

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MISI TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA SDI BANI HASYIM

Adella Yauma Ulmy¹, Adelia Saharani², Afrizal³, Devi Wahyu Ertanti⁴

Universitas Islam Malang

22101013058@unisma.ac.id

ABSTRAK

Kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sering kali berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga berbasis misi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDI Bani Hasyim. Metode yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa, yang dipilih secara total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 75,4 pada pretest menjadi 88,5 pada posttest, dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, media permainan edukatif berbasis misi berpotensi menjadi alternatif pendukung dalam meningkatkan hasil belajar PKn, meskipun diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitasnya secara lebih luas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Edukatif, Hasil Belajar

ABSTRACT

The lack of engaging learning media in Civics Education (PKn) often results in low student achievement at the elementary level. This study aims to examine the influence of a mission-based snakes and ladders game as an instructional medium on the learning outcomes of fourth-grade students at SDI Bani Hasyim. A pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design was employed. The research involved 20 students selected through total sampling. Data were collected using written tests administered before and after the learning intervention. The results showed an increase in the average score from 75.4 (pretest) to 88.5 (posttest), with 100% of students meeting the minimum mastery criteria. Additionally, the use of this game-based medium enhanced student participation during the learning process. These findings suggest that mission-based educational games have the potential to support improved learning outcomes in Civics Education, although further research is needed to validate their effectiveness in broader contexts.

Keywords: Instructional Media, Educational Games, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kesadaran kebangsaan siswa sejak usia dini. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Bhinneka Tunggal Ika, serta prinsip-prinsip Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran PKn tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku kewarganegaraan yang aktif dan bertanggung jawab. Namun, proses pembelajaran PKn di sekolah dasar masih menghadapi

berbagai tantangan, khususnya rendahnya motivasi belajar siswa yang sering kali disebabkan oleh pendekatan konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang menarik (Ramadhani, 2022: 14).

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan konsisten dalam mengikuti kegiatan belajar (Putra, 2021: 73). Sayangnya, banyak siswa merasa kurang termotivasi saat mengikuti pembelajaran PKn karena metode yang monoton seperti ceramah atau pemberian tugas tanpa variasi (Yuliani, 2020: 88). Kondisi ini menghambat pemahaman materi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Selain itu, mengingat PKn juga memuat nilai-nilai moral dan sosial, rendahnya motivasi belajar dapat memengaruhi pembentukan karakter siswa. Salah satu strategi yang dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif. Game-based learning, atau pembelajaran berbasis permainan, merupakan pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Adolph, 2020: 39). Permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan misi edukatif merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang telah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam model permainan ini, setiap langkah permainan dikaitkan dengan pertanyaan atau tugas yang relevan dengan materi PKn, seperti nilai-nilai kebangsaan, hak dan kewajiban warga negara, atau pengamalan sila-sila Pancasila. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan ini juga mendorong kolaborasi antar siswa, karena dapat dimainkan secara berkelompok. Pendekatan ini telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa di berbagai konteks pembelajaran dasar (Azril et al., 2023: 56). Hasil penelitian Novitasari & Kristin (2024: 22) juga menunjukkan bahwa penggunaan media UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan skor verifikasi ahli materi mencapai 89,09%, yang termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini memperkuat anggapan bahwa media permainan yang dirancang secara edukatif dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan kondisi di SDI Bani Hasyim, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran PKn masih terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatifnya adalah permainan ular tangga berbasis misi yang tidak hanya menyampaikan materi secara menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif belajar.

Bertolak dari latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan: *"Bagaimana pengaruh media ular tangga berbasis misi terhadap motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas IV di SDI Bani Hasyim?"* Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan karakter melalui mata pelajaran PKn. Penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau aktivitas tambahan, melainkan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran aktif. Media semacam ini memungkinkan terjadinya interaksi yang bermakna antara siswa dengan materi ajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Dalam konteks pembelajaran PKn, permainan



edukatif dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami, mengeksplorasi, dan mempraktikkan nilai-nilai kebangsaan secara konkret dalam situasi simulatif (Nugroho, 2023: 47).

Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran berbasis permainan telah terbukti meningkatkan rasa kepemilikan siswa terhadap proses belajarnya. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan juga pelaku aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Kusumawardani, 2022: 59). Selain itu, dinamika kompetisi dan kerja sama dalam permainan mampu menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti tanggung jawab, kejujuran, dan sportivitas—nilai-nilai yang menjadi inti dalam pendidikan kewarganegaraan.

Pada praktiknya, permainan ular tangga berbasis misi juga memiliki fleksibilitas untuk disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, baik dari segi tingkat pemahaman, minat, maupun konteks lokal. Dengan mengintegrasikan konten PKn ke dalam skenario permainan, guru dapat mengemas materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa usia dini (Wulandari, 2021: 31). Hal ini sejalan dengan prinsip pedagogi modern yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman langsung. Kondisi ini memperkuat urgensi inovasi media pembelajaran, terutama dalam konteks sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan komunikatif dan menyenangkan. Selain meningkatkan pencapaian akademik, media pembelajaran yang interaktif juga berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa sejak dini (Santoso, 2020: 26). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Dengan mempertimbangkan pentingnya media edukatif yang inovatif, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan ular tangga berbasis misi terhadap motivasi dan hasil belajar PKn siswa. Fokus utama penelitian adalah bagaimana interaksi antara media pembelajaran, motivasi intrinsik siswa, dan pencapaian hasil belajar dapat saling memperkuat dalam konteks pembelajaran kewarganegaraan yang menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, khususnya one group pretest-posttest design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dalam hal ini penggunaan media permainan ular tangga berbasis misi (Anisa, 2023: 45). Pretest diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi “suku bangsa di Indonesia”, sedangkan posttest digunakan untuk melihat perubahan setelah perlakuan dilakukan. Desain ini dinilai tepat dalam konteks pembelajaran kelas, karena dapat menggambarkan pengaruh langsung dari intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen tunggal (Fauziah, 2021: 88).

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDI Bani Hasyim, yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa siswa kelas IV telah mendapatkan materi tentang keberagaman suku bangsa sebagai bagian dari kurikulum PKn (Yusuf, 2022: 61).



Data dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui soal pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran PKn. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data, seperti daftar hadir, silabus, dan data nilai harian siswa. Validitas instrumen diuji melalui expert judgment oleh guru PKn dan dosen ahli media pendidikan (Lestari, 2024: 38). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik paired sample t-test untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis: *Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan ular tangga berbasis misi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDI Bani Hasyim?*

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: (1) pemberian pretest, (2) penerapan media permainan ular tangga berbasis misi dalam pembelajaran PKn, dan (3) pemberian posttest. Seluruh proses pembelajaran berlangsung selama tiga kali pertemuan dalam kurun waktu dua minggu, dengan durasi 70 menit per pertemuan. Pada tahap perlakuan, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil untuk memainkan permainan yang telah dimodifikasi dengan misi edukatif yang mengacu pada indikator kompetensi dasar mata pelajaran PKn. Setiap kotak permainan berisi soal atau perintah yang berkaitan dengan materi kebinekaan suku bangsa di Indonesia. Model pembelajaran ini mengintegrasikan aktivitas bermain dengan tujuan pembelajaran untuk membentuk pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Hidayat, 2021: 52).

Instrumen soal tes yang digunakan terlebih dahulu diuji coba pada kelas paralel yang tidak menjadi sampel penelitian. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji dengan rumus Alpha Cronbach. Hasil uji menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan dalam penelitian (Rohmah, 2023: 77). Penggunaan paired sample t-test sebagai teknik analisis data dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin membandingkan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Uji ini termasuk dalam kategori uji parametrik dan dapat digunakan ketika data berdistribusi normal serta berasal dari sampel berpasangan (Suryani, 2022: 40). Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data hasil pretest dan posttest memenuhi asumsi distribusi normal.

