

Implementasi Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

Moch Mafud Danni Ramadhan¹, Ma'rifatul Hikmawati¹, M. Setyo Wardhono¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Nama Perguruan Tinggi, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi pengamalan sila-sila Pancasila, melalui pemanfaatan media permainan ular tangga di kelas IV SD Plus Cahaya Budaya. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart dengan dua siklus, yang setiap siklusnya mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 78. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap siklus. Aktivitas guru meningkat dari 72,94% pada siklus I menjadi 87,64% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 76,44% menjadi 86,53%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal yang naik dari 69,56% pada siklus I menjadi 78,26% pada siklus II, meskipun belum mencapai target keberhasilan 80%. Secara keseluruhan, penggunaan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas proses pembelajaran, serta capaian hasil belajar.

Kata kunci

Hasil belajar; Media ular tangga; Pendidikan Pancasila; Penelitian Tindakan Kelas; Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in the Pancasila Education subjects specifically regarding the practical application of Pancasila principles—by utilizing the “Snakes and Ladders” game as a learning medium in the fourth-grade class at SD Plus Cahaya Budaya. The study employed the Kemmis & McTaggart Classroom Action Research (CAR) model across two cycles, with each cycle comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 15 students, with a Minimum Mastery Criterion (KKM) set at 78. Data was collected through observation, learning outcome tests, and documentation, and were analyzed using both descriptive qualitative and quantitative methods. The results indicate an increase in both teacher and student activity across the cycles; teacher activity rose from

Korespondensi
M. Setyo Wardhono
msetyowardono.pgsd@unusida.ac.id

72.94% in Cycle I to 87.64% in Cycle II, while student activity increased from 76.44% to 86.53%. Student learning outcomes also improved, evidenced by a rise in the class mastery rate from 69.56% in Cycle I to 78.26% in Cycle II, although the 80% success target was not yet reached. Overall, the use of the "Snakes and Ladders" game proved effective in enhancing student engagement, the quality of the learning process, and learning achievement.

Keywords

Learning outcomes; Snakes and Ladders media; Pancasila Education; Classroom Action Research; Elementary school

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar memainkan peran krusial dalam membentuk karakter siswa, menanamkan nilai-nilai kebangsaan, serta meningkatkan pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara sejak dini. Kurikulum 2013 serta kebijakan pendidikan nasional menekankan perlunya pengajaran nilai-nilai Pancasila yang disesuaikan dengan konteks kehidupan dan dapat diterapkan secara praktis, sehingga murid tidak cukup memahami konsep-konsepnya secara teoritis saja, namun bisa mengimplementasikannya dalam aktivitas harian. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya, metode pengajaran Pancasila sering kali masih bersifat tekstual dan dominan dipimpin oleh guru, sehingga kurang mendorong partisipasi aktif dari siswa (Hafizatul Wardiah and Putera, 2025).

Secara spesifik, sejumlah studi empiris merujuk kepada kerangka pembelajaran serta Pendidikan dasar yang ada di Indonesia. menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga, baik versi fisik maupun interaktif, dapat meningkatkan skor pasca-tes, keterlibatan siswa, dan aspek pembelajaran lainnya seperti kosakata, pemahaman konseptual, dan kompetensi dalam konten pembelajaran sosial/Pancasila. Temuan ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk menguji penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas 4. Namun, variasi metodologis dan konteks implementasi menunjukkan perlunya studi yang berfokus pada perancangan intervensi yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Pancasila (Nur Janah *et al.*, 2025).

Pada pembelajaran praktik, beberapa kendala sering muncul: rendahnya motivasi intrinsik siswa terhadap materi Pancasila, dominasi guru dalam perkuliahan, dan terbatasnya media yang kontekstual dan mudah digunakan. Kondisi ini berpotensi menurunkan hasil belajar dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan sejak dini. Intervensi berbasis permainan edukatif diasumsikan dapat mengatasi kendala tersebut dengan membentuk sebuah tempat belajar yang lebih partisipatif, inovatif, dan lebih bermakna (Putri *et al.*, 2023).

