



## Pengembangan Media Pembelajaran Tic Tac Toe Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VB MIN 2 Kota Padang

**Lici Anjona**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

[licianjona277@gmail.com](mailto:licianjona277@gmail.com)

**Sekar Harum Pratiwi**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

[sekarpratiwi95@gmail.com](mailto:sekarpratiwi95@gmail.com)

**Dini Susanti**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

[dinikusanti35@gmail.com](mailto:dinikusanti35@gmail.com)

---

### Abstract

---

The development of learning media used by teachers in class VB of MIN 2 Padang City is still not optimal in utilizing learning media. The media used consists of picture posters, causing students to be less active and bored during learning. To overcome this problem, Tic Tac Toe Learning Media was developed to fulfill students' learning needs and increase their learning motivation. This research employed R&D with the ADDIE model. This research also applied the PBL model. The developed material covers the Diversity of Indonesian Culture in Pancasila Education subject during the even semester. The validity of the Tic Tac Toe product was tested by validators using a validity questionnaire. Practicality was assessed by teachers, while effectiveness was evaluated by 29 students through an effectiveness questionnaire. Based on the research results, this media successfully increased the learning motivation of students in class VB of MIN 2 Padang City. Teachers can also utilize this media to enhance students' enthusiasm and motivation in learning Pancasila Education. The assessment results indicate that three aspects were fulfilled. Meanwhile, validity aspect obtained a score of 90% with a very valid category. The practicality aspect achieved a score of 78.3%, categorized as practical. The effectiveness aspect received a score of 90.2%, classified as very effective.

**Keywords:** *Tic Tac Toe, Problem Based Learning, Motivasi, Pendidikan Pancasila.*

---

## Abstrak

---

Pengembangan Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas VB MIN 2 Kota Padang masih kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan berupa poster gambar sehingga murid kurang aktif dan bosan dalam belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan Media Pembelajaran Tic Tac Toe yang bertujuan memenuhi kebutuhan belajar murid dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Penelitian ini juga menerapkan model pembelajaran PBL. Materi yang dikembangkan meliputi Keberagaman Kebudayaan Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada semester genap. Validitas produk Tic Tac Toe diuji oleh validator menggunakan angket validitas. Kepraktisan dinilai oleh guru, sedangkan efektivitas dinilai oleh 29 murid melalui angket efektivitas. Berdasarkan hasil penelitian, media ini berhasil meningkatkan motivasi belajar murid kelas VB MIN 2 Kota Padang. Guru juga dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan semangat dan motivasi murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penilaian menunjukkan tiga aspek terpenuhi. Aspek validitas memperoleh skor 90% dengan kategori sangat valid. Aspek praktikalitas meraih nilai 78,3% dikategorikan praktis. Aspek efektivitas mendapatkan nilai 90,2% yang tergolong sangat efektif.

Kata kunci: *Tic Tac Toe, Problem Based Learning, Motivasi, Pendidikan Pancasila.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila secara istilah merupakan mata pelajaran yang mempelajari dan menanamkan nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (Bagus et al. 2025). Dalam proses pembelajaran tentu ada media pembelajaran yang membantu guru dan murid untuk belajar dengan baik.

Media Pembelajaran merupakan alat atau benda yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi dari guru dan sumber lain kepada murid. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan dengan lancar, serta dapat meningkatkan motivasi belajar murid (Annisa, 2023). Pada Pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk Pendidikan Pancasila tentu adanya model pembelajaran yaitu Problem Based Learning yang menuntut murid untuk bisa menganalisis sebuah permasalahan konkret dalam kehidupan sehari-hari melalui Media pembelajaran (Widyasari, Miyono, and Saputro 2024).

Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang memunculkan perasaan dan dorongan untuk mencapai tujuan. Dengan media pembelajaran yang tepat, motivasi dapat ditumbuhkan melalui rangsangan yang mampu mengarahkan, mengaktifkan, dan meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Charismana, Retnawati, and Dhewantoro 2022). Namun pada saat proses pembelajaran yang dilakukan guru dan murid pada Kelas VB MIN 2 Kota Padang masih menggunakan media pembelajaran berupa poster, ini mengakibatkan motivasi belajar murid berkurang.

