



Penerapan Media *Game Snakes and Ladders* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Clara Intan¹

Universitas PGRI Silampari, Indonesia, Email: claraintan98@gmail.com

Ani Fiani²

Universitas PGRI Silampari, Indonesia, Email: annie_fiani@yahoo.com

Tidi Maharani³

Universitas PGRI Silampari, Indonesia, Email: tidimahari1@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya. Metode penelitian ini yaitu eksperimen semu dengan desain yang digunakan adalah *one group pretest dan posttest*. Populasi dan sampel pada penelitian ini yaitu kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya berjumlah 26 siswa dengan menggunakan metode *sampling jenuh* semua populasi dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data menggunakan Uji-Z dengan hasil penelitian untuk tes akhir (*posttest*) pada taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$ diperoleh $Z_{hitung} > Z_{tabel} = (11,33 > 1,78)$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *game snakes and ladders* pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya signifikan tuntas.

Kata Kunci: hasil belajar, media, pendidikan pancasila, *snakes and ladders*.

Abstract. This study aims to determine the completeness of the learning outcomes of Pancasila education students in grade IV of SD Negeri 1 Karang Jaya. This research method is a pseudo-experiment with the design used is one group pretest and posttest. The population and sample in this study, namely grade IV of SD Negeri 1 Karang Jaya, amounted to 26 students using the saturated sampling method of all populations used as samples. The data collection technique used is a test. The data analysis technique uses Z-Test, with the results of the research for the final test (*posttest*) at a significant level, namely $\alpha = 0.05$ obtained $Z_{hitung} > Z_{tabel} = (11.33 > 1.78)$ which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, the hypothesis proposed in this study is accepted as true. So, it can be concluded that the learning outcomes of students after the application of snakes and ladders game media in the learning of Pancasila education for grade IV students of SD Negeri 1 Karang Jaya are significantly complete.

Keywords: learning outcomes, media, pancasila education, snakes and ladders.

Article History

Submitted: 27th April 2025

Accepted: 15th October 2025

Published: 18th October 2025

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Redja, 2011:3).

Pendidikan juga merupakan upaya hasil yang diusahakan di lembaga terhadap siswa yang diserahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial siswa. Pendidikan menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia ataupun sebagai warga masyarakat. Dengan tujuan dan fungsi pendidikan, pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik. Dalam membentuk generasi bangsa bahwa pendidikan pancasila dapat menekankan pembinaan nilai moral warga negara (Desi, dkk., 2022).

Pendidikan pancasila salah satu mata pelajaran yang difokuskan untuk membentuk diri yang pluralistik dari segi suku, bangsa, budaya, bahasa, agama, yang sesuai dengan pancasila dan undang-undang dasar (UUD) 1945 (Depdiknas, 2019). Pendidikan pancasila merupakan subjek pembelajaran yang tidak lepas dari dunia pendidikan. Dengan adanya pendidikan pancasila sebagai pembelajaran dasar utama yang harus dipahami dan dipelajari oleh setiap siswa untuk membangun generasi yang berpendidikan serta cinta tanah air. Pendidikan pancasila memiliki urgensi fungsi dan posisi dalam mengembangkan kesadaran kebangsaan dalam diri generasi muda melalui jalur pendidikan sekolah (Sutono, 2019). Pembentukan watak warga negara, menjadi fokus pendidikan pancasila yang menekankan pada pembinaan nilai dan moral warga negara dan terdapat kebutuhan untuk menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 dalam pembelajaran.

Penerapan pembelajaran abad 21 membutuhkan pemanfaatan literasi digital oleh guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya mengedepankan nilai-nilai pancasila tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang terus berkembang (Maulana, dkk., 2023). Tetapi pada kenyataannya bahwa proses pembelajaran pendidikan pancasila masih terdapat permasalahan seperti guru masih menggunakan metode ceramah, dan kurang menerapkan media pembelajaran yang inovatif (Lisnawati, dkk., 2022).

