

PENGGUNAAN MEDIA UALAR TANGGA KEBERAGAMAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Dika Nurunnaja¹, Ika Ari Pratiwi², Much Arsyad Fardani³

^{1,2}PGSD FKIP, Universitas Muria Kudus

dnurunnaja@gmail.com, ikaaripratiwi@gmail.com, arsyad.fardani@umk.ac.id

ABSTRACT

The study was conducted to measure the effectiveness of the Snakes and Ladders of Diversity media on the learning outcomes of Pancasila Education of class III of SD 3 Menawan. The study used a quantitative method of the Pre-Experimental model with a One-Group Pretest-Posttest design. Determination of the sample using the saturated sample technique. The sample used all students of class III of SD 3 Menawan with a total of 28 students. Data were obtained through multiple choice written tests and essays on the pretest and posttest. Data analysis used SPSS 26 with the Shapiro-Wilk Technique normality test as a prerequisite test and hypothesis testing with the Paired Sample T-test and N-Gain tests. The normality test showed that the pretest and posttest values were normally distributed. The results of the Paired Sample T-test showed a significant value of $0.00 < 0.05$, meaning that there was a difference in the pretest and posttest values of the Pancasila Education learning outcomes. The results of the N-Gain test showed that the Pancasila Education learning outcomes increased by 0.6259 with moderate criteria. The results of this study imply that the learning process using game-based learning media such as Snakes and Ladders of Diversity can be a fun and effective learning strategy in improving learning outcomes in Pancasila Education. Teachers are encouraged to utilize similar media to increase active student engagement in learning. Furthermore, schools can further develop other innovative learning media to support more optimal learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, Pancasila education, snakes and ladders of diversity

ABSTRAK

Penelitian menggunakan metode kuantitatif model Pre-Experimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Penentuan sampel dengan Teknik sampel jenuh. Sampel menggunakan seluruh peserta didik kelas III SD 3 Menawan dengan jumlah 28 peserta didik. Data diperoleh melalui tes tertulis pilihan ganda dan esai pada pretest dan posttest. Analisis data menggunakan SPSS 26 dengan uji normalitas Teknik Shapiro-Wilk sebagai uji prasyarat dan uji hipotesis dengan uji Paired Sample T-test dan N-Gain. Uji normalitas menunjukkan nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil Paired Sample T-test menunjukkan nilai signifikan

0,00<0,05 artinya terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila meningkat sebesar 0,6259 dengan kriteria sedang. Hasil penelitian ini berimplikasi bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti Ular Tangga Keberagaman dapat menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Guru dianjurkan untuk memanfaatkan media serupa guna meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam belajar. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran inovatif lainnya untuk menunjang hasil belajar yang lebih optimal.

Kata Kunci: hasil belajar, pendidikan pancasila, ular tangga keberagaman

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat terkait dengan program pembelajaran. Pendidikan adalah salah satu bagian penting dalam membangun sebuah negara (Pratiwi et all, 2024). Menurut (Natanti et al., 2023) menyatakan Pendidikan adalah suatu keharusan bagi manusia karena pada hakikatnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya dan tidak dapat berdiri sendiri. Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk masa depan generasi muda, khususnya pada tingkat sekolah dasar (SD) dianggap sebagai tahapan penting dalam perkembangan individu. Pendidikan juga penting bagi masyarakat untuk memiliki kehidupan yang baik. Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan bahwa "Pendidikan merupakan syarat wajib dalam proses

tumbuh kembang anak. Artinya pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup yang ada pada diri anak, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan (Ujud et al., 2023). Pendidikan adalah upaya yang dasar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dan mengembangkan potensi diri mereka (Ratna et al., 2025).

