MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA SISWA KELAS V SDN 69 KOTA TENGAH KOTA GORONTALO

JURNAL SKRIPSI

AINUN HUSAIN
F01421014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
2025

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA SISWA KELAS V SDN 69 KOTA TENGAH KOTA GORONTALO.

Ainun Husain, Abd. Hamid Isa, Yusraningsih H. Pongoliu
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Gorontalo
Email : husainainun0@gmail.com, hamid_isa@ung.ac.id
yusraningsihpongoliu@umgo.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes using snakes and ladders game media in Civics subjects. The type of research used is classroom action research (CAR), with 19 fifth grade students as subjects at SDN 69 Kota Tengah, Gorontalo City. Data collection techniques include interviews, observations, tests, and documentation, while data are analyzed based on teacher activities, student activities, and student learning outcomes. The study was conducted in two cycles. Cycle I consists of two meetings, and cycle II consists of two meetings. Each cycle follows four stages, namely: preparation, implementation of actions, Observation and Evaluation stages, and analysis and reflection. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes. In the initial observation, only 5 students (26.31%) achieved the minimum completeness criteria (KKM). In cycle II, 18 students (94.74%) completed. Based on the results of the study, it can be concluded that Using Snakes and Ladders Game Media can effectively Improve Learning Outcomes in Civics Subjects for Grade V Students of SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. This finding shows that Using Snakes and Ladders Game Media can be an innovative learning alternative to Increase student participation and learning outcomes.

Keywords: *Snakes and Ladders Media, Civics Lessons, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran PKN. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek sebanyak 19 siswa kelas V di SDN 69 Kota Tengah Kota Gorontalo. Tehnik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis berdasaran aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari dua pertemuan, dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahapan, yaitu : persiapan, pelaksanaan tindakan, tahap Pengamatan Dan Evaluasi serta analisis dan refleksi. Hasil penelitian menunjukan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada observasi awal, hanya 5 siswa (26,31%) yang mencapai kriteria kentutasan minimal (KKM). Pada siklus II ketuntasan 18 siswa (94,74%). Jadi dengan Menggunakan Media Permaianan Ular Tangga secara efektif mampu Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKN Siswa SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. Temuan ini menunjukan bahwa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga dapat menjadi alternatif pembelajaran ang inovatif untuk Meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Ular Tangga, Pelajaran PKN, Hasil Belajar.

PENGESAHAN JURNAL

Judul Penelitian	: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Siswa Kelas V SDN 69 Kota Tengah Kota Gorontalo
Nama	: Ainun Husain
NIM	: F01421014
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Abd. Hamid Isa, M.Pd	Yusraningsih H. Pongoliu, M.Pd
NBM : 1 1 5 0 8 6 4	NIDN : 090206860003

Mengetahui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yulanti S. Mooduto, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0916078502

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi intelektual anak sejak dini. Sebagai pilar awal dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan dasar berperan strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan yang akan menjadi bekal penting bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk kepribadian siswa adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan tentang sistem pemerintahan dan hukum, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi, tanggung jawab sosial, dan cinta tanah air. Dalam konteks ini, pembelajaran PKN di sekolah dasar harus dirancang secara menarik, aktif, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

Namun, realitas pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran PKN kerap kali dianggap membosankan dan teoritis. Banyak guru masih menerapkan metode ceramah yang monoton tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang tidak optimal. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, meskipun angka partisipasi pendidikan dasar meningkat, capaian kompetensi siswa dalam bidang PKN di berbagai daerah, khususnya daerah terpencil, masih berada di bawah standar nasional. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya inovasi dalam penyampaian materi dan pemanfaatan media pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar siswa.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran PKN, seperti konsep hak dan kewajiban warga negara, sistem pemerintahan, dan nilai-nilai demokrasi. Kesulitan ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Sebagian besar siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik perhatian mereka. Akibatnya, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN tergolong rendah. Hanya sekitar 26,31% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara sisanya menunjukkan performa akademik yang belum memuaskan.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Pendekatan ini memadukan unsur edukatif dan hiburan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran PKN, permainan edukatif seperti ular tangga dapat dimodifikasi untuk menyisipkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Pembelajaran berbasis permainan juga dianggap efektif untuk merangsang pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Menurut Rahayu (2021:48), permainan dapat memperkuat proses berpikir kritis dan pengambilan keputusan siswa karena sering kali mereka dihadapkan pada situasi yang membutuhkan pemecahan masalah secara kreatif. Selain itu, permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelas, yang mendukung pengembangan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama.

Lebih lanjut, Sumarno (2024:130) menyebutkan bahwa teori pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman langsung melalui simulasi dan aktivitas yang melibatkan peran aktif siswa dalam situasi nyata atau yang direkayasa. Hal ini mendorong siswa untuk tidak hanya mendengarkan, tetapi juga untuk berlatih

dan mengalami sendiri konsep-konsep yang diajarkan.