Penelitian ini (PTK) dipilih karena karakteristiknya partisipatif dan siklus guru berperan sebagai peneliti yang merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan untuk secara langsung meningkatkan pembelajaran. PTK sangat cocok untuk menguji efektivitas media pembelajaran dalam konteks kelas nyata dan memungkinkan penyesuaian desain media berdasarkan umpan balik siklus demi siklus. Modul dan pedoman PTK dari lembaga pendidikan nasional memperkuat legitimasi pendekatan ini (Winarji, 2017).

Selain aspek akademik (capaian pembelajaran), penelitian ini juga berfokus pada aspek afektif misalnya, peningkatan motivasi, partisipasi, dan toleransi yang merupakan tujuan utama pembelajaran Pancasila. Dengan merancang permainan ular tangga yang berisi skenario nilai (misalnya, kasus sederhana tentang gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab), intervensi ini diharapkan dapat merangsang diskusi kelas dan refleksi pribadi, yang kemudian diterjemahkan menjadi capaian pembelajaran. Beberapa studi perkembangan memperlihatkan dalam mengintegrasikan poin-poin dalam sila Pancasila ke sebuah permainan dapat menimbulkan sebuah pengetahuan dan keterampilan penerapan siswa (Fitriani and Insani, 2024).

Urgensi penelitian ini juga didukung oleh kebutuhan praktis sekolah dasar untuk memiliki media alternatif yang terjangkau, mudah diadaptasi oleh guru, dan sesuai untuk konteks kelas kecil. Permainan ular tangga, karena bentuknya yang familiar dan mudah dimodifikasi, menawarkan solusi praktis: dapat dibuat berbasis kertas, papan tulis sederhana, atau versi digital interaktif, tergantung pada sumber daya sekolah. Penelitian PTK yang dilakukan di SD Plus Cahaya Budaya bertujuan untuk menghasilkan pedoman implementasi dan produk media yang dapat direplikasi oleh guru lain (Nur Janah *et al.*, 2025).

Pada penelitian ini di harapkan agar menambah pengetahuan tentang gamifikasi sebuah pendidikan karakter dengan bukti empiris dari konteks Indonesia khususnya pada konten Pancasila di sekolah dasar kelas 4 dan berkontribusi pada metodologi PTK dalam pengembangan media pembelajaran. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat menyediakan desain media, prosedur implementasi, dan instrumen penilaian agar dapat di jadikan sebuah patokan bagi guru untuk menunjang pembelajaran dan karakter peserta didik. Dengan demikian, penelitian merupakan upaya menjembatani teori, desain media, dan praktik mengajar (Syawaluddin, Afriani Rachman and Khaerunnisa, 2020).

Mengacu pada penjelasan sebelumnya, tujuan pokok artikel ini adalah untuk mengkaji efektivitas penggunaan media permainan ular tangga guna meningkatkan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 Sekolah Dasar Cahaya Budaya Plus, dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Manfaat yang diharapkan meliputi: (1) manfaat teoretis—memperkaya kajian gamifikasi dan pendidikan karakter dalam konteks sekolah dasar; (2) manfaat praktis—menyediakan produk media dan prosedur PTK yang dapat diadopsi oleh guru; dan (3) manfaat kebijakan—rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran nilai-nilai kebangsaan di tingkat sekolah dasar. Rangkaian bab berikut akan menjelaskan kerangka teoretis, metode PTK siklus yang digunakan, hasil implementasi setiap siklus, analisis data, serta refleksi dan rekomendasi implementasi (Nur Janah *et al.*, 2025).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik kelas IV SD Plus Cahaya Budaya melalui kegiatan pembelajaran pengamalan sila-sila Pancasila dengan bantuan media permainan ular tangga. Pemilihan metode PTK dianggap tepat karena bersifat aplikatif dan dapat diterapkan langsung pada situasi pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Kegiatan penelitian dilaksanakan melalui kolaborasi antara peneliti dan guru kelas, mengikuti alur tindakan pada setiap siklus yang terdiri atas empat langkah utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta analisis dan refleksi terhadap setiap kegiatan yang terlaksana. Setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk melihat perubahan yang terjadi, terutama terkait kinerja guru, tingkat partisipasi siswa, dan capaian hasil belajar.