Pendidikan tidak jauh dari proses belajar dan mengajar di ruang kelas. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan. Kedua konsep ini menjadi satu kesatuan dalam satu kegiatan, dimana terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses

belajar mengajar dilakukan oleh peserta didik di sekolah melibatkan tindakan dan perlakuan seorang guru. Menurut (Pratiwi et all, 2024) mengungkapkan belajar adalah tanggung jawab pribadi untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Mengajar adalah usaha yang menjadikan peserta didik belajar, yaitu usaha mengubah tingkah lakunya. Kedua konsep ini menjadi kesatuan yang menjadi satu kegiatan.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang sangat esensial bagi peserta didik. Hal ini karena Pendidikan Pancasila berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik di kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai landasan dalam membentuk karakter bangsa yang membangun pada nilai-nilai luhur. Pendidikan Pancasila perlu menjadi elemen penting dalam proses belajar mengajar di seluruh tingkat pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar (Auzi et al., 2024). Melalui Pendidikan Pancasila, tujuannya adalah menciptakan individu yang dapat berkontribusi secara aktif dalam masyarakat dengan memahami hak, tanggung jawab, dan kewajiban mereka sebagai warga negara. Praktiknya, proses

pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap kurang menarik oleh peserta didik sekolah dasar, karena biasanya disampaikan dengan metode konvensional seperti ceramah, yang cenderung monoton dan kurang interaksi dalam proses pembelajaran (Yudho & Sianturi, 2020). Kondisi ini mengakibatkan rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila, sehingga hasil pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa. anak-anak di usia sekolah dasar sedang berada di tahap konkret operasional, di mana mereka lebih efektif belajar melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung dan visual (Azzahra et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas III SD 3 Menawan, menunjukkan bahwa nilai yang belum maksimal yang disebabkan oleh minimnya kemampuan guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, sehingga partisipasi peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar dianggap tidak menarik dan membosankan.

Berdasarkan hasil observasi dapat diambil garis besar bahwa kondisi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD 3 Menawan tergolong rendah.

Hasil belajar berkaitan erat dengan pemahaman kognitif peserta didik. Menurut (Dwinata et all, 2023) salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik adalah dengan menumbuh kembangkan media pembelajaran yang menarik. Adapun media pembelajaran yang sekiranya menarik adalah media Ular Tangga Keberagaman. Peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting karena membantu siswa memahami konsep materi pembelajaran (Wardana et al., 2023). Media pembelajaran adalah salah satu faktor eksternal yang memengaruhi kemajuan belajar peserta didik. Alat serta bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran (Pratiwi et al, 2022). Menurut (Ulfa et al., 2020) menyatakan Media pembelajaran adalah sarana penyalur pesan yang dapat digunakan untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat

lebih mudah memahaminya. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber penyalur dan penyampaian informasi, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya, dalam hal ini siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Tyas et al., 2024). Menurut (Khadijah et al., 2022) menyatakan Ular Tangga merupakan permainan tradisional yang masih umum dimainkan oleh anak-anak, dan sebagian besar anak-anak menyukai permainan ini. permainan ini terbilang menarik dan tidak membosankan karena banyak kejutan tak terduga saat memainkannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Menurut penelitian yang dilakukan Hasil penelitian lainnya yang telah dilakukan oleh (Agustini et al., 2024) bahwa ada peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap hasil belajar. Hasil tersebut, dibuktikan dengan perhitungan akumulatif rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test* setelah dilakukan treatment dengan menggunakan media pembelajaran padlet ULIK. Dipertegas dengan penelitian Penelitian yang dilakukan

oleh (Hana et al., 2024). Hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Pamalayan dengan menggunakan media ular tangga dalam belajar, kelas III SDN I Pamalayan mengalami peningkatan Rata-rata hasil belajar mencapai target keberhasilan $\geq 75\%$. Disimpulkan bahwa penerapan ular tangga dapat membantu meningkatkan prestasi siswa dan keberhasilan akademik serta nilai hasil belajarnya. Menurut (Marcela et al., 2022) bahwa Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik. Diperkuat Menurut (Fardani, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipelajarinya. Menurut pendapat (Iskandar et al., 2023) dengan memanfaatkan media yang menarik yaitu dalam bentuk media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan

agar inovasi ini dapat menjadi alat bagi guru dan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, dari beberapa jurnal penelitian di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan subjek peserta didik kelas III SD 3 Menawan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan suku bangsaku yang berisi keberagaman yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi peneliti mengembangkan penelitian ini dengan judul “Keefektifan Media Ular Tangga Keberagaman Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SD 3 Menawan”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media Ular Tangga Keberagaman dan mengukur peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah penerapan media Ular Tangga Keberagaman kelas III SD 3 Menawan.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas III SD 3 Menawan. Penelitian dilakukan dengan metode

kuantitatif model Pre-Eksperimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Desain tersebut hasil dari perlakuan yang dilakukan dapat lebih akurat karena membandingkan hasil sebelum dan setelah perlakuan. Penggunaan satu subjek untuk Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas III SD 3 Menawan. Penentuan sampel menggunakan cara Non-Probability sampling dengan Teknik sampling jenuh. Pengambilan Sampel Jenuh merupakan teknik pengambilan sampel di mana semua anggota populasi dijadikan sampel (Amin et al., 2023). Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas III SD 3 Menawan yang berjumlah 28 peserta didik dengan jumlah 19 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan.

Data penelitian diperoleh melalui tes. Tujuan pengukuran tes ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis tes objektif dan subjektif berbentuk pilihan ganda dan uraian untuk mengukur Tingkat hasil belajar Pendidikan Pancasila. Tes pilihan ganda dan uraian disusun berdasarkan indikator hasil belajar. Tes memuat 10 pilihan ganda dan 5

uraian yang sudah disesuaikan dengan tingkat kesulitan sesuai dengan taksonomi *bloom*. Sebelum diberikan kepada peserta didik dilakukan validitas isi untuk mengukur kesesuaian instrument tes (Susilowati, 2023). Tes diberikan kepada peserta didik berupa *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan).

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 26. Data yang digunakan uji prasyarat dan hipotesis yaitu dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila. Uji normalitas dengan teknik *Shapiro-Wilk* sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari berdistribusi normal atau tidak normal. Uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired T-test* dan uji *N-Gain*. Uji *Paired T-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila. Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media Ular Tangga Keberagaman. Menurut (Haryadi & Guntara, 2025) menyatakan kriteria

peningkatan. N-Gain, pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 1 Kriteria N-Gain Skor

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$\text{Gain} \leq 0,3$	Rendah
$0,3 \leq \text{Gain} < 0,7$	Sedang
$\text{Gain} \geq 0,7$	Tinggi

Tabel 2 Kriteria N-Gain Kategori Keefektifan

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan dengan memberikan soal *pretest* (sebelum perlakuan) untuk mendapatkan nilai awal hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Lalu dilakukan penerapan penggunaan media Ular Tangga Keberagaman sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah itu peserta didik mengerjakan soal *posttest* (setelah perlakuan) untuk mendapatkan nilai akhir hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila SD 3 Menawan peserta didik di kelas III digunakan sebagai data dalam menentukan perbedaan dan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang dialami peserta didik kelas III setelah

penggunaan media Ular Tangga Keberagaman. Hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas III, sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Data	Pretest	Posttest
Rata-Rata	49	80,5
Nilai Terendah	28	64
Nilai Tertinggi	76	92

Rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD 3 Menawan, yaitu 49 dengan nilai terendah sebesar 28 dan nilai tertinggi sebesar 76. Rata-rata nilai *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III sebesar 80,5 dengan nilai terendah yaitu 64 dan nilai tertinggi yaitu 92. KKTP yang ditetapkan sekolah SD 3 Menawan sebesar 78, pada hasil *pretest* tidak ada peserta didik yang memenuhi KKTP. Hasil untuk nilai *posttest* menunjukkan terdapat 17 peserta didik yang dinyatakan tuntas memenuhi KKTP. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas. Berikut hasil uji

normalitas dengan Teknik *Shapiro Wilk* menggunakan SPSS 26.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pretest	.128	28	.200*	.939	28	.104
Posttest	.139	28	.177	.942	28	.123