Kesimpulannya, teori pembelajaran berbasis permainan menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional mereka melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang telah terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan sedikit modifikasi, permainan ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap kotak dalam papan permainan dapat diisi dengan pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi PKN. Ketika siswa melempar dadu dan mendarat di sebuah kotak, mereka harus menjawab pertanyaan tersebut untuk dapat melanjutkan permainan. Metode ini tidak hanya melatih daya ingat dan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan kompetisi sehat di antara siswa. Fitriana (2021) menyatakan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan secara signifikan berdampak pada hasil belajar mereka.

Media permainan ular tangga, dengan sedikit modifikasi, dapat diadaptasi menjadi alat pembelajaran yang efektif. Kotak-kotak dalam papan permainan dapat diisi dengan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Menurut Widyastuti (2023), penggunaan permainan ular tangga yang dilengkapi soal dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena mereka merasa tertantang dan terhibur saat belajar.

Konsep dasar dari media permainan ular tangga adalah untuk memadukan unsur pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang tidak monoton dan mengurangi kejenuhan siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Suryana (2022:92), disebutkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari, serta memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, permainan ular tangga juga dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai sosial, seperti kerjasama dan saling menghargai antar sesama siswa.

Lebih lanjut, penggunaan media permainan ular tangga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial mereka secara bersamaan. Menurut Fadilah (2023:105), permainan ini tidak hanya dilakukan oleh peneliti menghasilkan aspek intelektual saja, tetapi juga melibatkan keterampilan motorik siswa saat melempar dadu dan bergerak di atas papan permainan. Hal ini menjadikan permainan ular tangga sebagai media yang menyenangkan sekaligus mendidik.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu dampaknya adalah peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Nurhayati (2022:78), permainan ini membantu siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam permainan. Ketika siswa merasa terhibur, mereka lebih cenderung untuk memperhatikan materi yang diajarkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Selain itu, penggunaan media permainan ular tangga juga dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad (2021:115), disebutkan bahwa melalui permainan ular tangga, siswa dapat mengulang materi secara tidak langsung melalui soal-soal yang ada pada kotak permainan, sehingga proses pengulangan ini meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Siswa dapat mengingat konsep-konsep yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Lebih jauh lagi, media permainan ular tangga juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan sosial mereka. Menurut Firdaus (2023:92), permainan ini memungkinkan siswa

bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal-soal yang ada pada papan permainan, yang dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama. Keterampilan sosial yang terbentuk ini juga dapat mendukung peningkatan hasil belajar, karena siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berbagi pemahaman dengan teman sekelas.

Secara keseluruhan, penggunaan media permainan ular tangga memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, pemahaman materi, dan keterampilan sosial siswa yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Azhari (2021) menyatakan bahwa permainan ini memiliki fleksibilitas tinggi, dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Dalam pembelajaran PKN yang sering bersifat teoritis dan nilai-nilai abstrak, permainan ular tangga mampu menjembatani konsep dengan pengalaman belajar konkret. Lebih lanjut, penelitian oleh Nurcahyani et al. (2023) menunjukkan bahwa implementasi media ular tangga dalam pembelajaran PKN meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai lebih dari 90% ketuntasan klasikal. Temuan ini menguatkan bahwa pendekatan berbasis permainan bukan hanya alat bantu belajar, tetapi juga instrumen pedagogis yang strategis untuk pembelajaran abad ke-21.

A. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

1. **Meningkatkan Motivasi Siswa**

   Media permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Zulfa, 2021:45).

2. **Memperkuat Daya Ingat Siswa**

   Melalui permainan, siswa mengulang materi secara tidak langsung, yang dapat memperkuat ingatan jangka panjang mereka terhadap pelajaran yang diberikan (Rahmawati, 2022:61).

3. **Mendukung Perkembangan Keterampilan Sosial**

   Permainan ular tangga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dalam kelompok kecil, meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman-temannya (Setiawan, 2023:53).

4. **Fleksibilitas dalam Penggunaan Materi**

   Media ini dapat digunakan untuk berbagai topik pelajaran, memungkinkan pengajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Agustin, 2024:38).

Media permainan ular tangga memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, mendukung keterampilan sosial, dan fleksibilitas dalam pengajaran.

B. Kekurangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

1. **Keterbatasan Materi Pembelajaran**

   Media permainan ular tangga lebih efektif untuk materi yang bersifat ringan dan tidak terlalu kompleks. Rahman (2021:56) mengemukakan bahwa permainan ini kurang cocok untuk mengajarkan materi yang membutuhkan penjelasan mendalam atau konsep yang lebih rumit.