Pendataan yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan sebuah tahapan yaitu observasi, pemberian pre test, serta dokumentasi pembelajaran. Langkah awal di dimanfaatkan dalam keterlibatan siswa dan guru kelas. Dari awal kegiatan belajar suatu kelas berlangsung. Pretest di lakukan untuk membandingkan capaian kemampuan belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan, guna mengetahui efektivitas media pembelajaran. Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap data berupa catatan kegiatan serta hasil kerja siswa. Penelitian dilakukan secara deskriptif, kualitatif dan kuantitatif, untuk menilai sejauh mana peningkatan terjadi dalam setiap aspek pembelajaran yang diamati. Keberhasilan tindakan ditandai dengan adanya peningkatan nilai, partisipasi aktif siswa, dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif oleh guru.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji pemanfaatan media jam sudut sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi tindakan dilakukan melalui dua siklus pembelajaran, di mana setiap siklus berlangsung dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 35 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan pada Selasa, 21 Oktober 2025, sementara siklus kedua diselenggarakan pada Kamis, 24 Oktober 2025.

Subjek penelitian terdiri atas 15 peserta didik kelas IV, yang terlibat secara langsung dalam seluruh rangkaian kegiatan tindakan. Pada masing-masing siklus, peneliti melaksanakan empat tahapan pokok, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, serta tahap refleksi untuk menilai efektivitas tindakan yang telah diterapkan. Berikut adalah pemaparan yang di dapat saat penelitian :

A. Siklus Pertama

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun beberapa langkah persiapan sebagai landasan pelaksanaan tindakan. Pertama, peneliti melakukan komunikasi awal dengan guru kelas IV untuk menggali berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Kedua, ditetapkan bahwa materi pengamalan sila pancasila menjadi fokus utama dalam tindakan yang akan dilaksanakan. Ketiga, peneliti menyusun rencana waktu pelaksanaan siklus I, yang dijadwalkan pada 21 Oktober 2025 dengan durasi pembelajaran 2×35 menit.

Selanjutnya, peneliti melakukan kajian terhadap kurikulum guna menentukan capaian pembelajaran yang relevan sebagai dasar penyusunan kegiatan. Setelah capaian tersebut diperoleh, peneliti menyiapkan beragam perangkat pembelajaran, antara lain modul ajar, LKPD, bahan ajar pendukung, media presentasi berupa PowerPoint, serta instrumen penilaian peserta didik (LPPD).

Selain itu, peneliti juga menyiapkan media permainan ular tangga yang didesain menarik serta melengkapi penelitian dengan instrumen pendukung seperti lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang akan digunakan untuk memantau jalannya pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah penerapan dari tahap perencanaan. Siklus I dilaksanakan hari Selasa 21 Oktober 2025 mulai jam 08.30 sampai 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila dengan media "Ular Tangga" ini berlangsung di kelas IV SD Plus Burhanul Hidayah, dimana tim peneliti dan tim pengamat (*observer*). Saat pelaksanaan pembelajaran, peneliti memanfaatkan ular tangga yang telah dibuat dan disesuaikan dengan materi pengamalan sila pancasila dalam pelajaran pendidikan pancasila. Pelaksanaan ini dilakukan sesuai dan mengikuti modul ajar yang telah kami siapkan pada tahap perencanaan. Waktu yang kami alokasikan untuk setiap pertemuan dalam kegiatan pembelajaran adalah 2×35 menit.

3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran dengan didampingi oleh enam orang yang turut berpartisipasi. Satu orang di antaranya, yakni Moch Mafud Danni Ramadhan, bertindak sebagai guru mitra, sedangkan tiga orang lainnya berperan sebagai pengamat (*observer*). Para pengamat tersebut terdiri dari: pengamat pertama saudara M. Adi Firmansyah, pengamat kedua saudara Saka Hasanul I., pengamat ketiga saudara Maulana Abdullah. Pada pelaksanaan observasi ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen, yakni lembar observasi peserta didik dan guru. Kemudian pada siklus I menunjukkan bahwa setelah dilakukan perhitungan terhadap seluruh data yang di peroleh saat mengamati aktivitas guru, diperoleh dua informasi utama: skor capaian aktivitas dan persentase keterlaksanaan aktivitas guru. Skor capaian tersebut dihitung menggunakan rumus. Dari hasil perhitungan presentase aktivitas guru saat pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Plus Burhanul Hidayah menggunakan alat berupa media ular tangga memperlihatkan aktivitas seorang guru pada tahap pertama 72,94 termasuk penilaian yang baik, namun masih belum mencapai tingkat keberhasilan kegiatan seorang guru yang ditetapkan yakni 78,0.