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

Uji prasyarat dilakukan sebelum melakukan uji *Paired Sampel T-Test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan data hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai *sig* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas data *pretest* menunjukkan nilai *sig* 0,104 > 0,05 hasil tersebut berarti bahwa rata-rata *pretest* berdistribusi normal. Data *posttest* menunjukkan hasil *sig* 0,123 > 0,05 artinya data *posttest* berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila menunjukkan data berdistribusi

normal. Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila dilakukan uji *Paired Sampel T-Test*. Berikut hasil uji *Paired Sampel T-Test* menggunakan SPSS 26.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sampel T-Test Paired Samples Test

	Paired Differences							Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	n	95% Confidence Interval of the Difference		df			
				Std. Error	Lower				
Paired differences	8.66	1.63	-	-	-	27	.000		
Pretest - Posttest	31.57	4	7	34.9	28.2	19			
	-1			31	12	28			
	Pos					2			
	ttes								

Uji *Paired Sampel T-Test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada penerapan media Ular Tangga Keberagaman. Data yang digunakan untuk melakukan uji *Paired Sampel T-Test* yaitu nilai *pretest* dan hasil *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila. Kriteria analisis uji *Paired Sampel T-Test* yaitu jika *sig* < 0,05, artinya terdapat perbedaan nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila. Jika *sig* > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan nilai

hasil belajar Pendidikan Pancasila. Uji *Paired Sampel T-Test* pada Tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III dari penerapan media Ular Tangga Keberagaman. Setelah diketahui terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan uji *N-Gain*. Berikut hasil uji *N-Gain* menggunakan SPSS 26.

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain Descriptive Statistics

	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviatio n
Ngain_sco re	28	.47	.83	.6259	.09441
Ngain_Per sen	28	47.06	83.33	62.59	9.44138

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III setelah penerapan media Ular Tangga Keberagaman. Data yang digunakan untuk uji *N-Gain* yaitu data hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik

kelas III. Hasil uji *N-Gain* pada tabel 6 menunjukkan besar rata-rata peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III setelah penerapan media Ular Tangga Keberagaman yaitu sebesar 0,62 berada pada rentang $0,3 < g < 0,7$ dengan kriteria sedang. Dan Tingkat keefektifan sebesar 62 % berada pada rentang presentase 56%-75% dengan kriteria cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut penerapan media Ular Tangga Keberagaman cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas III.

Rata-rata nilai setelah penerapan yaitu sebesar 80,5 lebih baik dari hasil rata-rata nilai sebelum penerapan yang hanya sebesar 49. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III setelah penerapan media Ular Tangga Keberagaman lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan. Hasil tersebut menunjukkan dengan penerapan media Ular Tangga Keberagaman meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran dengan dukungan media pembelajaran telah dilakukan sangat baik. selama proses

pembelajaran, peserta didik menunjukkan keantusiasan yang tinggi dan bekerja sama secara efektif. Menurut (Rosanti et all., 2025) Pada kegiatan belajar mengajar, pengajar memiliki fungsi yang krusial sebagai pendukung dalam membangun pengalaman edukasi yang sesuai dan berarti untuk para peserta didik.

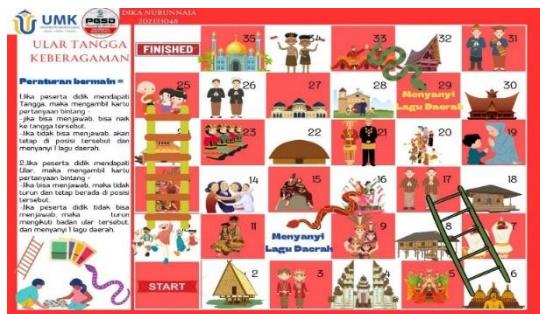
Selama proses pembelajaran, peserta didik tampak bingung ketika harus melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena selama ini dalam proses belajar mengajar masih terpaku dengan buku pembelajaran yang ada. Pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak peserta didik yang kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang memiliki banyak materi yang harus dipahami oleh peserta didik, sehingga banyak peserta didik kurang menyukai pelajaran ini (Hermayanti et al, 2023). Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi

pembelajaran yang dipelajarinya (Fardani,2023).

