Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Aku Berperilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II

Nur Wahyu Salsabila[1], Adinda Nur Hidayah[2], Aldilla Fahrunnisa[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Ular Tangga* berbasis Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) yang meliputi tahap analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan media, pengembangan produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, uji coba terbatas, serta revisi produk. Media pembelajaran *Ular Tangga* dikembangkan dengan mengacu pada capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas II sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Subjek penelitian adalah siswa kelas II di salah satu sekolah dasar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran *Ular Tangga* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Kata kunci : *Hasil Belajar, Kurikulum Merdeka, Media Pembelajaran, Penelitian Pengembangan, Ular Tangga.*

Abstract

This study aims to develop a Snakes and Ladders learning media based on the Independent Curriculum to improve the learning outcomes of second-grade elementary school students. This study uses a research and development method that includes learning needs analysis, media design, product development, validation by media experts and material experts, limited trials, and product revision. The Snakes and Ladders learning media was developed by referring to the learning outcomes and characteristics of second-grade students in accordance with the Independent Curriculum which emphasizes active, enjoyable, and student-centered learning. The research subjects were second-grade students in elementary school. Data collection techniques included observation, interviews, and learning outcome tests. Data was analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed that the Snakes and Ladders learning media was declared feasible and effective for use in the learning process. The development of this media was able to improve student learning outcomes and increase student engagement and motivation. Thus, the Snakes and Ladders learning media can be an alternative, innovative and relevant learning media in supporting the implementation of the Independent Curriculum in elementary schools.

Keywords : *Learning Outcomes, Independent Curriculum, Learning Media, Development Research, Snakes and Ladders*

Universitas PGRI Semarang | Email : nurwahyusalsabila@gmail.com
Universitas PGRI Semarang | Email : adindanrhdy@gmail.com
Universitas PGRI Semarang | Email : aldillafahrunnisa2002@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan dasar sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Proses pembelajaran di kelas II sekolah dasar perlu dirancang dengan menarik dan bermakna sehingga memudahkan peserta didik memahami materi. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas II sekolah dasar, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dampaknya, hasil belajar siswa belum mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan krusial dalam pembentukan karakter dan sikap anak-anak sejak usia muda. Di tingkat kelas II SD, pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila seharusnya mulai diperkenalkan melalui cara pembelajaran yang sederhana dan jelas, sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh anak-anak. Namun, dalam kenyataannya, pengajaran Pendidikan Pancasila sering kali dilakukan dengan metode ceramah atau penjelasan lisan yang kurang menarik bagi para siswa. Metode ini membuat siswa cepat merasa jenuh, sulit berkonsentrasi, dan kurang aktif terlibat dalam proses belajar. Akibatnya, hasil belajar mereka cenderung rendah, dan pemahaman terhadap perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila tidak berkembang sebagaimana mestinya.

Selain metode pembelajaran yang kurang variatif, faktor perkembangan psikologis siswa kelas II juga perlu menjadi perhatian. Siswa pada usia ini membutuhkan pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk bergerak, berinteraksi, bermain, dan bereksplorasi secara langsung. Tanpa adanya media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan tersebut, materi Pendidikan Pancasila menjadi terasa abstrak, sulit dipahami, dan kurang bermakna bagi siswa. Di samping itu, karakteristik siswa kelas II yang sedang dalam tahap perkembangan berpikir konkret memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang visual, interaktif, dan memberikan mereka pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu jenis media yang berpotensi digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis permainan, seperti ular tangga. Permainan ular tangga memungkinkan guru untuk memasukkan berbagai contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila ke dalam kotak permainan, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang aktif, kolaboratif, dan memiliki makna. Penggunaan media *Ular Tangga* dalam pembelajaran sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui media ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, media Ular Tangga dapat melatih kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab siswa selama proses bermain dan belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II adalah media pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan ular tangga. Penggunaan media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Media ular tangga juga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kerja sama siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Aku Berperilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II ".

Berdasarkan hasil observasi awal media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa serta hasil belajar yang belum optimal. Proses pengajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan media permainan ular tangga. Metode pembelajaran ini menggunakan pendekatan aktif dan teori konstruktivisme, yang menempatkan siswa sebagai pendorong pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dasar dari pendekatan ini didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa siswa di kelas rendah sekolah dasar berada pada fase beroperasi secara konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bisa dirasakan, dilihat, dan dialami secara nyata.

Menurut Suyanto dkk. (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa agar materi lebih mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret, terutama pada jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Kemendikbudristek. (2022) pendidikan pancasila pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap saling menghargai sejak usia dini. Namun, nilai-nilai Pancasila bersifat abstrak sehingga sering kali sulit dipahami oleh siswa kelas rendah apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian Rusman. (2021) membuktikan bahwa salah satu media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah adalah media permainan edukatif, seperti permainan ular tangga. Media permainan ular tangga bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif.

