

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tercapainya tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran yang diikuti oleh para siswa diharapkan dapat memberikan perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada diri siswa.

Proses pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak, salah satunya guru. Guru memiliki peran penting dalam proses pendidikan karena guru lah yang berinteraksi secara langsung dengan para siswa serta bertugas untuk menyelenggarakan proses pembelajaran bagi siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Sunarti dan Alimuddin (2016:253-254) bahwa guru memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena guru berinteraksi secara langsung dengan siswa sebagai subjek kurikulum 2013 sehingga secara tidak langsung kesuksesan untuk mengimplementasikan kurikulum 2013 tergantung pada keterampilan guru.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu muatan pelajaran yang ada di SD/MI. Di dalam materinya mengkaji tentang geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. IPS merupakan salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk menjangkau penalaran, di samping aspek nilai dan norma. Ruang lingkup materi IPS yang termuat dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 meliputi manusia, tempat dan lingkungan, waktu keberlanjutan dan perubahan, sistem sosial dan budaya, serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Oleh karena itu, IPS memiliki peranan penting bagi siswa dalam memposisikan dirinya untuk berinteraksi baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. IPS berperan agar siswa dapat memahami hubungan sosial serta memiliki sikap yang menunjukkan jati diri bangsa Indonesia dalam segala aspek kehidupannya.

Berkenaan dengan pembelajaran IPS, Kusmarni (2016:171) memberikan pandangan sebagai berikut,

In the learning process of it, students are expected to be able to gain the understanding of some concepts and develop attitudes, manner, morale, and skills based on their innate concepts. IPS does also discuss the relationship between a human and the environment of where they grow and also the problems on the environment itself.

Menurut pendapat tersebut, dalam proses pembelajaran IPS siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman dari beberapa konsep dan mengembangkan sikap, cara, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang mereka temukan. IPS juga membahas hubungan antara manusia dan lingkungan tempat mereka tumbuh dan juga masalah pada lingkungan itu sendiri

Untuk itu, guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS hendaknya memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya ditekankan pada aspek pengetahuan saja melainkan memberikan siswa pengalaman belajar yang dapat digunakan siswa untuk terampil dan dapat bersikap dengan baik dalam interaksinya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Herijanto (2012:8) yang menyatakan, “Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran dengan memberikan materi yang langsung dialami siswa atau dilihat siswa, pembelajaran disampaikan dengan menanamkan konsep dan karakteristik nilai esensial mata pelajaran.

Pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan, materi yang terlalu banyak membuat siswa jenuh, tidak tertarik, dan kurang bersemangat dalam belajar (Jateng Pos, 14 Februari 2018). Dari data pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru dan siswa SD Kelas V semester 1 di Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan mengenai pembelajaran IPS ditemukan permasalahan yang sama. Hasil wawancara dengan siswa ditemukan beberapa permasalahan antara lain selama pembelajaran siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi IPS saja sehingga saat guru menjelaskan materi yang banyak siswa menjadi bosan. Agar dapat menguasai materi pelajaran IPS, siswa diminta untuk menghafalkan materi di dalam buku ajar atau LKS. Akan tetapi, hal

tersebut membuat siswa kesulitan memahami materi pelajaran karena dalam buku ajar atau LKS lebih banyak berisi teks sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajari IPS. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan jika guru masih menekankan pada penguasaan pengetahuan saja dan kurang memperhatikan penguasaan pada kompetensi sikap dan keterampilan.

Adapun hasil wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan guru kelas V mempunyai masalah pada saat pembelajaran IPS yaitu saat guru memberikan penjelasan materi dengan berceramah banyak siswa yang tidak memperhatikan, guru tidak menggunakan model pembelajaran yang variatif dan cenderung lebih banyak berceramah daripada mengajak siswa untuk melakukan penemuan karena dianggap materi IPS banyak berisi teori-teori yang sulit untuk dibuat dalam tugas praktek. Guru jarang menggunakan media pembelajaran, jikapun menggunakan media pembelajaran hanya sekedar saja seperti peta maupun gambar yang sudah tersedia di sekolah.