Sutrisno, dkk., (2022) juga menjelaskan bahwa pada pembelajaran pendidikan pancasila, guru masih menggunakan buku teks dan dengan metode ceramah sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta pemahaman materi. Hal ini juga diungkapkan oleh Aisah, dkk., (2022) bahwa pada pembelajaran pendidikan pancasila masih menghadapi berbagai halangan serta masalah. Hal ini terlihat rendahnya minat dan motivasi serta hasil belajar yang masih rendah.

Sejalan dengan observasi yang ada di lapangan bahwa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya ditemukan beberapa fenomena seperti hasil belajar atau nilai yang masih rendah. Ini dibuktikan dengan adanya hasil ulangan harian bahwa terdapat 20 dari 26 siswa yang mendapatkan nilai rendah atau sebesar 76% yang tidak mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang disebabkan karena kurangnya pembelajaran yang aktif dan kreatif. Maka perlu adanya perbaikan nilai dengan cara pembelajaran yang kreatif dan aktif agar seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya mendapatkan nilai yang memuaskan atau sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran pendidikan pancasila yaitu 68.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa ditemukan permasalahan pada mata pelajaran pendidikan pancasila maka perlu adanya solusi dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan yaitu menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satunya dengan menggunakan media *game snakes and ladders* atau dalam artian bahasa Indonesia yaitu media permainan ular tangga. Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti atura-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sardiman, 2014). Permainan juga dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Permainan dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka, sampai belajar bahasa asing sehingga mampu meningkatkan motivasi semangat belajar siswa.

Games snakes and ladders atau biasa dikenal dengan permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan mencapai pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada siswa (Anjelina, 2021). Permainan ini juga dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan lebih cenderung tertarik serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan sebagai sarana atau media belajar dalam bentuk game edukatif merupakan stimulus unik yang mampu merangsang siswa untuk terlihat aktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Rifa'I & Anni (2014), stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung memepertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut. Permainan tradisional juga mampu mengembangkan karakter dan pesan moral tertentu seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada jika kalah, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan permainan. Hal ini juga diungkapkan oleh Dika & Duwi (2024) yang mengatakan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar mengembangkan kemampuannya dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Melalui belajar sambil bermain ular tangga akan menimbulkan rangsangan yang membuat siswa memahami konsep dan membantu mengembangkan kecerdasannya sehingga siswa mendapatkan pemahaman konsep dan hasil belajar yang lebih baik.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen semu karena tidak ada kelas pembanding dalam penelitian ini. Desain penelitian (*Pre-Experimental Designs*) dengan *One Group Pre-test* dan *Post-test*, dimana pada awal pembelajaran dilaksanakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, kemudian setelah *pre-test* diberikan perlakuan dengan menggunakan media *game snakes and ladders* dalam proses pembelajaran, selanjutnya dilakukannya *post-test* untuk

mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan media *game snakes and ladders* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan pancasila.

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Karang Jaya untuk mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi makna sila-sila pancasila di masyarakat. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya yang berjumlah 26 orang. Teknik pengmbiln sampel pada penelitian ini dengan menggunakan metode *Sampling jenuh* untuk pengambilan sampel. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan hasil observasi, wawancara dan tes dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 15 soal sebagai bahan untuk pengumpulan data dari sampel dan untuk melihat ketuntasan hasil belajar maka dilaksanakan *Pre-test* dan *Post-test*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan tanggal 7 Mei 2025 di kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya. Pada penelitian ini populasi dan sampel yaitu seluruh siswa kelas IV berjumlah 26 siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahapan *Pre-test* di awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *game snakes and ladders* Kemudian dilanjutkan perlakuan dengan menerapkan media *game snakes and ladders* pada proses pembelajaran pada tahapan ini peneliti membagi siswa ke dalam 5 kelompok dan masing-masing kelompok memiliki tanggung jawab tersendiri dalam kelompoknya, pada tahapan perlakuan ini peneliti menjelaskan materi pembelajaran kemudian menerapkan media *game snakes and ladders* siswa bermain *game snakes and ladders* sambil menjawab pertanyaan yang sesuai dengan kotak yang mereka dapati. Selanjutnya di akhir pembelajaran peneliti melakukan *Post-Test* setelah diterapkan media *game snakes and ladders* sebagai media dalam materi makna sila-sila pancasila di masyarakat untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa.