Persentase keterlaksanaan aktivitas guru saat pembelajaran Pendidikan pancasila materi pengamalan sila Pancasila dapat diperoleh menggunakan rumus. Berdasarkan hasil persentase yang di dapat, keterlaksanaan kegiatan guru saat proses pelaksanaan jam belajar yakni 76,47%. Angka ini menunjukkan bahwa aktivitas guru cukup baik, tetapi menurut peneliti masih terbilang belum memenuhi Tingkat keberhasilan. Sebab itu, masih diperlukan perubahan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

Berdasarkan hasil analisis terhadap data observasi aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I, diperoleh dua bentuk informasi utama, yaitu skor pencapaian aktivitas serta persentase keterlaksanaan tindakan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Persentase capaian tersebut dihitung melalui rumus pengukuran tingkat partisipasi

peserta didik, sehingga memberikan gambaran mengenai sejauh mana siswa terlibat dalam setiap tahapan kegiatan belajar. Dari hasil pengolahan data tersebut diketahui bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Plus Burhanul Hidayah dengan pemanfaatan media ular tangga mencapai nilai 76,44, yang masuk dalam kategori baik. Meskipun demikian, capaian tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan aktivitas siswa yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu sebesar 78,0, sehingga diperlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya.

Persentase keterlaksanaan aktivitas siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dihitung dengan menggunakan rumus pengukuran tingkat keterlibatan peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan, keterlaksanaan aktivitas siswa mencapai 84,61%, yang menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan mereka tergolong sangat baik. Selain itu, persentase tersebut telah melampaui kriteria minimal keterlaksanaan aktivitas siswa, yakni $\geq 78\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan pada aspek ini telah terpenuhi. Untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi pengamalan sila Pancasila yang dipelajari melalui penggunaan media permainan ular tangga, setiap akhir siklus pembelajaran siswa diberi instrumen evaluasi berupa Lembar Penilaian Peserta Didik (LPPD). Skor yang diperoleh dari LPPD tersebut kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu 75. Penilaian hasil belajar siswa dilakukan melalui dua indikator, yaitu capaian nilai per individu dan capaian nilai secara klasikal. Adapun nilai individu siswa dihitung menggunakan rumus penghitungan skor hasil belajar, yang disajikan pada bagian berikutnya. Untuk mendapatkan nilai klasikal atau presentase penyelesaian pelajaran siswa dapat memakai rumus:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Hasil penghitungan ketuntasan belajar secara klasikal menunjukkan bahwa persentase kemampuan siswa dalam memahami materi pengamalan sila Pancasila melalui penggunaan media ular tangga mencapai 69,56%. Nilai tersebut masih berada di bawah batas keberhasilan klasikal yang telah ditetapkan, yakni 78%. Dari evaluasi hasil belajar pada siklus I, diperoleh informasi bahwa 9 peserta didik telah memenuhi standar ketuntasan, sedangkan 6 peserta didik lainnya masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

B. Refleksi Siklus I

Setelah melakukan observasi, peneliti melaksanakan refleksi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, serta berbagai kekurangan lain yang masih perlu dibenahi pada siklus I. Refleksi ini dilakukan sebagai dasar untuk merencanakan perbaikan tindakan pada siklus II, sehingga kegiatan pembelajaran diharapkan dapat berjalan lebih optimal dan hasilnya semakin meningkat.