Saat pandemi Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran harus dilakukan secara jarak jauh melalui sistem daring (dalam jaringan) yang merupakan hal baru baik bagi guru maupun siswa. Metode penugasan mendominasi kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring. Dalam pemberian tugas, guru lebih banyak menggunakan buku paket dan LKS sehingga mengakibatkan siswa cenderung pasif. Siswa hanya menerima tugas, mengerjakan dan mengumpulkan. Beberapa siswa cepat putus asa dalam menghadapi kesulitan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Banyak guru juga mengeluhkan tentang kondisi anak didiknya yang minat belajarnya menurun selama masa pembelajaran daring. Selain itu, keluhan dari orang tua yang disampaikan kepada guru bahwa tugas yang diberikan oleh guru terlalu banyak, serta dalam hal ini tidak setiap situasi dapat mendukung, seperti kondisi lingkungan yang kurang kondusif yang membuat siswa merasa sulit untuk fokus kepada pembelajaran sehingga minat siswa untuk dapat belajar pun menjadi berkurang. Terlebih lagi muatan pelajaran IPS dianggap membosankan karena materinya banyak dan cenderung hafalan sehingga sulit dipahami.

Guru sebagai fasilitator memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pelajaran serta lingkungan belajar untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Pernyataan tersebut dipertegas dengan pendapat Ramadany (2015:35-36) yang berpendapat bahwa guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif diantaranya adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang dilakukan seefektif mungkin dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.

Rudi, (2017:70) dalam *International Journal of Education and Research*, “*One way that can be done to overcome student's learning difficulties is the application of varied teaching methods.*” Menurut pendapat tersebut, kesulitan belajar siswa dapat diatasi dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi.

Penerapan metode pembelajaran yang variatif dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Terutama pada siswa sekolah dasar yang tahapan berpikirnya masih berada pada tahap operasional konkret sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami konsep materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga akan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran. Pernyataan ini diperkuat dengan pendapat Dwipangestu (2018:8) yang menyatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan cenderung lebih tertarik untuk belajar dibandingkan siswa yang hanya belajar dengan cara mendengarkan penjelasan guru.

Dalam pendidikan abad-21, perkembangan teknologi dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Prensky (dalam Al Fatta *et al* , 2019:503- 504), “*the*

students from all levels of education institutions are grouped into the so-called "Digital Natives" Their daily life is surrounded by computer games, digital devices, and smartphones. This situation changes the abilities and learning style". Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa gaya belajar para siswa di semua tingkatan pendidikan mengalami perubahan di era digital ini yang dikelilingi oleh permainan Komputer, perangkat digital, dan *smartphone*. Oleh karena itu, guru dituntut untuk inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi seperti, HP, Komputer, laptop, dan internet dalam kegiatan pembelajaran. Alat-alat tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Media pembelajaran hendaknya tidak bersifat linier saja yang hanya dilihat ataupun didengar oleh siswa. Akan tetapi, dapat membangun interaksi dengan siswa untuk belajar. Apalagi dalam kondisi pandemi covid-19 saat ini, pembelajaran harus dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Alternatif cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media ular tangga .

Alternatif pemecahan masalah tersebut diperkuat dengan pendapat Tarigan dan Siagian (2015:198) yakni, "terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media ular tangga ." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga memberikan efek positif terhadap pembelajaran siswa.

Pendapat yang sama disampaikan oleh Putri *et. al* (2019:114) yang menyatakan bahwa:

Penggunaan media interaktif sebagai sumber belajar untuk memperluas dan menambah pengetahuan serta melatih kemandirian siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif dalam belajar. Keunggulan dari media interaktif dapat digunakan dimana pun, tidak ada batasan ruang dan waktu bagi siswa untuk belajar mandiri. Penggunaan media ini dapat memperagakan suatu kegiatan pembelajaran terasa lebih hidup, memperjelas penyajian materi pelajaran yang bersifat tertulis/lisan.

Pengembangan media ular tangga ini berbentuk *powerpoint* yang dapat diakses siswa melalui Komputer, laptop, maupun HP Android sehingga media ini

dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Namun, media ular tangga yang baik tidak hanya berisi materi saja, melainkan dapat berisi hal-hal yang dapat membantu proses analisis siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir siswa. Keterampilan berpikir dapat dikembangkan melalui kegiatan mengamati, mencoba, menalar, berkomunikasi serta menyimpulkan. Kegiatan tersebut terdapat dalam model *problem based learning*. Oleh karena itu, materi dalam media ular tangga dapat dibuat dengan memuat langkah-langkah dari model *problem based learning*.