1. Deskripsi Data *Pre-Test*

Pelaksanaan *pre-test* dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2025 yang diikuti oleh 26 orang siswa, yang bertujuan untuk mengetahui

kemampuan awal siswa pada materi makna sila-sila pancasila di masyarakat.

Tabel 1
Hasil Belajar Tes Awal (*Pre-Test*)

No.	Uraian	Hasil <i>Pre-Test</i>
1.	Nilai Tertinggi	73
2.	Nilai Terendah	13
3.	Nilai Rata-rata	46,65
4.	Simpangan Baku	17,32
5.	Siswa Tuntas	4 (15 %)
6.	Siswa Tidak Tuntas	22 (85%)

Hasil data tes awal (*pretest*) pada tabel 1 dapat dilihat bahwa kelas eksperimen berjumlah 26 sampel, siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 68 (tuntas) sebanyak 4 orang atau (15%) dan dengan nilai rata-rata 46,65 jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan media *game snakes and ladders* pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya dikategorikan belum tuntas

2. Deskripsi Data *Post-Test*

Kemampuan akhir dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *game snakes and ladders* sebagai media pembelajaran.

Tabel 2
Hasil Belajar Tes Akhir (*Post-Test*)

No.	Uraian	Hasil <i>Post-Test</i>
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	73
3.	Nilai Rata-rata	86,92
4.	Simpangan Baku	8,53
5.	Siswa Tuntas	26 (100%)
6.	Siswa Tidak Tuntas	0 (0%)

Hasil penelitian pada tabel 2 menunjukkan bahwa dari 26 siswa, terdapat 26 siswa (100%) yang memperoleh nilai ≥ 68 (tuntas), dan siswa

yang mendapatkan nilai ≤ 68 (tidak tuntas) 0 orang (0%) dan dengan nilai rata-rata 86,92 jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan media *game snakes and ladders* pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya dikategorikan tuntas.

3. Analisis Data

a. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku data *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada nilai rata-rata dan simpangan baku dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3

Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku data *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	Rata-rata (\bar{X})	Simpangan Baku (S)
Tes Awal (<i>Pre-Test</i>)	46,65	17,32
Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)	86,92	88,53

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas pada penelitian ini untuk mengetahui apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan $\alpha=0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka masing-masing data berdistribusi normal, dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4

Hasil Uji Normalitas Data

Tes	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Awal	5,662	5	11,070	Normal
Akhir	10,146	5	11,070	Normal

Berdasarkan tabel 4 ketentuan pengujian uji normalitas dengan menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} *pre-test* adalah $5,662 < \chi^2_{tabel}$ adalah 11,070 dengan χ^2_{hitung} *post-test* adalah $10,146 < \chi^2_{tabel}$ adalah 11,070, maka distribusi statistik 26 siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya pada pembelajaran pendidikan pancasila dinyatakan normal.

c. Uji Hipotesis

Untuk menarik kesimpulan data hasil *post-test*, maka dilakukan pengujian hipotesis secara statistik. Adapun hipotesis statistik yang di ujikan adalah sebagai berikut:

H_o : Nilai rata-rata *post-tes* hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya setelah penerapan media *game snakes and ladders* belum tuntas atau kurang dari 68 ($\mu < 68$)

H_a : Nilai rata-rata belajar pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya setelah penerapan media *game snakes and ladders* secara signifikan tuntas lebih dari atau sama dengan 68 ($\mu \geq 68$)

Setelah di uji hipotesis maka didapatkan hasil pada tabel 5 berikut:

Tabel 5
Hasil Uji Hipotesis *Post-test*

Tes	<i>t</i> hitung	<i>t</i> tabel	Kesimpulan
Akhir	11,33	1,78	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a diterima H_o ditolak