Menurut penelitian Isma dkk. (2024) berpendapat bahwa permainan ular tangga yang dikembangkan dengan muatan nilai-nilai Pendidikan Pancasila dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan perilaku Pancasila secara bertahap. Setiap langkah permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal,

memahami, dan merefleksikan perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, siswa belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menghafal konsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Menurut penelitian Solichah dkk. (2025) selain meningkatkan pemahaman terhadap materi, media permainan ular tangga juga berkontribusi dalam meningkatkan interaksi sosial siswa selama pembelajaran. Melalui permainan, siswa dilatih untuk bergiliran, menaati aturan, bekerja sama dengan teman, serta menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Aktivitas tersebut berdampak positif terhadap perkembangan aspek afektif dan sosial siswa, yang merupakan bagian penting dari tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi Aku Berperilaku Pancasila merupakan alternatif media yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas Ⅱ. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, media ular tangga juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa terlibat langsung dalam permainan. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, kontekstual, serta mendukung pembentukan sikap dan karakter siswa.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teoretis yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan media ular tangga dengan konten nilai-nilai pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ular tangga yang meliputi materi mulai dari lambang-lambang pancasila, perilaku sesuai dengan pancasila, tokoh-tokoh pencetus pancasila, dan momen bersejaran pancasila yang disajikan secara visual dan interaktif. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan berdasarkan hasil implementasi dalam pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan respon dan keterlibatan siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan mediaular tangga. Dengan demikian, pengembangan media ular tangga diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya nilai-nilai pancasila serta siswa mampu menanamkan nilai-nilai Pancasila.

METODE

Terdapat beberapa model tahapan penelitian untuk pengembangan suatu produk. Namun terdapat beberapa model pengembangan yang biasa digunakan yaitu Borg and Gall, 4D Thiagarajan, dan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang dipopulerkan oleh Reiser dan Molenda pada tahun 1990-an. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate* (Sutarti dan Irawan, 2017).

Adapun penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE berikut penjelasan dari beberapa aspek:

1. Analysis

   Pada tahap analisis, peneliti akan melakukan identifikasi kebutuhan dengan mengadakan wawancara kepada guru di sekolah. Wawancara dilakukan khususnya kepada guru kelas II untuk memperoleh data awal mengenai kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Data yang dikumpulkan mencakup informasi terkait media dan model pembelajaran yang digunakan, serta sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran proses pembelajaran. Hasil analisis ini nantinya menjadi

dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

2. Design
   Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran ular tangga serta menyusun indikator pembelajaran dan instrumen evaluasi. Indikator disusun berdasarkan capaian pembelajaran Fase A Kurikulum Merdeka pada materi *Aku Berperilaku Pancasila*. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk papan ular tangga yang memuat gambar yang menarik, kartu Bom yang berisi situasi atau pertanyaan terkait perilaku Pancasila untuk menantang siswa berpikir dan melakukan tindakan, serta kartu Bintang yang memuat materi pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Perancangan ini bertujuan agar media pembelajaran tidak hanya interaktif dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi serta mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Development
   Tahap pengembangan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pembuatan produk media ular tangga berdasarkan desain yang telah disusun, kemudian media direvisi sesuai masukan dari guru ataupun validator. Instrumen penelitian yang dikembangkan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara siswa, dan tes hasil belajar, di mana soal evaluasi disusun dalam bentuk soal pilihan ganda. Tahap ini bertujuan untuk memastikan media dan instrumen penelitian layak digunakan serta dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.
4. Implementation
   Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba lapangan dengan menerapkan media pembelajaran Ular Tangga pada kelas II dengan materi *Aku Berperilaku Pancasila*. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan memainkan media ular tangga di bawah bimbingan guru. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi, wawancara siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data mengenai respons, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
5. Evaluation
   Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar siswa untuk menilai keefektifan media pembelajaran Ular Tangga. Evaluasi difokuskan pada pemahaman siswa terhadap materi *Aku Berperilaku Pancasila*, tingkat partisipasi dan keterlibatan selama pembelajaran, serta respons siswa terhadap media yang digunakan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana media berhasil meningkatkan motivasi, aktivitas belajar, dan pencapaian indikator pembelajaran, sekaligus menjadi dasar untuk perbaikan atau penyempurnaan media pembelajaran sebelum diterapkan secara lebih luas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas II, observasi kegiatan pembelajaran, serta saran dan masukan dari para dosen. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara mengelompokkan, menyederhanakan, dan mendeskripsikan data dalam bentuk uraian. Hasil analisis data kualitatif digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan.

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa angka yang diperoleh dari hasil wawancara guru dan siswa, observasi pembelajaran, tes evaluasi individu, LKPD kelompok, serta dokumentasi kegiatan. Setiap jenis data dianalisis

untuk menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran mengguanakan media ular tangga serta temuan yang diperoleh pada setiap tahap pengembangan. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, analisis data tidak berfokus pada pengujian hipotesis, melainkan pada pemaknaan temuan penelitian.

Data validitas dan kepraktisan media dianalisis menggunakan rumus persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikategorikan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran dinyatakan layak dan praktis apabila hasil persentase berada pada kategori valid dan praktis.

Keefektifan media pembelajaran dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui posttest. Nilai hasil belajar siswa dihitung untuk mengetahui nilai rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga dinyatakan efektif. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga dianalisis untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Ketuntasan belajar dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan jumlah seluruh siswa. Media pembelajaran dinyatakan berhasil apabila ketuntasan belajar secara klasikal mencapai minimal 75%.