Maka solusi untuk masalah tersebut dengan mengembangkan Media Pembelajaran Tic Tac Toe yang dimodifikasi menjadi sebuah game yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran Tic Tac Toe merupakan Permainan Tic Tac Toe sendiri berasal dari bahasa yang berarti “silang bulat silang”. Media ini berupa permainan papan berukuran 3x3 kotak yang dimainkan oleh dua orang dengan tujuan membuat garis tiga simbol yang sama secara horizontal, vertikal, atau diagonal (Iqbal et al. 2022). Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan Media pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VB MIN 2 Kota Padang yang valid, Praktis dan Efektif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Nirya and Putera 2025). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Vera, 2022).

Analisis dilakukan kepada guru dan murid sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, Desain adalah sebuah perencanaan untuk membuat produk, Pengembangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dinilai oleh para ahli yang akan di nilai ke validitasnya, selanjutnya Implementasi adalah melakukan uji coba produk dan di nilai kepraktisannya oleh guru kelas, serta Evaluasi adalah langkah akhir yang dilakukan

peneliti kepada murid dengan memberikan angket penilaian tentang pengalaman mereka saat menggunakan media pembelajaran Tic Tac Toe.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Angket Valid diberikan kepada validator, Angket Praktikalitas diberikan kepada guru kelas dan angket efektifitas diberikan kepada murid kelas VB MIN 2 Kota Padang untuk menilai kelengkapan Media Pembelajaran Tic Tac Toe. Selanjutnya sampel yang di ambil adalah 29 murid yang akan di uji coba produk menggunakan Media Pembelajaran Tic Tac Toe tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Model Pengembangan

Model yang digunakan yakni ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation) (Bukhori, Widyatmoko, and Ting 2022).

#### a. Analisis

Tahap analisi ini dilakukan pada saat wawancara di tanggal 13 Oktober 2025 untuk mengidentifikasi beberapa masalah yang terdapat di sekolah tersebut, peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning di kelas V B MIN 2 Kota Padang. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan semangat murid selama proses pembelajaran. Adapun beberapa komponen yang dianalisis antara lain:

- 1) Analisis Media Pembelajaran Tic Tac Toe
- 2) Analisis Materi
- 3) Analisis Murid

#### b. Desain

Adapun tahapan-tahapan yang terdapat dalam perancangan media pembelajaran Tic Tac Toe yang dikembangkan yaitu terdiri dari materi, animasi gambar, desain papan permainan, bidak.

#### c. Pengembangan

Tabel 1.1 Aspek-aspek Pengembangan

No	Aspek yang dinilai
1.	Aspek isi <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.</li> <li>b. Animasi yang digunakan jelas.</li> </ol>
2.	Aspek pendekatan Problem Based Learning <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Permasalahan yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan prinsip Problem Based Learning.</li> <li>b. Media pembelajaran yang dikembangkan mengarahkan murid untuk berpikir kritis dan kreatif.</li> </ol>
3.	Aspek Format <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Materi pembelajaran sesuai dengan Pendidikan Pancasila.</li> <li>b. Pengembangan media pembelajaran didukung dengan gambar-gambar yang menarik.</li> </ol>
4.	Aspek Bahasa <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.</li> <li>b. Kalimat yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran mudah dipahami oleh guru dan murid.</li> </ol>

Berikut beberapa komponen yang ada didalam media pembelajaran Tic Tac Toe yang dikembangkan :

1) Bagian Kartu Pertanyaan Media Pembelajaran Tic Tac Toe

Bagian depan kartu pertanyaan pada media pembelajaran Tic Tac Toe terdiri dari judul kartu dan terdapat gambar serta animasi kebudayaan yang mencerminkan Pendidikan Pancasila dan bagian dalam kartu berisikan pertanyaan tentang materi keberagaman kebudayaan sesuai provinsi yang ada di Indonesia.