Berdasarkan tabel 4.5 hasil perhitungan dapat diperoleh $z_{hitung} = 11,33$ dengan $Z_{tabel} = 178$ dengan drajat kebebasan $dk = k - 1 = 26 - 1 = 25$, $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $Z_{hitung} (11,33) > Z_{tabel} (1,78)$, hal ini berarti H_o ditolak H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya setelah penerapan media *game snakes and ladders* lebih dari atau sama dengan 68 ($\mu \geq 68$).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Karang Jaya untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan media *game snakes and ladders*. Tahap pertama pada penelitian ini yaitu melakukan uji coba instrumen soal pada tanggal 8 Mei 2025 di kelas V SD Negeri 1 Karang Jaya dengan jumlah soal 20 soal berbentuk pilihan ganda.

Pada pertemuan selanjutnya dilakukan *pre-test* dikelas IV. Berdasarkan analisis data *pre-test* dapat dilihat bahwa hanya ada 4 dari 26 siswa yang mencapai KKTP yaitu 68 (tuntas) rata rata nilai siswa secara keseluruhan 46,65 jadi dapat disimpulkan hasil *pre-test* sebelum diterapkan media *game snakes and ladders* belum tuntas hal ini dikarenakan materi sistem pernapasan pada manusia belum diajarkan dan guru tidak menerapkan model pembelajaran dan siswa belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada pertemuan ketiga peneliti memberikan *treatment* sebanyak 2 kali. Pada pemberian *treatment* pertama sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *games snakes and ladders* kondisi kelas begitu tidak kondusif kemudian peneliti mengondisikan kelas dengan cara membagi kelompok terlebih dahulu kemudian menjelaskan bagaimana cara proses pembelajaran menggunakan media *game snakes and ladders*.

Setelah kegiatan *post-test* dilakukan dan peneliti memeriksa hasil jawaban peserta didik maka diketahui bahwa jawaban siswa lebih baik hasilnya, sehingga rata rata hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi dengan memberikan soal *pre-test* yang berjumlah 15 butir soal pilihan ganda didapatkan nilai rata rata untuk *pre-test* 46,65 dan nilai rata rata untuk *posttest* 86,92 pada data *pretest* terdapat 4 siswa dari 26 siswa yang belum mencapai KKTP. kemudian *posttest* siswa yang tuntas mencapai KKTP yaitu 26 siswa dari total 26 siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Artinya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya setelah diterapkan media *game snakes and ladders* pada pembelajaran pendidikan pancasila signifikan tuntas.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data, maka diperoleh bahwa nilai rata-rata pada tes awal (*pretest*) sebesar 46,65 hanya 4 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan. Sementara itu, rata-rata hasil belajar siswa pada tes akhir (*posttest*) yaitu sebesar 86,92 atau sebanyak 26 siswa yang mencapai nilai ketuntasan. Hasil perbandingan data menunjukkan bahwa

$z_{hitung} = 11,33$ dengan $z_{tabel} = 1,78$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $z_{hitung} (11,33) > z_{tabel} (1,78)$, hal ini berarti H_0 ditolak H_a diterima, berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *game snakes and ladders* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Jaya. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *game snakes and ladders* dapat diterapkan pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, R., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1813–1820.
- Anni, C.T., & Rifa'i, A. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Depdiknas. (2019). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Desi, P., Bai, B., Sholeh, H. & Ratna, S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal: Pendidikan Konseling*, 4(6) 7911-7915.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Lisnawati, L., Wahyudin, W., & Caturiasari, J. (2023). Analisis Implementasi proyek pengutan profil pelajar pancasila dalam mengembangkan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal sadewa : publikasi ilmu pendidikan, pembelajaran dan ilmu sosial*, 1(3) 38-78.
- Maulana, I.A., Akmaludin, & Lukman, S.P., (2023). Membentuk Kemandirian Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Pembuatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran PPKN. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(4), 37–45.
- Maulana, I.A., Akmaludin, & Lukman, S.P., (2023). Membentuk Kemandirian Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Canva Dalam

- Pembuatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran PPKN.
Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 3(4), 37–45.
- Redja, M. (2011). *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal tentang Dasar-Dasar Pendidikan pada Umumnya*. Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.