Berdasarkan hasil tersebut pada penelitian terlihat pada akhir Pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal *posttest* dengan memperoleh hasil yang memuaskan karena peserta didik sudah memahami materi dengan penggunaan Media Ular Tangga Keberagaman dengan hasil belajar peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan mendapat nilai terendah, 28 dan nilai tertinggi 76 dengan memperoleh rata-rata sebesar 49. Selama proses menganalisis dan mengevaluasi beberapa peserta didik satu atau dua orang saja yang dianggap menonjol. Peserta didik tidak paham akan apa yang dikerjakan. Hasil belajar setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 80,5. Terlihat peserta didik lebih aktif untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Penerapan media Ular Tangga Keberagaman mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas III. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) berpendapat penggunaan media dalam pembelajaran adalah meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, serta menjadikan

pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut pendapat Menurut pendapat (Ningrum et al., 2024) permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik peserta didik yang suka bermain.

Sejalan dengan pendapat (Aini et all, 2020) Media belajar ular tangga telah terbukti efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran karena dapat membuat peserta didik belajar sembari bermain, yang mendukung mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Berikut desain media pembelajaran ular tangga keberagaman terdiri dari 36 kotak yang terhubung dengan ular dan tangga. Kotak dalam ular tangga ini juga menyajikan keragaman di Indonesia seperti suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, lagu daerah, bahasa daerah, tarian daerah, agama dan kepercayaan yang ada di Indonesia dengan warna perpaduan merah dan putih yang menarik.



Gambar 1 Media Ular Tangga Keberagaman

Media Ular Tangga Keberagaman ini mempunyai perbedaan dengan ular tangga lainnya. Perbedaan permainan ular tangga biasa dengan permainan ular tangga keberagaman adalah pada desain yang terdapat keberagaman yang ada di indonesia dan modifikasi dari nomor yang hanya 1-36, peserta didik juga diarahkan setiap berhenti di kotak kotak permainan ular tangga akan ada kartu pertanyaan yang terdapat aturan permainan nya.

Pada permainan ular tangga biasa apabila peserta melalui kotak yang berisikan tangga peserta dapat langsung naik tanpa melalui sebuah tantangan maupun pertanyaan, sama halnya dengan ketika peserta melalui kotak

berisikan ular maka peserta akan langsung turun tanpa melalui pertanyaan ataupun tantangan. Berbeda dengan ular tangga keberagaman, apabila dalam permainan peserta melalui tangga, maka peserta didik harus mengambil kartu Bintang. Kartu bintang ini terdapat soal sedikit sulit dari kartu berbentuk persegi. Berisi sebuah pertanyaan terkait dengan materi

pembelajaran keberagaman di Indonesia. Naik ke kotak yang bernomor lebih tinggi. Begitu pula dengan kotak yang berisi ular, maka peserta didik harus mengambil kartu pertanyaan berbentuk bintang, serta menjawab pertanyaan agar peserta tidak turun dan mengamankan posisi mereka. Jika pion tidak bisa menjawab pertanyaan, maka satu kelompok harus menyanyikan satu lagu tradisional.

Peserta didik menunjukkan semangat yang lebih tinggi ketika belajar menggunakan media ular tangga, karena pengalaman bermain yang menyenangkan (Puspitasari et al., 2022) mengungkapkan bermain mempunyai banyak hal positif dalam masa perkembangan anak. Terutama anak sekolah dasar. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran peserta didik terlihat senang dan antusias di bandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Peserta didik lebih aktif untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada pembelajaran. Peserta didik lebih berani bertanya dan berdisusi serta berpendapat secara berkelompok maupun saat proses belajar mengajar. Peserta didik juga terlihat saling menjadi tutor

sebaya saling menjelaskan seta membantu satu sama lain untuk memahami materi ataupun mengerjakan instruksi yang diberikan. Penerapan media Ular Tangga Keberagaman cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD 3 Menawan dengan kriteria sedang.

