

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PACASILA

Oleh:

Dewi Ratna Sari¹

Sudarsih²

Subijantoro³

Universitas PGRI Madiun

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

Korespondensi Penulis: dewi236202@gmail.com

Abstract. *This research aims to describe the improvement in learning outcomes of class II students at Kranggan 01 State Elementary School, Madiun Regency after implementing the use of learning media. The learning media applied in this research is the Pancasila snakes and ladders game media. This snakes and ladders game media is applied to the Pancasila education subject, material on the symbols and sounds of the Pancasila principle. The method used in this research was classroom action research (PTK) with the subject being class II students at Kranggan 01 State Elementary School totaling 6 people (3 boys and 3 girls). The data collection technique was carried out using observation techniques during the implementation of learning activities and evaluation test techniques at the end of the lesson. This research was carried out by implementing PTK in 2 cycles. In each cycle, there are four stages carried out, namely learning planning, learning implementation, observing the learning process, and reflection and analysis is carried out based on the evaluation of learning implementation. Based on the research that has been carried out, it shows that the application of the Pancasila snakes and ladders game media on the symbols and sounds of the Pancasila precepts can help improve the learning*

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PACASILA

outcomes of class II studebt at SDN Kranggan 01. This increase can be evidenced by the cassical completeness cycle I, which is 50% and increased to 100% in cycle II. Based on this data, it can be interpreted that there has been an increase of 50% on student learning outcomes after implementing the Pancasila snakes and ladders game media. Thus, it can be concluded that the Pancasila snakes and ladders game media can improve student learning outcomes in Pancasila education learning material on the symbols and sounds of Pancasila principeles.

Keywords: *Pancasila Educatton, Snake Ladder Media Games, Learning Outcomes.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri Kranggan 01 Kabupaten Madiun setelah diterapkannya penggunaan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah media permainan ular tangga Pancasila. Media permainan ular tangga ini diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol dan bunyi sila-sila Pancasila. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindkan kelas (PTK) dengan subjek siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Kranggan 01 yang berjumlah 6 orang (3 laki-laki dan 3 perempuan). Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan teknik tes evaluasi di akhir pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan penerapan PTK sebanyak 2 kali siklus. Setiap siklus terdapat empat tahapan yang dialakukan yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pengamatan proses pembelajaran, dan refleksi hasil evaluasi belajar. Pengumpulan serta analisis data dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan sebuah hasil bahwa penerapan media permaianan ular tangga Pancasila pada materi simbol dan bunyi sila-sila Pancasila dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Kranggan 01. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu sebesar 50% dan meningkat menjadi 100% Pada siklus ke II. Berdasarkan data tersebut dapat diartikan bahwa telah terjadi peningkatan sebanyak 50% pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan media permainan ular tangga pancasila.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol dan bunyi sila-sila Pancasila.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Media Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan pilar penting dalam sebuah negara yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki perilaku seseorang baik secara spiritual, moral maupun sosial yang sejalan dengan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk meraih tujuan Pendidikan tersebut, seorang pendidik harus memahami kebutuhan peserta didiknya, memilih model-model dalam pembelajaran yang tepat dan sesuai, menghadirkan lingkungan belajar yang stabil dan kondusif, memberikan umpan balik yang berkualitas, melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran, dan menghadirkan media pembelajaran yang dapat menunjang penyampaian materi pelajaran.

Salah satu masalah Pendidikan di Indonesia adalah kekurangan sumber daya dan prasarana yang memadai, yang menyebabkan proses belajar mengajar tidak berjalan dengan maksimal. Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 45 menerangkan bahwa setiap satuan Pendidikan baik Pendidikan formal maupun Pendidikan non formal harus menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi kebutuhan Pendidikan (Depdiknas 2005). Hal tersebut mempunyai arti bahwa setiap satuan Pendidikan harus menyediakan sarana-prasarana serta segala sesuatu yang mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas seperti adanya media pembelajaran.

Menurut Hasan (2021: 85) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berisi pesan atau pengetahuan. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan pesan atau pengetahuan yang diberikan dapat diterima dan dipahami oleh pengguna, dalam hal ini pengguna berfungsi sebagai peserta didik.