Melalui pendekatan dan desain ini, penelitian bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi media pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kontekstual di jenjang pendidikan dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian, deskripsi data ini mencakup nilai pretest dan posttest dari 28 siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam (SDI) Bani Hasyim, yang menjadi lokasi dan sampel penelitian. Pengambilan sampel menggunakan satu kelas penuh sebagai kelompok eksperimen guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas media permainan ular tangga berbasis misi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi suku bangsa.



Pretest

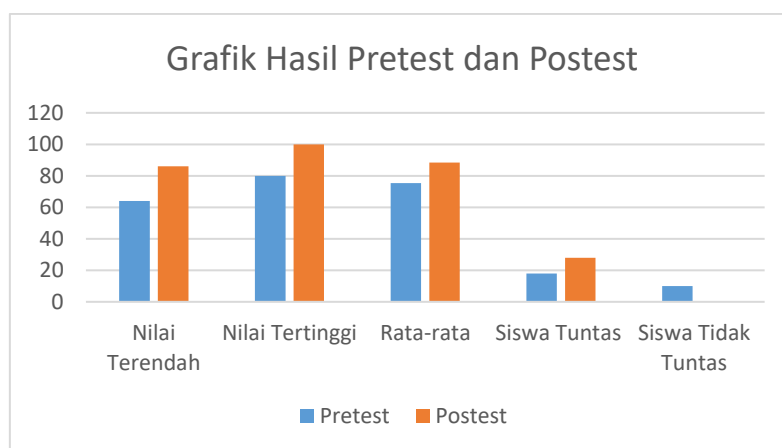
Sebelum diberikan perlakuan, siswa mengikuti tes pretest yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam memahami materi PKn mengenai suku bangsa di Indonesia. Nilai pretest menunjukkan variasi kemampuan siswa dengan nilai terendah 64, nilai tertinggi 86, dan rata-rata nilai 75,43. Hasil ini menggambarkan bahwa sebagian siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, namun terdapat sejumlah siswa yang belum memenuhi ketuntasan.

Posttest

Setelah perlakuan menggunakan media permainan ular tangga, dilakukan posttest untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa. Nilai posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai terendah 80, nilai tertinggi mencapai 100, dan rata-rata nilai 88,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media permainan tersebut berkontribusi secara positif terhadap pemahaman materi PKn siswa.

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	64	86
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-rata	75,4	88,5
Siswa Tuntas	18	28
Siswa Tidak Tuntas	10	0

Gambar 1.1 Nilai Pretest dan Posttest.



Gambar 1.2 Diagram Hasil Pretest dan Posttest

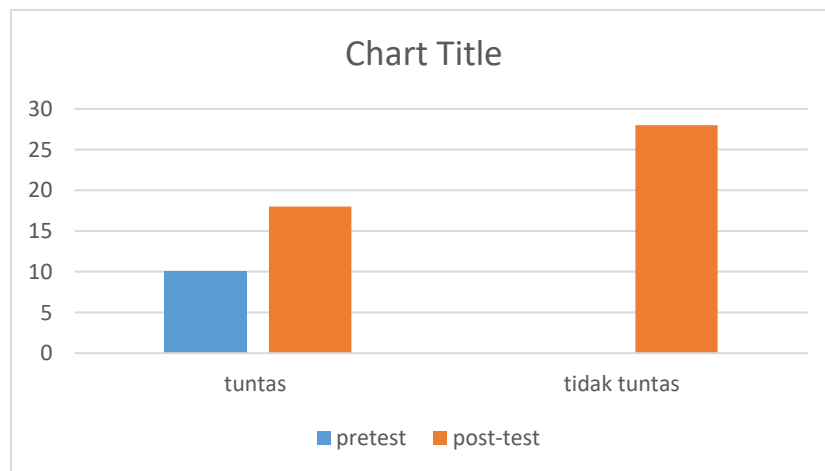
Menurut Gambar 1.2 hasil pretest dan posttest, nilai terendah pada uji pretest adalah 64, nilai tertinggi adalah 86 dan nilai rata-rata adalah 76,4. Ketuntasan hasil belajar pada uji pretest siswa yang tuntas mencapai KKM 75 sebanyak 18 siswa dan 10 siswa yang tidak tuntas. Pada uji posttest, nilai terendah adalah 80, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai rata-rata adalah 88,5. Data penelitian menunjukkan bahwa perlakuan dengan media permainan ular tangga meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji Ketuntasan Hasil Belajar