Gambar 1.1 Bagian depan dan dalam Kartu Pertanyaan Tic Tac Toe

2) Bagian Kartu Hukuman Media Pembelajaran Tic Tac Toe



Gambar 1.2 Bagian depan dan dalam Kartu Hukuman Tic Tac Toe

3) Bagian Bidak

Pada bagian bidak ini di kembangkan dengan desain yaitu X dan O, dan berwarna merah hitam dan kuning ini digunakan untuk membedakan tim A dan tim B. Ukuran yang digunakan yaitu 5cm.



Gambar 1.3 Bidak Tic Tac Toe

#### 4) Bagian Bentuk Papan Board

Pada bagian papan board ini, terdapat nomor kotak dan warna yang berbeda untuk menarik perhatian murid dalam belajar. Untuk ukuran papan yang digunakan yaitu 30 x 30 cm.



Gambar 1.4 Papan Board Tic Tac Toe

#### d. Implementasi

Pada tahap implementasi ini dilakukan setelah divalidasi oleh validator dan telah diperbaiki. Uji coba produk dilakukan pada hari senin, 26 Januari 2026 kepada murid kelas VB MIN 2 Kota Padang dengan jumlah murid 29 murid yang berperan sebagai responden.

#### e. Evaluasi

Tahap evaluasi ini berfungsi untuk menilai keberhasilan produk setelah melalui uji coba, pada tahap ini peneliti menyebarkan angket dan memberikan tes kepada murid sebagai alat evaluasi. Selanjutnya berdasarkan hasil yang diperoleh, bahwa media pembelajara Tic Tac Toe yang telah diuji telah memenuhi kriteria kelayakan dan menunjukkan efektifitas dalam pembelajaran.

### 2. Data Uji Coba Produk

#### a. Validitas Produk

Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat dan benar. Serta untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid suatu instrument (Susanto 2022).

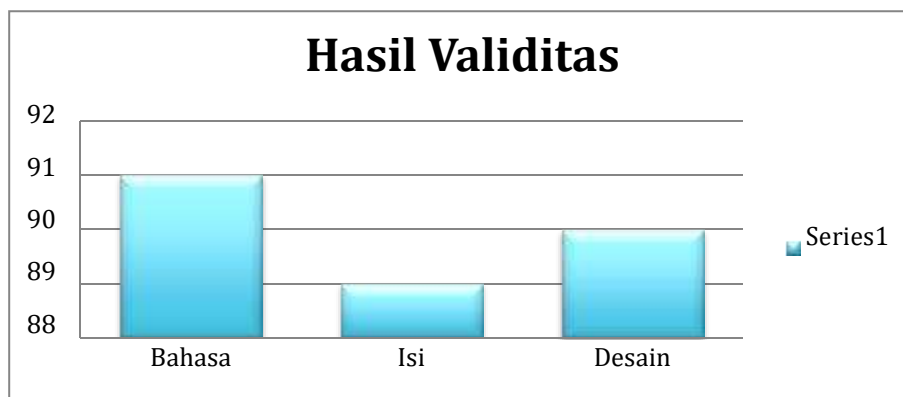
Tabel 1.2 Hasil Keseluruhan Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1.	Isi	89%	Sangat Valid
2.	Bahasa	91%	Sangat Valid
3.	Desain	90%	Sangat Valid
Rata-Rata		90%	Sangat Valid