Media pembelajaran mempunyai berbagai macam manfaat, seperti halnya meningkatkan kepekaan peserta didik terhadap pengetahuan dan membantu mereka mengubah kebiasaan kurang baik pada anak didik menjadi perilaku yang lebih positif. Media pembelajaran pun telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi pada anak didik serta meningkatkan rasa ingin tahu anak didik karena dengan

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PACASILA

menggunakan sebuah media pembelajaran akan melibatkan imajinasi serta sensitivitas anak didik terhadap pengalaman baru yang nantinya membantu menambah pengetahuan sehingga membantu mereka belajar di masa depan.

KAJIAN TEORITIS

Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak,. Dimainkan oleh dua orang atau lebih, menggunakan alat berupa dadu dan kertas berpola kotak-kotak dengan angka di dalamnya. Selain itu juga terdapat gambar ular serta tangga. Permainan ular tangga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik, mereka akan lebih senang dan dapat berpartisipasi secara aktif untuk menjalani proses pembelajaran yang berlangsung serta menemukan hasil belajar mereka sendiri.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Wati (2021:68) menunjukkan bahwa menggunakan media permainan ular tangga terbukti membantu meningkatkan hasil belajar para anak didik. Pada siklus pertama, 55% anak didik yang mendapatkan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), dan pada siklus kedua meningkat menjadi 100% peserta didik mendapatkan nilai melampaui batas KKM. Ini menunjukkan bahwa dengan penerapan media permainan ular tangga terdapat peningkatan sebesar 45%.

Hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang. Perubahan tersebut dapat dilihat dari kemajuan positif anak didik dalam meraih tujuan belajar mereka. Selain itu hasil belajar juga dapat terlihat dari adanya perubahan atau transformasi kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan anak didik menuju arah yang lebih baik (positif).

Terdapat beberapa hal yang dapat memengaruhi hasil belajar seseorang. Secara spesifik terdapat dua komponen, yaitu faktor dari dalam diri anak didik (internal) dan faktor dari luar diri anak didik (eksternal). Faktor yang berasal dari dalam diri anak didik (internal) meliputi sikap, motivasi, bakat, minat, kematangan mental dan fisik serta hal lainnya yang bersumber dari anak didik itu sendiri. Faktor eksternal meliputi sarana belajar-mengajar, ruangan belajar, personal, materi belajar, metode pembelajaran kurikulum yang digunakan dan sebagainya (Yulianti, 2018).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Hamzah (dalam Silvia, 2021: 10) menyebutkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah eksperimen yang diterapkan oleh seorang pendidik pada anak didiknya sendiri. Penelitian tersebut dilakukan dengan serangkaian kegiatan refleksi diri guna meningkatkan dan memperbaiki kualitas kinerjanya sebagai seorang pendidik. PTK yang dilakukan oleh guru dilaksanakan secara berulang melalui beberapa siklus hingga kegiatan belajar mengajar di dalam kelas berjalan dengan lebih baik serta meningkatnya hasil belajar peserta didik.

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik tes. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar anak didik dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut merupakan uraian dari teknik pengumpulan data yang dilakukan.

1) Teknik Observasi

Observasi merupakan sebuah kegiatan mengamati (pengambilan data) untuk menunjukkan kekuatan efek yang ditimbulkan dari sebuah tindakan terhadap objek yang terkena sasaran (Silvia, 2021:10). Teknik observasi ini dilakukan dengan mencermati aktivitas atau tingkah laku anak didik selama kegiatan belajar-mengajar sedang berlangsung. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh tindakan penggunaan media permainan ular tangga Pancasila mampu meningkatkan nilai belajar para anak didik dan untuk mengetahui bagaimana perubahan tingkah laku atau aktivitas anak didik di ruang kelas saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

2) Teknik Tes

Tes merupakan salah satu alat ukur yang dapat dijadikan pedoman untuk mengukur sebuah keberhasilan kegiatan belajar-mengajar. Penelitian