Di dalam *problem based learning*, materi pelajaran disampaikan melalui permasalahan dalam kehidupan nyata yang harus ditemukan pemecahan permasalahannya oleh siswa. Dengan demikian, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa dalam pembelajaran dapat ia aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dilakukan siswa lebih bermakna karena konsep-konsep yang ia temukan dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Hal ini didukung pendapat dari Henk Huijser, *et al* (2015:308), “*in PBL, students habitually seek, analyse, synthesise and apply information, with the guidance of the teacher, to resolve the problems presented to them at the outset.*” Dalam PBL, siswa akan terbiasa mencari, menganalisis, mensintesis, dan menerapkan informasi untuk menyelesaikan masalah yang disajikan oleh guru sejak awal pembelajaran. Guru dapat menggunakan masalah-masalah autentik yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dari proses pemecahan masalah.

Penelitian pengembangan media ular tangga berbasis *problem based learning* telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yakni Anggraeni (2017) yang menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis model PBL layak digunakan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Media ular tangga yang akan dikembangkan dalam penelitian ini tidak sekedar berisi materi dengan menerapkan langkah-langkah *problem based learning*. Akan tetapi, dilengkapi pula dengan soal yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif. Agar lebih menarik, maka ditambahkan pula permainan yang menantang siswa untuk belajar. Pentingnya permainan dalam pembelajaran

sekolah dasar ditegaskan oleh Veličković (2013) yang berpendapat bahwa:

“... we think is a significant possibility of using games in educational work with children in the elementary grades, and how to help your child through the game more quickly and more easily overcome the problems of adaptation to the school environment and learning”.

Peneliti memilih menggunakan permainan ular tangga dalam media ular tangga ini karena permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah dikenal oleh siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Tegeh dan Budiartini (2017:138) berpendapat bahwa permainan ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran serta dapat meningkatkan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan permainan ular tangga sebelumnya pernah dilakukan oleh Budiman *et al* (2017) menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi game interaktif ular tangga dapat membantu anak-anak mempelajari matematika dasar dengan cara mengisi soal-soal yang ada dalam game interaktif.

Pandangan pembelajaran IPS yang membosankan dapat dirubah menjadi pembelajaran yang menyenangkan dengan mengembangkan media ular tangga berbasis *problem based learning* sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar IPS. Selain itu, media ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terampil memecahkan permasalahan dalam kehidupan, mencari solusi permasalahan, serta melatih kemandirian, kejujuran dan tanggung jawab siswa.

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Elektronik Ular Tangga Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar .

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil studi pendahuluan pada muatan pelajaran IPS memperlihatkan beberapa permasalahan yang dialami oleh para siswa. Melalui refleksi terhadap pembelajaran IPS yang dilakukan dapat teridentifikasi beberapa masalah yang menyebabkan kesulitan belajar dan kurangnya motivasi belajar siswa kelas V

Sekolah Dasar sebagai berikut:

- a. Pembelajaran IPS yang dilakukan guru selama ini masih bersifat konvensional. Guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran IPS.
- b. Siswa menganggap muatan pelajaran IPS membosankan karena materinya banyak dan cenderung hafalan sehingga sulit dipahami.
- c. Surat Edaran No. 4 Tahun 2021 menekankan pembelajaran yang biasa dilakukan di Sekolah, kini saat pandemi Covid-19 harus dilakukan secara jarak jauh dengan pembelajaran yang dilaksanakan melalui sistem daring.
- d. Metode penugasan masih mendominasi kegiatan guru dalam mengajar, sehingga mengakibatkan siswa cenderung pasif menerima tugas, mengerjakan dan mengumpulkan.
- e. Banyak guru yang mengeluhkan tentang kondisi anak didiknya yang minat belajarnya menurun selama masa pembelajaran daring.
- f. Beberapa siswa cepat putus asa dalam menghadapi kesulitan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang muncul, dapat ditentukan alternatif dan prioritas pemecahan terhadap masalah yang sudah teridentifikasi. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menerapkan langkah model pembelajaran PBL dan dipadukan dengan permainan ular tangga. Melalui penggunaan model pembelajaran dan pengembangan media ular tangga ini diharapkan siswa dapat lebih aktif dan berpikir kreatif serta memiliki kemauan keras, semangat yang tinggi serta terampil menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan penggunaan bahasa yang tidak terlalu berat dalam media ular tangga sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang ada pada media tersebut. Tampilan dalam media ular tangga ini juga dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar IPS menggunakan media ular tangga tersebut pada kegiatan sekolah ataupun pada

kegiatan sehari-hari.

Pengembangan media ular tangga berbasis PBL dalam proses kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran baik dalam pembelajaran secara langsung maupun pembelajaran secara daring di saat pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. Media ular tangga berbasis PBL dalam proses pembelajaran akan dapat mengatasi masalah motivasi belajar siswa yang rendah.