1. Ketuntasan Belajar Individu (Kognitif)

Hasil posttest dari 28 siswa kelas IV SDI Bani Hasyim menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai diatas KKM (75). Hasil pretest menunjukkan bahwa 18 siswa

memperoleh nilai di atas 75 dan 10 siswa tidak memperoleh nilai di bawah 75. Ada kemungkinan untuk disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 1.3 Diagram Ketuntasan Belajar *pretest* dan *post-test*

Hasil pemahaman peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) menunjukkan bahwa 18 peserta didik yang tuntas dan 10 peserta didik yang tidak tuntas. setelah perlakuan menggunakan media permainan ular tangga seluruh peserta didik tuntas, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.

2. Ketuntasan Belajar Klasikal (Kognitif)

Pada dasarnya, ketuntasan belajar klasikal telah ditentukan yaitu sebesar 70%. Jadi, kelas dinyatakan tuntas apabila kelas tersebut mencapainya. Hasil *pretest* ketuntasan klasikal 64,2% dan hasil *posttest* ketuntasan klasikal 100%. Suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal jika lebih dari 70% siswanya tuntas. Tabel berikut menunjukkan rekapitulasi ketuntasan belajar klasikal untuk nilai *pre-* dan *post-test*:

Data	Pretest	Post-test
Tuntas	18	28
Tidak Tuntas	10	0
Presentase Ketuntasan	64,2%	100%
Tingkat minimal ketuntasan	70%	70%
Keterangan	Tidak Tuntas	Tuntas

Gambar 1.4 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal Nilai Kognitif *pretest* dan *post-test*

Berdasarkan Tabel 1.4, hasil *pretest* ketuntasan klasikal adalah 64,2%, jadi kelas tersebut belum tuntas. Hasil *posttest* ketuntasan klasikal adalah 100%, jadi kelas tersebut tuntas secara klasikal karena mencapai lebih dari 70%.

3. Ketuntasan Belajar Individu (Psikomotorik)

Peserta didik dianggap tuntas belajar individu jika mereka memenuhi kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai KKM pada kelas IV SDI Bani Hasyim adalah 75, sehingga peserta didik dianggap tuntas jika nilai posttestnya lebih dari 75. Hasil penilaian keterampilan 28 siswa SDI Bani Hasyim kelas IV semuanya tuntas dengan nilai lebih dari 75. Ada kemungkinan untuk disajikan dalam bentuk tabel seperti berikut:

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Dea Ayu Azizah	70	86
2	Bella Intan Aknes	72	80
3	Luki Harun	68	80
4	Alvariel Putra Hana	64	82
5	Syakira Afwa Maula	80	86
6	Hestya Kautsari	82	86
7	Al Lafia Nadira	66	84
8	Silvia Rahman	66	88
9	Hilda Ayu Tias	68	80
10	Al Kamil Zubair	86	90
11	Dayana Praselia	84	100
12	Siti Nur Habiba	70	86
13	Alif Dion	74	88
14	Angga Firmansya	76	86
15	Maslahatun Nisak	80	90
16	Alfa Raditionsyah Afrilianto	86	92
17	Aldwi Jumari	78	94
18	Adi Bayu Firmansya	76	96
19	M Fahmi Rizal Hakim	74	86
20	Baktiar Hamdan Rahmadani	68	88
21	Hafiz Maulana	68	80
22	Clara Anantasya	76	86
23	Rasya Aryan Ditiyo	78	84
24	M Rafa Haria	86	96
25	Alvin Syaputra	80	94
26	Fadil Akbar Radityo	86	100
27	Aldo Rifaldo	76	94
28	Nadiya Sofa	74	96
	Rata- rata =		
		75,42857143	88,5