Hasil

Bagian hasil penelitian ini menyajikan temuan yang diperoleh selama proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas Ⅱ sekolah dasar. Hasil penelitian disusun berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penyajian hasil pada setiap tahapan bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses pengembangan media pembelajaran kartu kuartet, mulai dari identifikasi kebutuhan awal hingga evaluasi dan perbaikan media setelah digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media dan penerapan model pembelajaran ini dilaksanakan di kelas Ⅱ di salah satu SD di Semarang. Pembelajaran ini dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 10 perempuan. Karakteristik siswa beragam, baik dari segi kemampuan akademik maupun motivasi belajar, dengan peran guru kelas sebagai pelaksana utama. Setiap sesi pembelajaran memiliki durasi 35 menit, dibagi menjadi dua sesi masing-masing 15 menit, dan dilakukan dalam dua siklus. Siswa di tingkat ini cenderung senang bermain, memiliki perhatian yang terbatas, lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi dan aktivitas konkret, serta memerlukan interaksi sosial untuk menyerap pengalaman belajar. Oleh karena itu, media permainan ular tangga dipilih karena sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain dalam kelompok di bawah pengawasan guru. Selama permainan, siswa membaca instruksi pada setiap kotak lalu berdiskusi dengan rekan kelompok dan menentukan langkah yang harus diambil. Guru berfungsi sebagai pendamping yang mengarahkan pemahaman dan mengajukan pertanyaan untuk memperkuat koneksi siswa antara permainan dan nilai-nilai Pancasila. Proses pembelajaran berlangsung aktif, dinamis, dan melibatkan kerja sama kelompok, sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.

Data hasil penelitian diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dengan guru dan siswa, observasi proses pembelajaran, tes evaluasi

hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan. Setiap jenis data dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Aku Berperilaku Pancasila*. Hasil pada tahap implementasi disajikan secara lebih rinci karena tahap ini menggambarkan secara langsung penggunaan media di kelas dan respon siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil tahap analisis diperoleh dari wawancara awal dengan guru kelas II dan pengamatan kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan media ular tangga. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan lisan guru. Guru menyampaikan bahwa siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kesulitan memahami serta mengingat materi nilai-nilai pancasila.

Guru juga mengungkapkan bahwa siswa sering mengalami kekeliruan dalam membedakan unsur budaya antar daerah karena materi disajikan secara tekstual tanpa dukungan visual yang memadai. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa kelas II. Temuan pada tahap analisis ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran ular tangga yang bersifat visual, konkret, dan interaktif.

Dalam tahap merancang pembelajaran, guru menciptakan papan permainan ular tangga yang telah disesuaikan dengan isi yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila, seperti perilaku disiplin, kerja sama, saling menghargai, dan tanggung jawab. Setiap kotak dalam permainan berisi pertanyaan, gambar, atau skenario sederhana yang mendorong siswa untuk menilai apakah tindakan tersebut sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Desain ini bertujuan agar proses belajar menjadi lebih nyata dan bermakna. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan bermain secara bergiliran. Setiap kali siswa berhenti pada kotak tertentu, mereka harus menjawab soal sebelum dapat melanjutkan permainan.

Melalui desain ini, siswa tidak hanya bermain tetapi juga aktif berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi konsep setelah permainan selesai. Prinsip keselarasan dengan tahap tumbuh kembang peserta didik menekankan bahwa setiap desain pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik siswa. Di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas Ⅱ , siswa berada di tahap operasional konkret sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada fase ini, siswa mengerti konsep melalui pengalaman langsung, berinteraksi dengan objek nyata, visualisasi konkret, dan aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Pemahaman terhadap ide-ide abstrak belum sepenuhnya matang, sehingga metode penyampaian konten melalui ceramah atau penjelasan panjang sering kali sulit dipahami oleh mereka.

Dalam pembelajaran yang berbasis permainan, prinsip ini mendorong guru untuk memilih media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan elemen permainan, seperti papan, kartu instruksi, atau gambar ilustrasi. Aktivitas permainan memberikan dukungan visual, simbolis, dan motorik yang sesuai dengan cara anak-anak berusia 7 hingga 8 tahun belajar. Oleh karena itu, permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana pengajaran yang tepat untuk menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep yang lebih abstrak, termasuk nilai-nilai Pancasila.

Selain aspek kognitif, perkembangan sosial dan emosional peserta didik juga harus diingat. Siswa kelas Ⅱ berada dalam tahap di mana interaksi dengan teman sebaya berperan penting dalam pembentukan karakter. Mereka mulai belajar memahami berbagai aturan, bekerja sama, serta menyadari konsekuensi dari tindakan

yang mereka lakukan. Pembelajaran yang mengintegrasikan interaksi sosial melalui permainan lebih mudah dicerna dan memiliki makna yang lebih dalam karena sesuai dengan fase perkembangan mereka.

Dengan demikian, penggabungan materi Pancasila dalam aktivitas yang bermakna menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman nilai dan karakter pada siswa usia dini. Proses bermain tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman sosial dan emosional yang mendukung pemaknaan nilai Pancasila secara lebih mendalam.



Gambar 1. Media Pembelajaran Ular Tangga



Gambar 2. Pengimplementasian Media Kepada Siswa



Gambar 3. Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru

Hasil tahap pengembangan berupa media pembelajaran ular tangga yang telah direalisasikan sesuai dengan desain yang dirancang. Media yang dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas II untuk memperoleh penilaian dan masukan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media ular tangga menarik, sesuai dengan materi, dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil pengamatan dan penilaian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan skor tes di setiap siklus. Temuan lainnya mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat, lebih fokus, dan lebih mudah memahami konsep nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual. Media ini juga mengatasi masalah pembelajaran sebelum-sebelumnya, yaitu rendahnya keterlibatan siswa akibat metode ceramah konvensional yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dengan permainan, siswa lebih terlibat secara fisik, emosional, dan sosial, yang secara langsung membantu pemahaman konsep serta penguatan karakter.