2. **Waktu yang Dibutuhkan**

   Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan waktu yang cukup lama untuk setiap putaran permainan. Sari (2022:41) menyatakan bahwa permainan yang memakan banyak waktu dapat mengurangi alokasi waktu untuk materi lain, yang akhirnya bisa mengganggu kelancaran pembelajaran.

3. **Pengaruh Jumlah Peserta**

   Media permainan ular tangga memerlukan interaksi antar siswa, yang membuatnya kurang efektif jika jumlah peserta terlalu banyak atau tidak merata. Rina (2020:63) menjelaskan bahwa dalam kelompok besar, beberapa siswa mungkin tidak mendapatkan kesempatan yang cukup untuk berpartisipasi aktif, yang mengurangi kualitas pembelajaran.

Meskipun permainan ular tangga memiliki manfaat

Dengan demikian, media permainan ular tangga tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang berfokus pada kemandirian belajar, partisipasi aktif, dan pembelajaran yang menyenangkan. Selain sebagai media pembelajaran, permainan ular tangga juga berfungsi sebagai sarana evaluasi formatif yang efektif. Guru dapat mengamati sejauh mana siswa memahami materi melalui jawaban mereka dalam permainan. Dengan demikian, guru dapat segera melakukan intervensi apabila ditemukan kesalahan pemahaman. Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan terhadap rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN serta rendahnya motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa kelas V di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan media permainan ular tangga sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi PKN serta termotivasi untuk belajar secara aktif.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penelitian ini mengambil judul: "Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Media Permainan Ular Tangga Siswa Kelas V SDN 69 Kota Tengah Gorontalo."

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media permainan ular tangga. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dalam proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri dari 19 siswa, dengan rincian 10 laki-laki dan 9 perempuan.

Prosedur penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan siklus, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik: Observasi: untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tes hasil belajar: digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara: dilakukan kepada guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi kualitatif. Dokumentasi: berupa catatan harian, foto kegiatan, dan hasil kerja siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: Lembar observasi keterlibatan siswa, Soal tes hasil belajar yang disesuaikan dengan indikator kurikulum, Panduan wawancara, Format dokumentasi aktivitas pembelajaran. Teknik Analisis Data Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk data observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar dan peningkatan nilai siswa dari pra tindakan ke pasca tindakan. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan nilai KKM sekolah, yaitu 70. Ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥70.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKN melalui media permainan ular tangga. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan berasal dari hasil tes,

observasi aktivitas siswa, wawancara, dan dokumentasi.

Siklus I

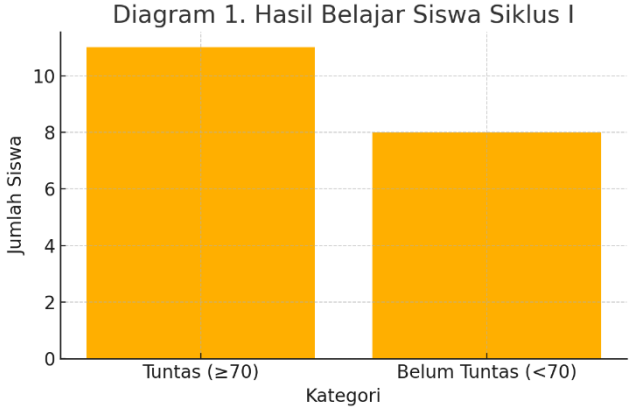
Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan pengenalan permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal PKN. Media permainan ini digunakan secara berkelompok sehingga mendorong interaksi sosial di antara siswa. Guru juga berperan aktif sebagai fasilitator dengan membimbing jalannya permainan.

Selama pelaksanaan, guru menemukan bahwa sebagian siswa tampak antusias, namun masih ada siswa yang pasif. Beberapa siswa masih kesulitan memahami instruksi permainan dan belum terbiasa dengan model pembelajaran yang lebih aktif. Pertanyaan-pertanyaan yang disisipkan dalam permainan masih dianggap sulit oleh sebagian siswa, terutama yang berhubungan dengan konsep abstrak PKN seperti peran warga negara dan norma hukum. Hal ini tercermin dari hasil refleksi guru dan lembar observasi keterlibatan siswa.

Hasil tes pada akhir siklus I menunjukkan bahwa dari 19 siswa, sebanyak 11 siswa (57,89%) mencapai nilai di atas KKM (≥70), sedangkan 8 siswa (42,11%) belum tuntas. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal karena belum terbiasa dengan format pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70 (Tuntas)	11 siswa	57,89%
< 70 (Belum)	8 siswa	42,11%
Jumlah	19 siswa	100%



Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan baik dari segi penyusunan pertanyaan, instruksi permainan, maupun strategi memotivasi siswa. Guru juga mencatat bahwa siswa cenderung lebih memahami jika soal dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari.