Gambar 1.5

Tabel Keterampilan berpikir kritis dalam memahami materi suku bangsa

Berdasarkan Gambar 1.5, diperoleh nilai terendah sebesar 75 dan nilai tertinggi 95. Ketuntasan hasil belajar keterampilan siswa kelas IV SDI Bani Hasyim menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai KKM, yaitu 75.



4. Ketuntasan Belajar Klasikal (Psikomotorik)

Berikut adalah tabel rekapitulasi nilai ketrampilan ketuntasan belajar klasikal. Kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila kelas tersebut mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan, dan kelas dinyatakan tuntas secara klasikal apabila kelas tersebut memiliki lebih dari 70% siswa yang tuntas.

Data	Keterampilan Berpikir kritis mengenai materi Suku-suku Bangsa
Tuntas	28
Tidak Tuntas	0
Presentasee	100%
Tingkat Minimal Ketuntasan	70%
Keterangan	Tuntas

Gambar 1.6 Keterampilan berpikir keritis dalam memahami materi suku bangsa

Berdasarkan tabel 1.6, hasil ketuntasan klasikal untuk keterampilan berpikir kritis mengenai materi suku bangsa adalah 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas tersebut tuntas secara klasikal, karena nilai ketuntasannya mencapai $\geq 70\%$, yang sebanding dengan ketuntasan yang diperoleh oleh siswa kelas IV SDI Bani Hasyim.

Teknik analisis data akhir digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman konsep individu. Dengan menggunakan uji satu sampel t-test untuk menghitung ketuntasan belajar individu, diperoleh nilai rata-rata 88.5 dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa posttest lebih besar daripada pretest, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep pendidikan kewarganegaraan tentang materi suku bangsa mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PKN, yang membantu siswa memahami materi dan memahami konsep dalam materi suku bangsa.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas IV SDI Hasyim memperoleh rata-rata 75,4 dalam pemahaman materi suku bangsa sebelum menerima perlakuan media ular tangga dan rata-rata 88,5 dalam pemahaman materi suku bangsa setelah menerima perlakuan media ular tangga. Ini menunjukkan kemajuan. Selanjutnya, perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji banding atau dua sampel terpisah. Siswa kelas IV SDI Bani Hasyim memiliki kemampuan pemahaman konsep PKN materi suku bangsa yang lebih baik sesudah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga daripada sebelum menggunakan media ular tangga.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena memenuhi indikator pemahaman konsep. Keberhasilan diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang ditetapkan sebesar 75, dengan skor rata-rata ketuntasan pemahaman konsep siswa mencapai 88,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini dikatakan berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan pada aspek afektif yaitu sebagai berikut:

- a. Kerjasama, penilaian kerjasama diamati selama pembelajaran, seperti apakah siswa bekerja sama saat berbicara atau bermain ular tangga, dengan presentase ketuntasan sebesar 100%. Pada penelitian ini, data 9 dari 28 siswa dalam kategori "mulai terlihat" melakukan kerja sama saat pembelajaran dengan presentase 67.8%, dan data 9 dari 28



siswa dalam kategori "mulai terlihat" melakukan kerja sama saat pembelajaran dengan presentase 67,8%.