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PACASILA

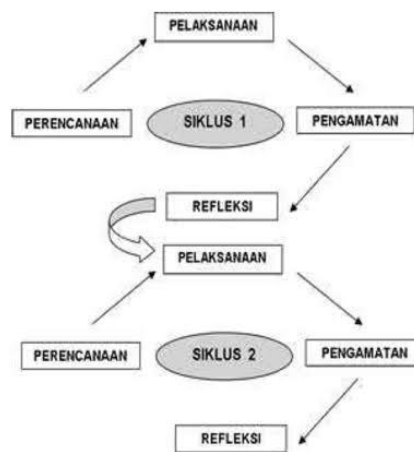
dari Arikunto (2010: 193) menyatakan bahwa teknik tes adalah sekumpulan atau deretan pertanyaan yang berfungsi untuk mengukur pengetahuan, keterampilan maupun kemampuan seseorang atau kelompok. Tes ini berupa tes evaluasi untuk mengetahui nilai akhir anak didik setelah mengikuti serangkaian kegiatan belajar. Tes ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa dalam peserta didik memahami materi pembelajaran setelah penerapan media permainan ular tangga Pancasila. Dalam penelitian tindakan kelas ini, tes diberikan oleh peneliti pada akhir kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian bertempat di Sekolah Dasar Negeri Kranggan 01 Kabupaten Madiun. Sasaran yang menjadi objek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas II yang berjumlah 6 orang. Pra penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2024 dengan memberikan angket kebutuhan peserta didik pada siswa kelas II. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 kali siklus. Adapun Teknik analisis data yang dijadikan acuan dalam melihat hasil belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. Konversi Nilai

Konversi Nilai	Kategori	Interpretasi
80,01-100,00	A	Sangat baik
60,01-80,00	B	Baik
40,01-60,00	C	Cukup
20,01-40,00	D	Kurang baik
1,00-20,00	E	Sangat kurang baik

Penelitian tindakan kelas ini mengadopsi dari desain Kurt Lewin. Adapun pola desain tersebut dapat terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. PTK Model Kurt Lewin

Berdasarkan gambar tersebut penelitian kelas dilaksanakan sebanyak 2 kali siklus dengan tahapan secara berulang, yaitu perencanaan pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pengamatan serta refleksi kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dihasilkan pada penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk melihat kenaikan hasil belajar peserta didik yaitu berupa hasil penilaian evaluasi individu serta hasil observasi kegiatan belajar mengajar peserta didik. Observasi kegiatan belajar mengajar peserta didik dilakukan di ruang kelas selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dilakukan secara berulang selama 2 kali siklus.

a. Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2024. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama ditemukan kekurangan serta terdapat beberapa hal yang perlu perbaikan. Meninjau dari hasil refleksi pada siklus pertama, terlihat beberapa peserta didik kurang paham dengan aturan permainan ular tangga Pancasila karena aturan tersebut dibacakan sekali dan tidak tertulis pada media. Selain itu beberapa siswa terlihat masih bingung memaknai materi yang terdapat pada media permainan ular tangga Pancasila. Berdasarkan temuan beberapa kekurangan tersebut dapat dijadikan langkah pertama dalam melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus kedua. Berikut merupakan hasil rekapitulasi pada pelaksanaan siklus pertama:

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PACASILA

Table 2. Rekapitulasi Data Siklus 1

Proses pembelajaran	Perubahan perilaku/Aktivitas peserta didik	Ketuntasan belajar klasikal	Rata-rata keseluruhan siklus I
79,5	80,5	50	70
Baik	Sangat baik	Belum tuntas	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek ketuntasan hasil belajar masih harus diperbaiki karena masih dibawah rentang ketuntasan belajar. Hasil refleksi menunjukkan bahwa ketidak tuntasan tersebut disebabkan karena kurangnya penguasaan materi oleh peserta didik, mereka terlihat bingung mengaitkan simbol sila Pancasila dengan bunyi silanya. Oleh sebab itu masih perlu adanya perbaikan proses pembelajaran pada siklus kedua.

b. Siklus II

Penelitian tindakan kelas (PTK) siklus kedua dilakukan pada hari Rabu tanggal 28 Agustus 2024 dengan pembelajaran tatap muka secara langsung. Adapun uraian data yang diperoleh berdasarkan hasil pembelajaran siklus kedua, yaitu sebagaimana table di bawah:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Siklus 2