Siklus II

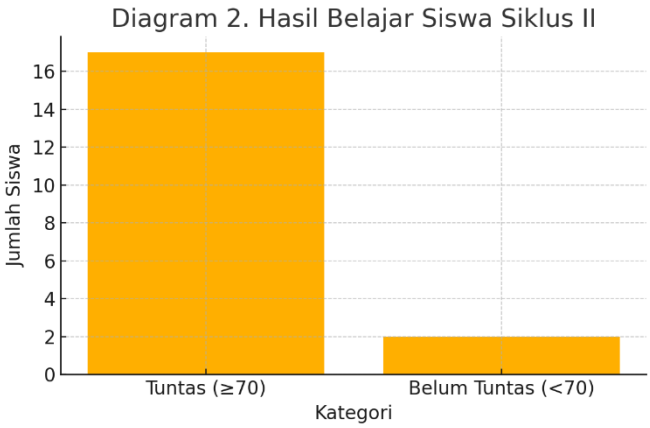
Setelah melakukan refleksi dari siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain dengan menyederhanakan soal dalam permainan, meningkatkan motivasi siswa dengan sistem poin dan hadiah kecil, serta memberikan instruksi yang lebih jelas. Guru juga memberikan latihan tambahan sebelum permainan dimulai agar siswa lebih siap.

Pada siklus II, suasana kelas menjadi jauh lebih hidup. Siswa terlihat lebih percaya diri, mampu bekerja sama dalam kelompok, dan mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menjawab soal. Guru melibatkan siswa untuk secara bergantian membaca pertanyaan dan menjawab secara kolaboratif. Adanya umpan balik langsung dari guru setelah tiap sesi permainan membuat siswa lebih paham terhadap materi yang dibahas.

Hasil tes pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 19 siswa, 17 siswa (89,47%) telah mencapai nilai ≥70, sementara hanya 2 siswa (10,53%) yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 31,58% dari siklus I ke siklus II dalam hal ketuntasan belajar.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70 (Tuntas)	17 siswa	89,47%
< 70 (Belum)	2 siswa	10,53%
Jumlah	19 siswa	100%



Perubahan strategi pada siklus II terbukti efektif. Tidak hanya terjadi peningkatan dalam hasil belajar, tetapi juga perubahan sikap belajar siswa. Mereka lebih aktif, kooperatif, dan menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran. Guru menyatakan bahwa siswa yang biasanya pasif menjadi lebih terlibat dalam diskusi kelompok dan senang menunggu giliran bermain.

Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021) dan Fitriana (2021) yang menekankan pentingnya media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, strategi ini juga mendukung pendekatan pembelajaran menyenangkan yang diusung Kurikulum Merdeka.

Peningkatan ketuntasan dari 57,89% pada siklus I menjadi 89,47% pada siklus II membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kognisi siswa, tetapi juga mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan partisipasi aktif. Permainan ular tangga sebagai media kontekstual juga memfasilitasi internalisasi nilai-nilai PKN secara efektif. Hal ini didukung pula oleh wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa siswa terlihat lebih fokus dan termotivasi selama kegiatan berlangsung.

Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif, partisipatif, dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran menjadi sarana rekreasi edukatif yang membantu siswa belajar tanpa tekanan. Ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna jika diperoleh melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang relevan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan alternatif strategi pembelajaran yang layak untuk diterapkan di sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep dan pembentukan karakter. Efektivitas pendekatan ini tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan skor akademik, tetapi juga oleh perubahan positif dalam perilaku belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V di SDN 69 Kota Tengah Gorontalo. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 57,89%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 89,47%, yang menunjukkan bahwa target ketuntasan klasikal telah tercapai. Media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi PKN mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong kerja sama dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini turut membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran, seperti antusiasme, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu. Dengan demikian, media ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan, 10(3), 110-120.

Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Azhari, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 45-52.

Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. New York: Longman.

Fadilah, I. (2023). Penggunaan Media Permainan dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 14(2), 100-107.

Fitriana, S. (2021). Efektivitas Media Permainan Edukatif dalam

Pembelajaran Tematik. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran, 10(1), 78–85.

Hartono, R. (2022). Strategi Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Deepublish.

Nurhayati, R. (2022). Motivasi Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Permainan. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 75-80.

Nurcahyani, L., Rahmawati, A., & Rachman, D. (2023). Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. Jurnal Pendidikan Karakter, 13(1), 110–122.

Rahayu, D. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 45–50

Setiawan, D. (2023). Permainan Edukatif sebagai Sarana Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Karakter Anak Bangsa, 9(1), 98–106.

Sudjana, N. (2020). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumarno, T. (2024). Teori Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Konteks Pendidikan Modern. Jurnal Pendidikan Multidisipliner, 14(2), 128-135.

Suryana, D. (2022). Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 19(1), 90-95.

Widodo, H. (2021). Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(3), 115–124.

Widyastuti, A. (2023). Media Ular Tangga Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 8(2), 34–41.

Zulfa, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Inovatif, 13(1), 40-45.