Sasaran penelitian ini terbatas pada siswa kelas V Sekolah Dasar yang berada di wilayah Gugus Pattimura Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan dalam pembelajaran Tematik Integratif muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tema Peristiwa dalam kehidupan sebanyak 2 SD. Uji coba dilakukan terhadap SD N 1 Banjarejo untuk selanjutnya diujicobakan SD N 3 Banjarejo.

Pemilihan SD di wilayah Gugus Pattimura Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan sebagai lokasi karena berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah tersebut masih ada kendala dalam pembelajaran IPS. Di samping itu, kepala sekolah dan guru bersikap terbuka dan kooperatif kepada peneliti. Sementara itu alasan pemilihan kelas V sekolah dasar sebagai subyek penelitian karena kelas V membutuhkan pengetahuan sebagai bekal mengikuti pembelajaran di kelas tinggi berikutnya. Selain itu materi IPS kelas V mempunyai cakupan yang menyeluruh, sehingga harus diupayakan pengembangannya untuk mempersiapkan siswa menempuh pelajaran di kelas VI. Di samping itu, pemilihan IPS sebagai obyek penelitian karena materi pelajaran IPS yang banyak sehingga membutuhkan pemahaman yang lebih spesifik bagi siswa. Apalagi pelajaran IPS dianggap membosankan bagi siswa karena bersifat hafalan dan ingatan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media Elektronik ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V Sekolah

Dasar ?

2. Bagaimana pengembangan media Elektronik ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana efektifitas media Elektronik ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan media Elektronik ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar
2. Menganalisis pengembangan media Elektronik ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar
3. Menganalisis efektifitas media Elektronik ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui uraian dan pembahasan dalam penelitian ini diharapkan menghasilkan kajian yang bisa memberikan manfaat kepada beberapa pihak terutama yang berhubungan di bidang pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi untuk perkembangan dunia pendidikan serta sebagai bahan referensi untuk kegiatan – kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis terhadap berbagai pihak yang berkompeten di bidang pendidikan.

Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru memperbaiki permasalahan pembelajaran dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih optimal dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kompetensi siswa, meningkatkan aktivitas belajar serta motivasi belajar siswa sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

3. Bagi Peneliti.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti terkait inovasi penggunaan model pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar.

4. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran umum mengenai upaya-upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini, spesifikasi produk dimaksudkan untuk memberikan gambaran singkat tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk dari penelitian ini berupa media ular tangga berbasis PBL dan permainan ular tangga. Secara garis besar, media ular tangga ini mengikuti langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kemudian dikembangkan dengan berbantuan permainan ular tangga.

Media ular tangga berbasis PBL ini menggunakan software bawaan dari Microsoft Office yaitu *Microsoft Office Power Point* yang bisa dimainkan di

Komputer, laptop, dan HP Android. Untuk penggunaan aplikasi di HP Android, siswa diharuskan menginstal aplikasi pendamping yaitu *WPS Office*. Ekstensi file dari aplikasi media ular tangga berbasis PBL ini berupa *pptx*. Adapun bagian-bagian dari media pembelajaran ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Halaman awal berisi video pengantar pembelajaran sebelum pengguna dibawa ke menu pembelajaran.
2. Halaman menu utama berisi menu-menu yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran. Halaman ini disertai narasi singkat berupa audio suara
3. Menu petunjuk berisi petunjuk singkat penggunaan aplikasi baik bagi guru maupun siswa.
4. Menu KI dan KD berisi uraian kompetensi inti dan kompetensi dasar beserta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.
5. Menu Pembelajaran berisi materi dan proses pembelajaran yang dibagi dalam tiga subtema. Proses pembelajaran di setiap subtema mengikuti alur model pembelajaran *Problem Based Learning* terdiri dari orientasi masalah, mengorganisasikan peserta didik, investigasi kelompok/individual, menyajikan hasil investigasi dan analisis serta evaluasi proses.
6. Menu permainan berisi permainan ular tangga yang terdiri dari sepuluh soal sesuai dengan tema pembelajaran. Bentuk soal berupa pilihan ganda, jika benar maka siswa akan di bawa ke soal selanjutnya menaiki tangga, jika salah siswa akan tetap berada di posisi awal atau turun ke posisi semula.
7. Menu profil berisi biodata pengembang aplikasi media ular tangga berbasis PBL dan permainan ular tangga.
8. Menu keluar untuk keluar dari aplikasi. Aplikasi tidak akan menutup apabila pengguna memilih atau menekan tombol silang (exit) pada pilihan menu keluar pada *Microsoft Powerpoint*.