Sebagaimana tabel diatas, nilai rata-rata dari produk Media Pembelajaran Tic Tac Toe yang telah dirancang oleh peneliti dan dilakukan validasi kepada

masing-masing validator, rata-rata pada aspek validasi produk media pembelajaran Tic Tac Toe mendapatkan rata-rata 90% Sangat Valid. Adapun hasil yang dipaparkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 1.1 Hasil Validitas



b. **Praktikalitas Produk**

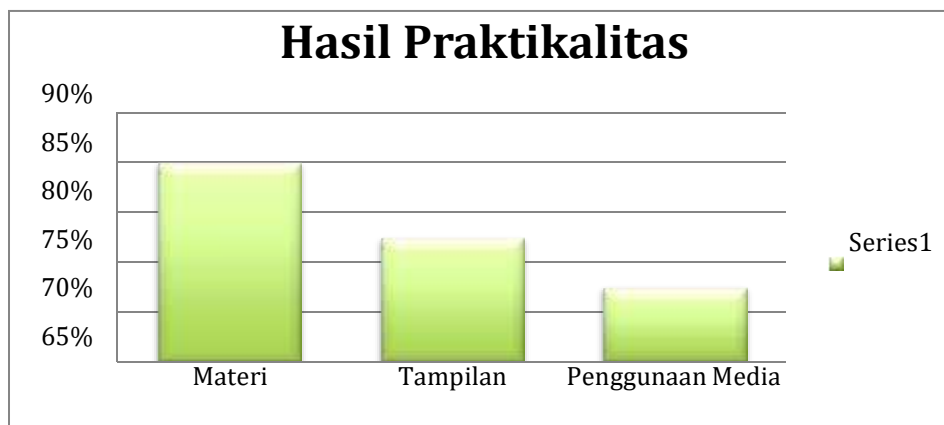
Praktikalitas merupakan ukuran yang digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan secara mudah dan efisien oleh guru maupun murid. Dalam konteks pembelajaran, praktikalitas mencerminkan tingkat kemudahan, keefektifan, dan relevansi media dalam mendukung proses belajar. Media yang memiliki tingkat praktikalitas tinggi mampu membantu murid mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Chairunnisa 2024).

Tabel 1.3 Hasil Keseluruhan Praktikalitas Media Pembelajaran Tic Tac Toe

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1.	Materi	85%	Praktis
2.	Tampilan	77,5%	Praktis
3.	Penggunaan Media	72,5%	Praktis
Rata-Rata		78,3%	Praktis

Sebagaimana tabel di atas nilai dari penggunaan media pembelajaran Tic Tac Toe pada Aspek Materi, Tampilan dan Penggunaan memperoleh rata-rata 78,3% Praktis. Adapun hasil yang dipaparkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 1.2 Hasil Praktikalitas



c. Efektivitas Produk

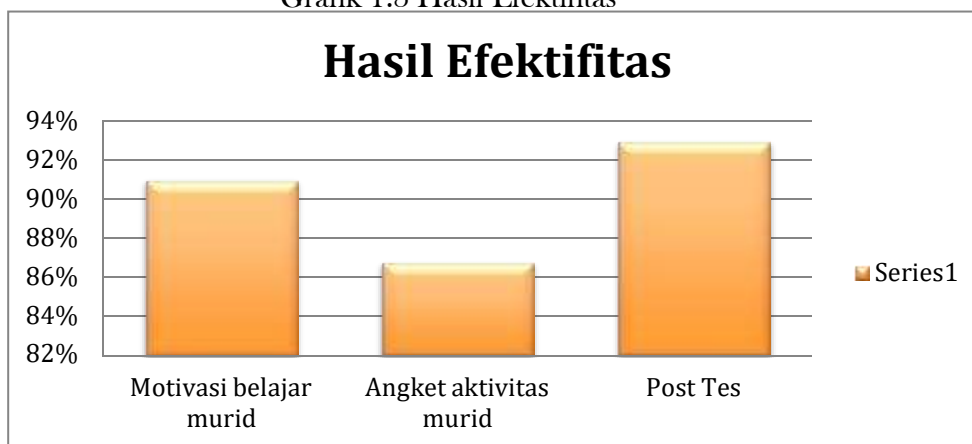
Efektifitas adalah kemampuan untuk mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan dengan cara yang efisien dan berhasil. Kata ini berasal dari bahasa Inggris “effectiveness” dan sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengukur seberapa baik suatu model dan produk (Wibowo et al. 2022).