Hasil tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Pipit Mulyiah, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020) menyatakan bahwa penggunaan Media Permainan Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, dapat ditarik Kesimpulan bahwa terdapat Keefektifan Media Ular Tangga Keberagaman Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SD 3 Menawan. Hal tersebut terjadi setelah penerapan Media Ular Tangga Keberagaman dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III. Hasil tersebut dapat dilihat dari data diperoleh melalui uji *paired sample t-test* yang

mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata,

Skor *pretest* tercatat sebesar 0,104, sedangkan skor *posttest* mencapai 0,123. Selanjutnya, pada nilai *N-Gain* menunjukkan skor 0,6259 dengan kategori peningkatan sedang, dengan adanya peningkatan tersebut menunjukkan penggunaan media Ular Tangga Keberagaman cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah perlakuan penggunaan Media Ular Tangga Keberagaman terdapat perbedaan dan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III SD 3 Menawan. Hasil penelitian ini berimplikasi bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti Ular Tangga Keberagaman dapat menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Alvina Noor Aini et all. (2020). Jurnal Riset Pendidikan Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 162–169.
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd%0APENGEMBANGAN>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Auzi, C., Saragi, D., Ndona, Y., & Negeri, U. (2024). *Peran Pendidikan Pancasila dalam Mencegah Radikalisme pada Kalangan Siswa Sekolah Dasar*. 721–729.
<https://doi.org/10.47709/educendia.v4i02>.
- Aqna, Z. K., Pratiwi, I. A., & Rondli, W. S. (2024). Hubungan Minat Belajar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn Gugus Ra Kartini Kabupaten Pati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 323-338.
- Fardani, M. A. (2023). *Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar*. 4, 1081–1088.
- Hana, S., Nissa, F., Rahmah, M., Aini, A. Q., & Febriyani, N. (2024). *Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III*

- SDN 1 Pamalayan- Ciamis. 2(2), 191–209.
- Haryadi, R., & Guntara, Y. (2025). *Implementasi model Teams Games Tournament (TGT) pada materi relativitas untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa SMA*. 6(1), 1–9.
- Hermayanti, M., Rondli, W. S., & Riswari, L. A. (2023). Hasil Belaja Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453–2461.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557–566.
- Khadijah, K., Sani, F., Sari, N., Rohali, A., & Harahap, S. A. (2022). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1340. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani,
- M. A. (2023). *Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga*. 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Ningrum, D. P., Nuvitalia, D., Guru, P., & Semarang, U. P. (2024). *Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02*. 8, 19225–19233.
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–167.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., Maharani, S. C., & Tangerang Ubiversitas Muhammadiyah. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pipit Mulyiah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020).
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(2), 2540–2546.
- Ratna, Y. M., Fardani, M. A., Hamim, N., & Kudus, U. M. (2025). *CIVIC EDUCATION AND SOCIAL*

- SCIENCE JOURNAL (CESSJ)
Volume 7 Nomor 1 Edisi Bulan
Juni 2025. 7, 85–96.
- Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model TGT Berbantuan Media Ular Tangga Tangga di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, 41(1), 104–119.
- Sulaimah, E., & Wibawa, S. (2024). Analisis penerapan model pembelajaran project based learning dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2012-2021.
- Susilowati, D. (2023). *Analisis Kualitas Instrumen Tes Hasil Belajar Pembelajaran IPAS pada Kemampuan Literasi Sains dan Berpikir Kritis Siswa*. 4(2), 111–117.
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardhani,
- M. A. (2020). *Model Mind Mapping Berbantuan Media Roda Putar Untuk*. 2(1), 1–10.
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20–24.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9660>
- Yudho, L., & Sianturi, D. (2020). Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Bagi Masyarakat Pesisir Pulau Terdepan Sebagai Upaya Keikutsertaan Warga Negara Dalam Bela Negara the Importance of Investment of National Values for Foreign Coastal Communities As an Effort for the Participatio. *Jurnal Prodi Strategi Pertahanan Laut | Volume 6 Nomor 3 Tahun 2020, 6 No 3(February)*, 257–272.