4.	Ahli Bahasa	86,6%	Sangat Baik	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>344%</b>		
<b>Rata-Rata</b>		<b>86%</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil tabel diatas dari penilaian validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa yang memperoleh nilai masing-masing 77,3%, 88%, 92%, 86,6%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 86% yang masuk dalam kategori sangat baik yang berarti media ular tangga multikultural (UTMK) dalam menciptakan *learning to live together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**d. Tahap Implement (Mengimplementasikan/Menerapkan)**

Implementasi dilakukan pada guru dan peserta didik kelas IV SDN Giwangan yang berjumlah 27 peserta didik. Hasil rata-rata dari uji validasi dan uji coba produk media pembelajaran ular tangga multikultural (UTMK) dalam menciptakan *learning to live together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar dalam pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 2** Hasil Rata-Rata Penilaian Ahli, Guru, & Peserta Didik

No	Penilaian	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	Validasi Ahli	86%	Sangat Baik	Sangat Berkualitas
2.	Guru	86%	Sangat Baik	Sangat Layak
3.	Peserta Didik	87,4%	Sangat Baik	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>295,4%</b>		
<b>Rata-Rata</b>		<b>86,4%</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil tabel sebelumnya tersebut menunjukkan bahwa rata-rata penilaian dari para ahli, guru, dan peserta didik dari media pembelajaran memperoleh nilai 86,4% yang masuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media ular tangga multikultural (UTMK) dalam menciptakan *learning to live together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat berkualitas dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga multikultural ini dapat berdampak positif terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

**e. Tahap Evaluate (Mengevaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan pada 4 tahap sebelumnya mulai dari analisis, desain, pengembangan produk, dan uji coba produk. Pada intinya setiap tahap pengembangan media ular tangga multikultural (UTMK) ini memerlukan tahap evaluasi sebelum ketahap selanjutnya, tujuannya untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan, sehingga media ular tangga multikultural (UTMK) dalam menciptakan *learning to live together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar layak digunakan peserta didik dan guru sebagai alat bantu dan sumber belajar pada proses pembelajaran. Setelah dilakukan evaluasi seluruh tahapan yang dilakukan literatur ini menghasilkan produk media ular tangga multikultural (UTMK) yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran pada Kurikulum Merdeka

**4. KESIMPULAN**

Produk yang dihasilkan dalam kajian penelitian ini adalah Media Ular Tangga Multikultural dalam menciptakan *Learning to Live Together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Pengembangan media ular tangga ini dikhususkan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar pada materi keberagaman Indonesia yang meliputi keragaman suku, budaya, ras, agama, status sosial, perbedaan fisik dan non fisik dan lain sebagainya. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik yang saat ini sedang dihadapkan oleh krisis identitas yang disebabkan oleh penurunan karakter peserta didik. Media ular tangga multikultural adalah sebuah permainan papan ular tangga yang menggunakan teknologi *augmented reality* pada kartu aktivitasnya yang mana merupakan bentuk penggabungan unsur permainan tradisional dengan teknologi modern. Setiap kartu aktivitasnya mungkin memiliki simbol atau kode tertentu yang dapat dipindai menggunakan aplikasi terkait. Setelah dipindai, kartu tersebut dapat menghadirkan konten tambahan dalam gambar, video, fakta budaya. Ular tangga multikultural merupakan salah satu alternatif penunjang pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman tentang belajar hidup bersama (*learning to live together*) dalam perbedaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Anggito, A., & Sartono, E. K. E. (2022). The Development Of Multicultural Education Comics To Embed Tolerance Character For 4th Grade Of Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1), 66–81. <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.40504>
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas Iii Sd/Mi. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 4(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di Smk Nurul Yaqin Sampang. *Edusiana: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 07(01), 74–88. <http://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>
- Benaziria, B. (2018). Pengembangan Literasi Digital Pada Warga Negara Muda Dalam Pembelajaran Ppkn Melalui Model Vct. *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11. <https://doi.org/10.24114/jupiiis.v10i1.8331>
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- Dahniar. (2021). Sistem Pendidikan, Pendidikan Sebagai Sistem Dan Komponen Serta Interpendensi Antar Komponen Pendidikan. *Industry And Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/jieb/article/view/3845%0ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Davies, I., Evans, M., & Reid, A. (2005). Globalising Citizenship Education? A Critique Of “Global Education” And “Citizenship Education.” *British Journal Of Educational Studies*, 53(1), 66–89. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8527.2005.00284.x>
- Falah, A. (2015). Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 01 Karangmalang Gebog Kudus. *Elementary*, 3, 171–195.
- Heryahya, A., Herawati, E. S. B., Susandi, A. D., & Zulaiha Fanny. (2022). Pembelajaran Inovatif Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar (Sd) Di Namlea Kabupaten Buru (Studi Meta-Sintesis). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(2), 15–29. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.105>
- Kelso, J. A. S. (2018). Learning To Live Together: Promoting Social Harmony. In *Learning To Live Together: Promoting Social Harmony*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90659-1>
- Patel, J. (2022). *Exploring Teachers ' Pedagogical Strategies For Learning To Live Together Harmoniously Exploring Teachers ' Pedagogical Strategies For Learning To Live Together Harmoniously*. 2–24.
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral Di Era 4.0. *Dwijia Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan Unesco. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 64–76. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i1.258>
- Putu, N., & Prastya, C. (2022). *Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum*



- Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Jenjang Sekolah Dasar*. 3(2), 131–140.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (Sdgs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Saini, M., Sengupta, E., Singh, M., Singh, H., & Singh, J. (2023). Sustainable Development Goal For Quality Education (Sdg 4): A Study On Sdg 4 To Extract The Pattern Of Association Among The Indicators Of Sdg 4 Employing A Genetic Algorithm. In *Education And Information Technologies* (Vol. 28, Issue 2). Springer Us. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11265-4>
- Saputra, D. S., Yuliati, Y., & Rachmadtullah, R. (2019). Use Of Ladder Snake Media In Improving Student Learning Outcomes In Mathematics Learning In Elementary School. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1363(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012058>
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media To Increase Students' Interest And Learning Outcomes On Social Studies In Elementary School. *Simulation And Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
- Toriyono, M. D., Sibilana, A. R., & Setyawan, B. W. (2022). Urgensi Pendidikan Multikultural Dalam Pengembangan Karakter Di Era Society 5.0 Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(2), 127–140. <https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2728>
- Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/2370>
- Winatraputra, U. S. (2016). *Posisi Akademik Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dan Muatan/Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn) Dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Ii Sdn 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>