Meskipun demikian, guru memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain memperbesar ukuran tulisan pada kartu dan menyeragamkan warna latar kartu agar lebih nyaman dibaca oleh siswa. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum memasuki tahap implementasi di kelas.

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran ular tangga materi Aku Berperilaku Pancasila dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar.

Media pembelajaran diimplementasikan pada siswa kelas II SD yang berjumlah 24 siswa. Pelaksanaan implementasi dilakukan pada semester II tahun ajaran 2025/2026 dengan alokasi waktu 1×35 menit dalam satu kali pertemuan.

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran ular tangga dilakukan setelah media dinyatakan valid dan direvisi sesuai saran para ahli. Pada tahap ini, guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran secara langsung di kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa agar dapat belajar secara aktif melalui permainan edukatif. Untuk mengetahui pelaksanaan implementasi media pembelajaran ular tangga pada materi aku berperilaku pancasila, hasil kegiatan implementasi dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Hasil tes siswa diperoleh melalui pelaksanaan posttest pada materi Aku Berperilaku Pancasila. Dimana soal posttest diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah implementasi media pembelajaran.

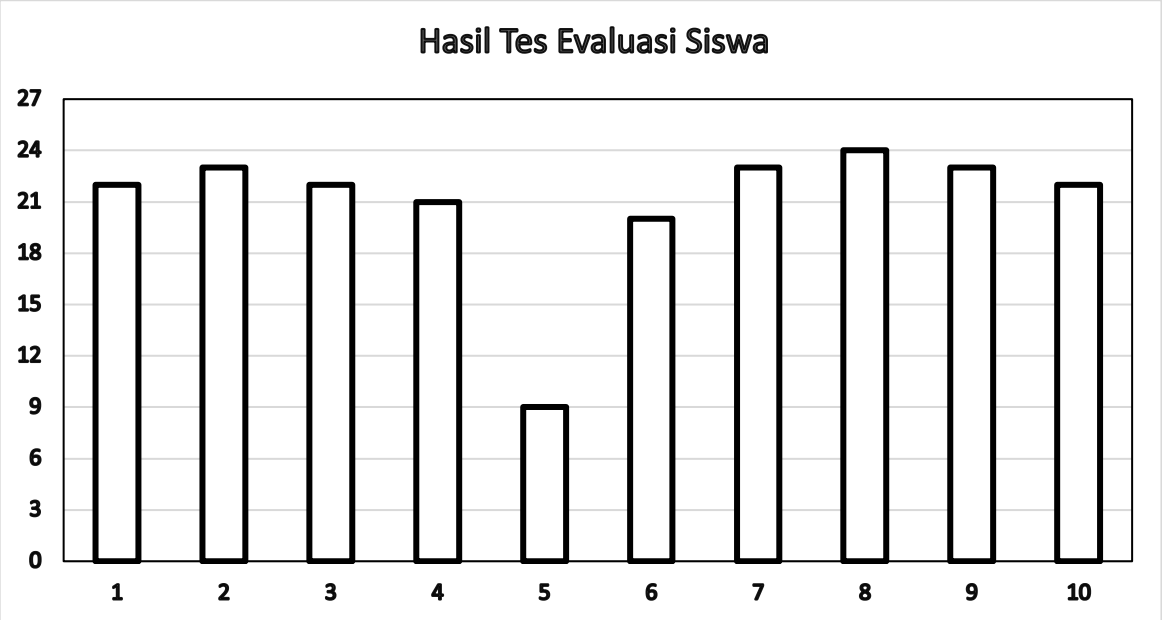
Tabel 1. Rekap Kesalahan Jawaban Siswa

Indikator Soal	Jumlah Kesalahan
1. Perisai disebut juga	2
2. Lambang Pancasila yang bergambar tumbuhan adalah	1
3. Lambang Pancasila yang bentuknya sama seperti benda yang bersinar di malam hari adalah	2
4. Sila keempat dilambangkan dengan	3
5. Masyarakat Indonesia mengutamakan persatuan dan kesatuan. Ini adalah makna lambang Pancasila yang berbentuk	15

6. Masyarakat Indonesia mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan. Ini adalah makna lambang Pancasila	4
7. Contoh sikap yang mencerminkan sila Kemanusiaan yang adil dan beradab adalah	1
8. Membersihkan kelas bersama-sama mencerminkan sikap	0
9. Contoh sikap Persatuan Indonesia adalah	1
10. Berdoa sebelum belajar merupakan contoh perilaku sesuai sila	2

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian keefektifan media permainan ular tangga yang didapatkan dari hasil tes evaluasi siswa yang kemudian dihitung dengan rumus ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai sebesar 87.5% menunjukkan bahwa media termasuk kategori efektif.