C. Siklus II

1. Perencanaan

Peneliti melakukan perencanaan pada tahap ini, yaitu: (a) Menetapkan jadwal penelitian untuk siklus II yang direncanakan pada tanggal 22 Mei 2025, dengan durasi satu pertemuan selama 2 x 35 menit; (b) Materi yang digunakan dalam pembelajaran tetap berfokus pada topik pengukuran sudut; (c) Peneliti melakukan kajian terhadap kurikulum guna mengidentifikasi capaian pembelajaran (CP) yang relevan dengan materi tersebut; (d) Setelah capaian pembelajaran ditentukan, peneliti menyusun perangkat ajar seperti modul yang menjadi isi suatu tahapan pembelajaran, LKPD, serta Lembar Penilaian Peserta Didik (LPPD).

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan realisasi dari rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya. Siklus II dilaksanakan pada Kamis, 24 Oktober 2025, mulai pukul 08.30 sampai 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan media permainan "Ular Tangga" berlangsung di kelas IV SD Plus Burhanul Hidayah, di mana peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan didampingi oleh rekan yang berperan sebagai observer.

Pada pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti menggunakan media ular tangga yang telah dirancang dan disesuaikan dengan kompetensi materi tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila. Seluruh aktivitas pembelajaran

mengacu pada modul ajar yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan. Setiap sesi pembelajaran pada siklus ini tetap menggunakan alokasi waktu 2×35 menit sebagaimana telah ditetapkan sebelumnya.

3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan observasi dengan dibantu oleh tiga rekan sejawat. Salah satu di antaranya, yakni Moch Mafud Danni Ramadhan, bertindak sebagai guru mitra, sedangkan tiga orang lainnya berperan sebagai pengamat (*observer*). Para pengamat tersebut terdiri dari: pengamat pertama saudara M. Adi Firmansyah, pengamat kedua saudara Saka Hasanul .I, pengamat ketiga saudara Maulana Abdullah. Pada tahap observasi ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen, yaitu lembar observasi untuk mengamati peserta didik dan lembar observasi untuk guru.

Pada siklus ini memperlihatkan setelah dilakukan analisis terhadap data observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran, terdapat dua indikator utama yang diukur, yaitu skor capaian aktivitas dan persentase keterlaksanaan aktivitas guru. Skor capaian ini dihitung menggunakan rumus, $NR = JS/SM \times 100$ yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlibatan guru pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan, persentase aktivitas guru dalam pelajaran Pendidikan Pancasila tema materi pengamalan sila Pancasila di kelas IV SD Plus Cahaya Budaya dengan menggunakan media ular tangga mencapai 87,64%. Nilai ini sudah dalam tingkatan yang memuaskan serta sesuai dengan Tingkat keberhasilan aktivitas guru ditetapkan, sebesar 81,0%. Sedangkan persentase keterlaksanaan aktivitas guru dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi pengamalan sila Pancasila dapat diperoleh menggunakan rumus. Berdasarkan persentase aktivitas guru terlaksana hingga memperoleh nilai 100% dapat dikatakan persentase yang sangat memuaskan termasuk poin pembelajaran baik sekali.

Hasil analisis observasi terhadap aktivitas peserta didik pada siklus II menghasilkan dua jenis informasi utama, yakni skor capaian aktivitas dan persentase keterlaksanaan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Skor capaian aktivitas dihitung menggunakan rumus penilaian yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, tingkat aktivitas siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi pengamalan sila Pancasila di kelas IV SD Plus Burhanul Hidayah dengan pemanfaatan media ular tangga mencapai 86,53%. Persentase ini termasuk dalam kategori sangat baik dan telah melampaui batas indikator keberhasilan aktivitas siswa, yaitu 78,0%. Sementara itu, persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pengamalan sila Pancasila juga dihitung menggunakan rumus serupa. Dari hasil perolehan data, keterlaksanaan aktivitas siswa pada siklus II mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran terlaksana dengan sangat optimal dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pengamalan sila Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan melalui media ular tangga, setiap akhir siklus siswa diberikan instrumen evaluasi berupa Lembar Penilaian Peserta Didik (LPPD). Skor yang diperoleh siswa dari hasil pengerjaan LPPD tersebut selanjutnya dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah, yakni 75 untuk mata pelajaran terkait.

Penilaian hasil belajar mencakup dua komponen utama, yaitu nilai individu dan nilai klasikal. Nilai individu diperoleh melalui penggunaan rumus Ketuntasan Belajar (KB), sedangkan persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus penentuan ketuntasan kelompok.