Tabel 4.22 Hasil Efektifitas Media Tic Tac Toe secara keseluruhan

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Motivasi belajar murid	91%	Sangat efektif
2.	Angket aktivitas murid	86,8%	Sangat efektif
3.	Post Tes	93%	Sangat efektif
	Rata-rata	90,2%	Sangat efektif

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil efektifitas secara keseluruhan 90,2% sangat efektif, hasil ini menerangkan bahwa Media Pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning (PBL) yaitu 90,2% ini termasuk ke dalam kategori sangat efektif. Adapun hasil yang dipaparkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 1.3 Hasil Efektifitas



## KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning (PBL) yang telah diuji cobakan di kelas VB MIN 2 Kota Padang diuji kevalidannya mencapai 90% kategori sangat valid, uji kepraktisannya mencapai 78,3% kategori praktis dan uji efektifannya 89% kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan yang dilakukan valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan uji coba kevalidan terhadap pengembangan media pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning (PBL) memperoleh hasil presentase sangat valid, namun disarankan untuk terus melakukan peningkatan pada pengembangan Media Pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning (PBL) sehingga kevalidannya dapat ditingkatkan mencapai kelayakan yang optimal. Berdasarkan uji kepraktisan penggunaan Media Pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning (PBL) memperoleh hasil kepraktisan praktis, disarankan untuk terus berivonasi dalam meningkatkan kepraktisan pengembangan selanjutnya agar lebih optimal.

Berdasarkan uji efektifitas terhadap penggunaan Media Pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning (PBL) memperoleh sangat efektif. Disarankan agar bisa mengintegrasikan penggunaan Media Pembelajaran Tic Tac Toe berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam pemberian permainan pada proses pembelajaran sehingga membantu pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar menarik.

## REFERENCES

- Bagus, Ida, Made Wisnu, I. Gusti Ayu, and Putu Istri. 2025. "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Satua Bali : Membentuk Karakter Dan Moderasi Beragama Pada Anak." 9:95-117.
- Bukhori, Herri Akhmad, Tikno Widyatmoko, and Hie Ling Ting. 2022. "JINoP ( Jurnal Inovasi Pembelajaran )." 8:33-41.
- Chairunnisa, Indah. 2024. "Kelayakan Uji Validitas Dan Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Construct 2 Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar Corresponding Author :." 2(2):19-26.
- Charismana, Dian Satria, Heri Retnawati, and Happri Novriza Setya Dhewantoro. 2022. "Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn* 9(2):99-113. doi: 10.36706/jbti.v9i2.18333.
- Ilmiah, Jurnal, and Wahana Pendidikan. 2023. "3 1,2,3." 9(14):710-16.
- Iqbal, Muhammad, Arghribi Simanungkalit, Arie Usman, and Arief Budiman. 2022. "Implementasi Depth First Search Dalam Game Tic Tac Toe Berbasis Android."
- Nirya, M. Haikal Alfarisi, and Rahfi Febryan Putera. 2025. "Pengembangan Media Berbasis Macro Media Flash 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 5(2):607-15. doi: 10.58737/jpled.v5i2.505.
- Susanto, Ratnawati. 2022. "Analisis Ketercapaian Dimensi Keterampilan Dasar Mengajar Guru." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7(2):98. doi: 10.29210/30031618000.
- Veteran, Universitas, and Bangun Nusantara. 2022. "Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning." *Educational Learning and Innovation* 1(2):98-116. doi: 10.46229/elia.v2i1.
- Wibowo, Agung, Aulia Rahman, Muh Ishaq, and Anita Yus. 2022. "Analisis Efektifitas Media Pembelajaran PKN Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD." 1(1):1-8.
- Widyasari, Devi, Noor Miyono, and Susilo Adi Saputro. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning." 4(April):61-67.