Untuk memperjelas hasil evaluasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran ular tangga, data nilai posttest disajikan dalam bentuk grafik pada gambar berikut :



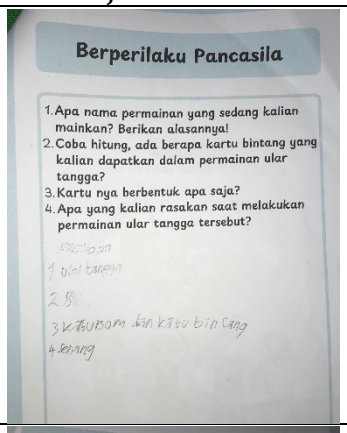
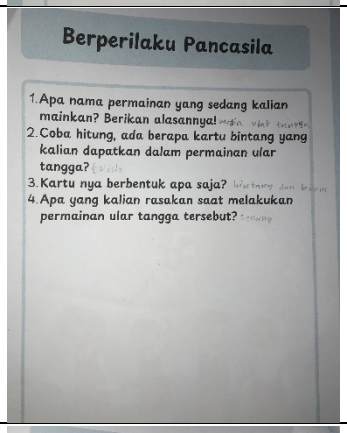
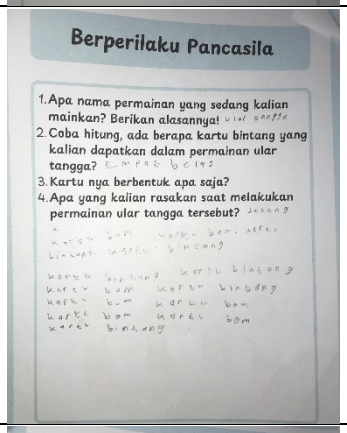
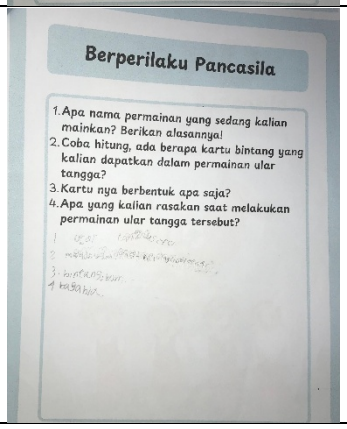
Tabel 3. Hasil Tes Evaluasi

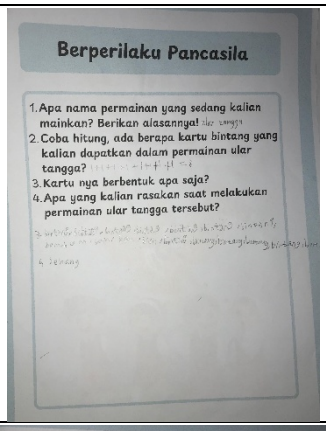
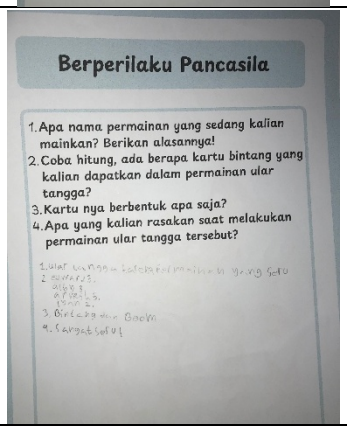
Grafik tersebut menunjukkan hasil ketuntasan belajar siswa kelas II setelah diterapkannya media pembelajaran ular tangga pada materi "Aku Berperilaku Pancasila". Berdasarkan grafik, terlihat bahwa dari total 24 siswa, sebanyak 21 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa belum mencapai ketuntasan. Ketuntasan belajar siswa ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Tingginya jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75 menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM, hal tersebut tidak mengurangi efektivitas media pembelajaran secara klasikal. Secara keseluruhan, tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 87,5%, yang telah melampaui standar ketuntasan klasikal.

Adapun hasil jawaban LKPD siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga disajikan dalam bentuk grafik pada gambar berikut :

Tabel 4. Hasil LKPD siswa

Foto Jawaban LKPD	Keterangan
	Siswa sudah baik dalam menjawab lembar kerja kelompok namun masih dengan sangat singkat belum dijelaskan secara detail.
	Siswa sudah baik dalam menjawab lembar kerja kelompok namun masih dengan sangat singkat belum dijelaskan secara detail.
	Siswa sudah baik menjawab lembar kerja kelompok dan juga sudah disertai penjelasan kartu saja yang didaptkan, namun jawaban dari nomor 3 tidak sama dengan jawaban nomor 2.
	Siswa sudah baik menjawab lembar kerja kelompok dan juga sudah diberi keterangan siapa saja yang mendapat kartu Bintang, namun kurang lengkap untuk soal nomor lain.

	Siswa sudah baik menjawab lembar kerja kelompok dan juga sudah disertai penjelasan kartu saja yang didaptkan, namun jawaban dari nomor 3 tidak sama dengan jawaban nomor 2.
	Siswa sudah baik menjawab lembar kerja kelompok dan juga sudah diberi keterangan siapa saja yang mendapat kartu Bintang, namun kurang lengkap untuk soal nomor lain.

Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran dianalisis untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Analisis keefektifan didasarkan pada hasil evaluasi (posttest) dan penilaian LKPD siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Hasil evaluasi dan penilaian LKPD menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga materi Aku Berperilaku Pancasila efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis keefektifan media pembelajaran disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil analisis kefektifan media

Aspek Penilaian	Indikator	Hasil	Kategori
Evaluasi (Posttest)	Ketuntasan hasil belajar siswa	Kebanyakan siswa sudah paham seluruh materi yang disampaiakan, namun masih terdapat kekeliruan dibagian soal nomor 5 mengenai lambang sila pancasila yang dijabarkan dengan soal	Efektif

		cerita. Jika dilihat dari pertanyaan pemantik siswa sudah hafal lambang sila pancasila.	
LKPD	Rata-rata skor LKPD siswa	Siswa sudah mampu menjawab pertanyaan lembar kerja yang diberikan namun kebanyakan kelompok masih sangat singkat menjawab pertanyaan yang diberikan. Bebebrapa kelompok masih banyak yang tidak dijabarkan jawabannya, namun kelompok yang sudah dijabarkan terdapat selisis antara kartu yang didapatkan dari soal nomor 2 dan 3.	Efektif

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada hari Jum'at, 12 Desember 2025, bertempat di kelas II di salah satu SD yang ada di Semarang. Pembelajaran ini diikuti oleh seluruh siswa kelas V. Kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama dua jam, dimulai pukul 09.00 hingga 10.00 WIB. Selanjutnya, memperkenalkan siswa dengan media pembelajaran kongkret ular tangga nilai-nilai pancasila untuk memahami materi mata pelajaran pelajaran Pancasila. setelah pemaparan materi, siswa diberikan media pembelajaran ular tangga yang terdiri dari lembar media ular tangga, dadu, pionir, kartu boom dan kartu bintang. Isi materi yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga ini ada lambang-lambang pancasila, perilaku sesuai dengan pancasila, tokoh-tokoh pencetus pancasila, dan momen bersejaran pancasila.

Media pembelajaran ular tangga di gunakan dengan langkah pertama yaitu membagi siswa menjadi enam kelompok, di satu kelompok terdapat empat siswa. Setiap siswa mendapatkan lembar media ular tangga, dadu, pion, kartu boom dan kartu bintang. Sebelum permainan dimulai, setiap pemain menentukan giliran dengan cara melempar dadu, dan pemain yang memperoleh angka terbesar mendapat giliran

pertama. Pemain kemudian melempar dadu secara bergantian dan memindahkan pionnya sesuai jumlah angka yang muncul pada dadu. Jika bidak berhenti di kotak yang terdapat tangga(padi dan kapas), pemain boleh naik mengikuti tangga(padi dan kapas) tersebut. Namun, jika bidak berhenti di kotak yang terdapat ular, pemain harus turun mengikuti badan ular hingga ke kotak bawah, apabila siswa mendapatkan kotak yang bergambarkan bintang maka siswa membacakan sebuah materi yang ada di kartu bintang tersebut dan sebaliknya apabila siswa berhenti dikotak yang bergambarkan boom maka siswa harus melakukan tantangan sesuai dengan kartu yang di dapatnya. Permainan dilakukan secara tertib dan bergiliran sampai salah satu pemain berhasil mencapai kotak terakhir. Pemain yang pertama sampai di kotak finish dinyatakan sebagai pemenang.Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersebut secara lengkap dan jelas.

Kegiatan Wawancara

1. Wawancara Guru

Peneliti	: Bagaimana pengalaman saat menggunakan media pembelajaran ular tangga tersebut ?
Guru	: Melihat interaksi dari anak-anak, media tersebut menarik untuk digunakan karena siswa terlihat antusias dan lebih aktif dilihat dari adanya interaksi sesama teman satu kelompok. Selain itu menerut saya media ini sangat menarik karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran jadi anak-anak tidak mudah bosan.
Peneliti	: Apakah ada kendala yang ditemui saat penggunaan media?
Guru	: Media ini banyak memakan waktu karena materi yang disajikan harus seimbang untuk semua kelompok agar materi yang didapat merata, beberapa anak juga ada yang lebih antusias dengan permainan tersebut namun tidak fokus ke materi yang didapatkan.
Peneliti	: Apa saran Bapak/Ibu untuk perbaikan media agar lebih efektif?
Guru	: Media dapat ditambahkan petunjuk permainan dan media yang dibuat dapat diperbesar, selain itu perlu cara agar materi yang diterima anak-anak harus seimbang.

2. Wawancara siswa

Peneliti	: bagaimana pendapatmu saat menggunakan media ular tangga tersebut?
Siswa	: Sangat seru karena bisa belajar sambil bermain, gambar juga bagus dan menarik
Peneliti	: Bagian mana yang menurutmu paling seru saat dimainkan?
Siswa	: saat mendapatkan kartu boom karena kita harus melakukan sesuatu yang ada dikartu tersebut
Peneliti	: Apakah kamu dapat memahami materi dari media tersebut?
Siswa	: Ya paham dengan materi, tapi kadang ada teman yang membacakan materi dengan suara kecil

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media ular tangga nilai-nilai pancasila, dapat dilihat bahwa siswa menunjukan antusias yang tinggi ketika media ular tangga diperkenalkan. Pada saat dijelaskan aturan permainan ular tangga, siswa juga memperhatikan dengan fokus, baik, dan tampak tertarik untuk segera memulai kegiatan. Ketika pembagian kelompok dan pemberian tugas berlangsung, siswa tampak antusias dan menunjukan sikap aktif

selama pembelajaran berlangsung. Dengan hal tersebut membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, kondisi ini menunjukan bahwa media kartu kuartet mampu menarik minat belajar pada siswa.