- b. Keaktifan, hasil belajar afektif dinilai selama pembelajaran, termasuk apakah siswa aktif bertanya, menjawab, dan menanggapi saat berdiskusi dan bermain ular tangga, dengan presentase ketuntasan sebesar 100%. Pada penelitian ini, data 7 dari 28 siswa dalam kategori "mulai terlihat" aktif memiliki presentase ketuntasan sebesar 75%, dan data 7 dari 28 siswa dalam kategori "mulai terlihat" aktif memiliki presentase ketuntasan sebesar 75%.

Selanjutnya, penelitian ini dianggap berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan dalam penilaian hasil belajar psikomotorik, yang ditunjukkan oleh rata-rata skor hasil belajar psikomotorik siswa sebesar 100, dengan tingkat keberhasilan mencapai 100%. Berdasarkan data yang diperoleh, seluruh siswa (28 dari 28) dinyatakan tuntas, dengan rata-rata skor ketuntasan belajar pada aspek psikomotorik sebesar 88,5 dan tingkat keberhasilan 70. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi suku bangsa di SDI Bani Hasyim.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berbasis misi menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDI Bani Hasyim dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Melalui pendekatan pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest, ditemukan adanya peningkatan capaian belajar siswa, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Secara umum, siswa menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik setelah perlakuan, disertai dengan peningkatan keaktifan, partisipasi dalam diskusi, serta kemampuan berpikir kritis dalam menanggapi isu-isu keberagaman suku bangsa di Indonesia. Temuan ini sejalan dengan hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pemahaman konsep dalam pelajaran yang bersifat nilai dan sosial (Lestari, 2022: 54).

Media permainan edukatif yang dirancang dengan misi pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Hal ini membantu siswa lebih fokus serta termotivasi mengikuti pembelajaran secara aktif, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap monoton seperti PKn (Rahmawati, 2021: 69). Unsur kompetitif dan kolaboratif dalam permainan turut berkontribusi dalam membangun interaksi positif antarsiswa, serta menumbuhkan tanggung jawab terhadap tugas kelompok (Prasetyo, 2023: 83).

Dengan demikian, media ular tangga berbasis misi layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran berbasis nilai kebangsaan. Namun, penelitian ini masih terbatas pada satu jenjang kelas dan satu materi pokok. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya menguji efektivitas media serupa pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda, guna memperkuat temuan dan memperluas cakupan penerapannya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar (Hafidz, 2024: 60).



DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2020). *Game-based learning sebagai media pembelajaran inovatif*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Anisa, D. (2023). *Desain pre-eksperimental dalam penelitian pendidikan dasar*. Bandung: Media Akademika.
- Azril, M., Sari, P., & Hadi, T. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 50-60.
- Fauziah, N. (2021). *Metode penelitian kuantitatif untuk pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hafidz, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 55-65.
- Hidayat, S. (2021). *Pembelajaran aktif menggunakan media permainan*. Surabaya: Cakrawala.
- Kusumawardani, S. (2022). Peran pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 58-66.
- Lestari, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 50-58.
- Lestari, D. (2024). Validitas instrumen dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 35-42.
- Novitasari, R., & Kristin, A. (2024). Efektivitas media UTAPSI dalam meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 20-28.
- Nugroho, B. (2023). Pembelajaran kontekstual dengan media permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 45-52.
- Prasetyo, M. (2023). Kolaborasi dan kompetisi dalam media permainan edukatif. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(1), 80-85.
- Putra, I. (2021). Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 70-75.
- Ramadhani, F. (2022). Tantangan pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 10-18.
- Rahmawati, N. (2021). Media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 67-72.
- Rohmah, S. (2023). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 7(2), 75-80.
- Santoso, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran yang adaptif dan komunikatif. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 4(1), 25-30.
- Suryani, L. (2022). Analisis statistik dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Statistik Pendidikan*, 6(1), 38-45.
- Wulandari, T. (2021). Pendekatan pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nasional*, 3(1), 30-35.
- Yuliani, R. (2020). Dampak metode monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 85-90.
- Yusuf, M. (2022). Teknik pengambilan sampel purposive dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 60-65.