Berdasarkan hasil penghitungan ketuntasan klasikal, diperoleh bahwa 79,26% siswa telah mencapai standar yang ditetapkan dalam pembelajaran materi pengamalan sila Pancasila dengan media ular tangga. Persentase tersebut menunjukkan bahwa capaian klasikal siswa masih sedikit di bawah indikator keberhasilan, yaitu 80%. Dari evaluasi akhir siklus II diketahui bahwa 13 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 2 siswa lainnya belum memenuhi KKM yang ditentukan.

D. Refleksi Siklus II

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pengamalan sila Pancasila yang dilaksanakan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus II. Aspek yang dianalisis mencakup aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari hasil observasi, aktivitas guru pada siklus II memperoleh persentase 87,64%, yang diklasifikasikan sebagai sangat baik dan telah memenuhi kriteria keberhasilan aktivitas guru dalam rentang 78–100%. Selain itu, tingkat keterlaksanaan peran guru mencapai 100%, menandakan bahwa seluruh komponen pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal dan melampaui batas minimal keberhasilan sebesar 80%.

Pada sisi lain, aktivitas peserta didik pada siklus II juga menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan hasil siklus sebelumnya. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pengamalan sila Pancasila yang memanfaatkan media ular tangga, persentase aktivitas siswa mencapai 86,53%. Nilai tersebut termasuk kategori sangat baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan aktivitas peserta didik pada rentang 81–100%.

Tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II tercatat mencapai 78,26%. Jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I, dari total 15 siswa terdapat 9 peserta didik (69,56%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Persentase tersebut belum memenuhi standar ketuntasan klasikal yang ditargetkan, yaitu 80%.

Namun, pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan capaian, yakni 13 siswa berhasil mencapai ketuntasan, sementara 2 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM. Meskipun persentase ketuntasan klasikal pada siklus II belum sepenuhnya memenuhi indikator yang telah ditetapkan, peningkatan jumlah siswa yang tuntas menunjukkan bahwa penggunaan media jam sudut memberikan dampak positif terhadap capaian belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pengamalan sila Pancasila cukup efektif, meskipun tetap diperlukan penyempurnaan lanjutan agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh peneliti yang berlangsung selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, khususnya pada materi pengamalan sila Pancasila, memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas guru, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar secara keseluruhan. Peningkatan tersebut tercermin dari semakin tingginya partisipasi siswa dan guru, serta suasana pembelajaran yang lebih hidup, variatif, dan mendorong interaksi aktif di dalam kelas. Hasil belajar siswa juga menunjukkan tren perkembangan yang baik, meskipun belum seluruh peserta didik berhasil mencapai ketuntasan sesuai target.

Merujuk pada hasil tersebut, guru disarankan untuk lebih sering menerapkan media pembelajaran konkret seperti permainan ular tangga, karena media semacam ini dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dengan lebih mudah. Peserta didik pun diharapkan semakin aktif berpartisipasi dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk menguji penerapan media ular tangga pada materi lain ataupun jenjang pendidikan yang berbeda, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SD Plus Cahaya Budaya serta guru pamong atas semua dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

Fitriani, C.D. and Insani, N.H. (2024) 'The Effectiveness of Game Based Learning Utilizing Snakes and Ladders Media on Javanese Script Learning Outcomes', *International Journal of Elementary Education*, 8(3), pp. 406–414. Available at: <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.78934>.

Hafizatul Wardiah and Putera, R.F. (2025) 'Improving Pancasila Education Learning Outcomes Using the Problem Based Learning Model Assisted by Google Sites Media', *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2), pp. 364–370. Available at: <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.504>.

Nur Janah, M. *et al.* (2025) 'Efektivitas Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), pp. 197–204. Available at: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2511>.

Putri, Y.M. *et al.* (2023) 'Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Perumusan dan Penetapan Dasar Negara Menggunakan Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif SDN Kebolampang', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2138>.

Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S. and Khaerunnisa (2020) 'Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School', *Simulation & Gaming*, 51(4), pp. 432–442. Available at: <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>.

Winarji, B. (2017) *Modul Diklat Perencanaan Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.