Selama permainan berlangsung, siswa aktif berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Siswa saling bergantiaan dalam bermain ular tangga tersebut. Selain itu, siswa berani membacakan materi dan melakukan tantangan bersama teman sekelompoknya. Kerja sama antarsiswa terlihat berjalan dengan baik tanpa adanya konflik yang berarti. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga keterampilan sosial siswa.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran ular tangga nilai-nilai pancasila berdasarkan seluruh data yang diperoleh pada tahap implementasi. Evaluasi ini didasarkan pada hasil wawancara guru dan siswa, hasil observasi proses pembelajaran, serta hasil tes evaluasi siswa. Temuan dari setiap teknik pengambilan data dianalisis secara menyeluruh untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara guru setelah penggunaan media, diketahui bahwa media ular tangga ini mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Guru menilai bahwa media ini efektif membantu siswa memahami materi nilai-nilai pancasila, namun masih diperlukan penyempurnaan pada aspek teknis, seperti tampilan gambar dan tulisan perlu disederhanakan dan diperbesar agar mudah dipahami siswa, makna simbol bintang dan bom juga sebaiknya dijelaskan secara singkat pada papan permainan, selain itu, isi kartu perlu menggunakan bahasa yang sederhana dan dekat dengan kehidupan siswa. Guru juga memberikan masukan agar media dikembangkan lebih lanjut mengikuti perkembangan zaman, misalnya dengan versi digital.

Hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa media ular tangga dinilai menarik, menyenangkan, dan memudahkan siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia. Siswa menyukai gambar-gambar budaya pada kartu kuartet karena membantu mereka mengingat materi. Meskipun demikian, beberapa siswa menyampaikan bahwa aturan permainan pada awal pembelajaran masih terasa membingungkan sehingga memerlukan penjelasan ulang dari guru.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa media ular tangga ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Siswa terlihat antusias, berani menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Namun, pada awal permainan masih ditemukan beberapa siswa yang belum memahami alur permainan dengan baik, sehingga membutuhkan pendampingan guru.

Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa secara umum pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai pancasila mengalami peningkatan. Akan tetapi, masih terdapat indikator soal yang menunjukkan jumlah kesalahan cukup tinggi, khususnya pada indikator “makna lambang pancasila”. Temuan ini menunjukkan bahwa materi makna lambang pancasila tertentu masih perlu diperkuat melalui penyesuaian konten dan penekanan ulang dalam media pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi dari seluruh data yang diperoleh, peneliti menyusun beberapa rekomendasi perbaikan media pembelajaran ular tangga agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II. Perbaikan dilakukan dengan membandingkan kondisi media sebelum dan setelah implementasi.

Tabel 6. Perubahan Media Pembelajaran Ular Tangga

Aspek Media	Sebelum Implementasi	Setelah Implementasi
Tampilan gambar dan tulisan	Gambar dan tulisan masih kecil dan cukup kompleks	Gambar dan tulisan disederhanakan serta diperbesar agar mudah dipahami
Simbol permainan	Makna simbol bintang dan bom belum dijelaskan	Makna simbol bintang dan bom dijelaskan singkat pada papan permainan
Bahasa pada kartu	Bahasa pada kartu masih beragam dan kurang sederhana	Bahasa kartu dibuat sederhana dan dekat dengan kehidupan siswa
Keawetan media	Media mudah rusak karena berbahan kertas	Media dilaminating agar lebih awet dan dapat digunakan berulang kali

Perbaikan media dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan, kejelasan informasi, serta kemudahan penggunaan media oleh siswa. Dengan adanya aturan permainan tertulis dan ukuran tulisan yang lebih besar, siswa diharapkan dapat memahami alur permainan dengan lebih cepat dan tertib. Penambahan informasi budaya pada kartu kuartet juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang sebelumnya masih banyak mengalami kesalahan.

Berdasarkan hasil evaluasi dan perbaikan yang dilakukan, media pembelajaran ular tangga nila-nilai pancasila dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong keaktifan, kerja sama, dan contoh sikap yang menggambarkan nilai pancasila.

Diskusi

Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi aku berperilaku pancasila dinilai sebagai media inovatif yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wati A. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kebosanan siswa, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Media permainan ular tangga juga mendorong keaktifan dan motivasi belajar siswa sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Penelitian Lestari. (2025) menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, membantu mencapai tujuan pembelajaran, serta menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik sehingga membuat proses belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Penggunaan media permainan juga dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang lebih mudah memahami materi melalui aktivitas konkret dan visual karena media ini bersifat konkret, visual, dan interaktif sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih nyata dan menyenangkan.

Menurut Isma dkk. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila. Media permainan ular tangga mampu menyajikan materi secara konkret, visual, dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa kelas rendah dalam memahami konsep nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan keaktifan, motivasi, serta

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. menunjukkan bahwa media ular tangga membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih nyata melalui gambar, simbol, dan kartu aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mengenal konsep Pancasila, tetapi juga mampu mengidentifikasi contoh perilaku Pancasila di lingkungan rumah dan sekolah. Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik sejak usia dini.

Drajati L. (2025) berpendapat bahwa media permainan ular tangga yang dilengkapi dengan konten nilai-nilai Pancasila dapat membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut secara bertahap karena permainan menyediakan pengalaman konkret, visual, dan interaktif yang memungkinkan anak merefleksikan perilaku yang sesuai nilai Pancasila dalam praktik bermain mereka menunjukkan bahwa nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap saling menghargai dapat ditanamkan secara bertahap melalui alur permainan ular tangga. Setiap langkah permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan nilai Pancasila. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman langsung.

Penelitian oleh Solichah dkk. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan interaktif, sehingga siswa menunjukkan kesediaan untuk berkomunikasi, bekerja sama dalam kelompok, dan berinteraksi dengan teman sebaya selama pembelajaran berlangsung. Selain meningkatkan pemahaman materi, media ular tangga juga berkontribusi dalam meningkatkan interaksi sosial antar siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa dilatih untuk bergiliran, menaati aturan permainan, bekerja sama, dan menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Aktivitas tersebut berdampak positif terhadap perkembangan aspek afektif dan sosial siswa.

Penelitian oleh Solichah dkk. (2025) berdasarkan hasil diskusi tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran di sekolah dasar berkontribusi terhadap peningkatan interaksi sosial antar siswa sekaligus hasil belajar selama kegiatan permainan, siswa terdorong untuk berkolaborasi, bergiliran, berkomunikasi, dan taat aturan permainan, sehingga hubungan sosial antar teman menjadi lebih baik. Selain itu, keterlibatan aktif dalam permainan juga membuat siswa lebih termotivasi dan fokus terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar mengalami peningkatan secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan bukan hanya alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sarana efektif untuk mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa selama proses pembelajaran,

Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa indikator soal mengenai makna lambang pancasila memiliki jumlah kesalahan paling tinggi dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media ular tangga mampu meningkatkan pemahaman siswa secara umum, penguatan materi tertentu masih diperlukan. Perbedaan hasil ini dibandingkan dengan beberapa penelitian lain yang menunjukkan peningkatan merata pada seluruh indikator mengindikasikan bahwa efektivitas media juga dipengaruhi oleh kedalaman konten dan penekanan materi yang disajikan dalam medianya.

Temuan penelitian ini secara umum menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media ular tangga merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian

ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa media ular tangga efektif digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam materi nilai-nilai pancasila, serta menegaskan pentingnya perbaikan desain media dan kejelasan aturan permainan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi nilai-nilai pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan media ular tangga yang dikembangkan melalui model ADDIE layak digunakan dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Temuan pada tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelumnya masih didominasi metode konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Tahap desain dan pengembangan menghasilkan media ular tangga yang memuat unsur berupa lambang-lambang pancasila, perilaku sesuai dengan pancasila, tokoh-tokoh pencetus pancasila, dan momen bersejaran pancasila dengan tampilan visual yang menarik. Tahap implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara guru dan siswa serta observasi kelas memperkuat temuan bahwa media ini membantu siswa memahami materi nilai-nilai pancasila secara lebih konkret. Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar indikator soal dapat dipahami dengan baik oleh siswa, meskipun masih terdapat beberapa materi yang memerlukan penguatan.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan media ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan dan penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis kurikulum merdeka sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa kelas II pada materi aku berperilaku pancasila. Media ini dikembangkan melalui metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan media dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik kelas II yang berada pada tahap berpikir operasional konkret, sehingga pembelajaran dirancang bersifat visual, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung.

Media pembelajaran ular tangga dirancang dengan memasukkan konten nilai-nilai pancasila ke dalam setiap kotak permainan dalam bentuk gambar, pertanyaan, dan skenario perilaku sehari-hari. Melalui permainan ini, siswa belajar secara aktif melalui diskusi kelompok, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap perilaku yang sesuai dengan nilai pancasila. proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara fisik, sosial, dan emosional sesuai dengan prinsip pembelajaran kurikulum merdeka.

Untuk memastikan kualitas dan efektivitas media, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas di kelas II sekolah dasar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar secara klasikal. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ular tangga menjadi solusi yang efektif dan relevan dalam mengatasi permasalahan

pembelajaran pendidikan pancasila di kelas rendah sekolah dasar serta mendukung pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penulis mengapresiasi semua pihak yang telah memberikan bantuan dan kontribusi sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

Arumsari, B. T., Hastuti, D. N. A. E., & Sari, M. K. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, *1*(4), 270-282.

Ekaningtyas, N. L. D. (2024). Educational Game Innovation: Giant Snakes and Ladders with Local Wisdom to Stimulate Pancasila Values in Early Childhood. *Journal of Psychology and Instruction*, *8*(1).

Hidayah, N., Susanti, R. H., & Muzdhalifah, A. (2024, October). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Dengan Berbantuan Media Papan Saku Pancasila Kelas II Sekolah Dasar. In Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama (Vol. 1, No. 2, pp. 912-920).

Isma, K., & Syafi, M. A. S. (2025). Peningkatan Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Melalui Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Kelas I MI Nurul Hidayah Urangagung. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, *3*(2), 131-139.

Kemendikbud. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar*. Jakarta, Indonesia: Kemendikbud.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

Ni Luh Drajati, "Educational Game Innovation: Giant Snakes and Ladders with Local Wisdom to Stimulate Pancasila Values," *Journal of Psychology and Instruction* 8, no. 1 (2025).

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *3*(2), 173-181.

Rachmawati, A. D. A., Setiawan, D., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *11*(3).

Rusman, *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021).

Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, *6*(1), 208-215.

Solichah, U., Barriyah, I. Q., & Nisa, A. F. (2025). Peningkatan interaksi sosial dan hasil belajar melalui media permainan ular tangga di sekolah dasar. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *11*(2), 542-557.

Sudjana, N. (2010). Penilaian hasil proses belajar mengajar.

Suyanto & Asep Jihad, *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Andi Offset, 2020).

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal ilmu pendidikan*, *2*(1), 23-27.

Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 68-73.

Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, *3*(4), 314-321.