Proses pembelajaran	Perubahan perilaku/Aktivitas peserta didik	Ketuntasan hasil belajar klasikal	Rata-rata keseluruhan siklus II
81	85,5	100	88,8
Sangat baik	Sangat baik	Tuntas	Sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat peningkatan yang signifikan pada pembelajaran yang dilakukan pada siklus ke-II. Ketiga aspek penelitian mengalami kemajuan atau peningkatan serta mendapatkan kategori sangat baik dan tuntas. Dengan demikian penelitian Tindakan kelas ini selesai pada siklus kedua. Namun perlu diingat bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna sehingga

penggunaan dan penerapan media pembelajaran harus terus diperhatikan kualitasnya serta dikembangkan lebih lanjut. Terutama pada era teknologi saat ini, sehingga pembelajaran harus selaras dengan perkembangan zaman ke arah digitalisasi.

Data rekapitulasi pelaksanaan siklus satu dan siklus dua dapat dilihat pada rangkuman Tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek	Hasil Siklus				Ket
		Siklus 1		Siklus 2		
		Nilai	Makna	Nilai	Makna	
1	Proses Pembelajaran	79,5 %	Baik	81%	Sangat Baik	Meningkat 1,5%
2	Perubahan aktivitas siswa	80,5%	Baik	85,5%	Sangat Baik	Meningkat 5%
3.	Ketuntasan Hasil Belajar klasikal	50%	Belum Tuntas	100%	Tuntas	Meningkat 50%
4	Rata-rata Hail Belajar	70%	Belum Tuntas	88%	Tuntas	Menigkat 18%

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa ketiga aspek dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan penelitian siklus ke-I, proses kegiatan pembelajaran mendapatkan presentase nilai sebesar 79,5 % dengan kategori baik. Kemudian terjadi perbaikan dan peningkatan pada siklus II dengan presentase nilai sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Begitu halnya pada aspek perubahan tingkahlaku/aktivitas peserta didik juga meningkat. Pada siklus ke-I, aktivitas peserta didik mendapatkan presentase nilai sebesar 70,5% dengan kategori baik dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus ke-II mendapat nilai sebesar 85,5% dengan kategori sangat baik.

Aspek utama yang dijadikan fokus peneliti yaitu nilai hasil belajar ranah kognitif. Berdasarkan pelaksanaan siklus I ketuntasan belajar peserta didik kelas II SD Negeri Kranggan 01 Kabupaten Madiun, secara keseluruhan hanya mencapai presentase sebesar 50% kemudian mengalami kenaikan sebesar 50% pada siklus II menjadi 100% tuntas secara klasikal. Oleh karenanya, PTK ini selesai dilaksanakan hingga siklus kedua karena data penelitian sudah memenuhi indikator ketuntasan yaitu lebih dari 80% dari seluruh

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PACASILA

peserta didik telah mendapatkan nilai ≥ 75 . Artinya penggunaan media tersebut berhasil meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga Pancasila terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri Karanggen 01 pada materi simbol dan bunyi sila-sila Pancasila. Hal tersebut terlihat berdasarkan hasil data PTK yang telah dilakukan mengenai tiga aspek penelitian yaitu proses kegiatan pembelajaran (proses belajar-mengajar), perubahan perilaku (tingkah laku peserta didik) dan nilai belajar peserta didik (hasil belajar kognitif). Pada tiap aspeknya mengalami kenaikan dari siklus pertama hingga siklus kedua. Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga Pancasila juga terbukti dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, karena selain belajar peserta didik juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga hal tersebut mampu menumbuhkan semangat belajar dan motivasi peserta didik. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga Pancasila terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar serta minat belajar peserta didik kelas II SD Negeri Karanggen 01 Kabupaten Madiun.

Saran

Berdasarkan uraian serta penjelasan tersebut, penting bagi seorang pendidik menghadirkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang kualitas pembelajaran. Hal tersebut akan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih memiliki makna dan kualitas hasil belajar peserta didik semakin membaik selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, seorang pendidik diharapkan mampu mengembangkan diri dengan berbagai kreatifitas dan inovasi, dengan cara membuat serta melakukan pengembangan atau modifikasi sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakter peserta didiknya.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rahja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2005. Undang-Undang Guru Dan Dosen No. 14 Tahun 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Tuti K. H., Tasdin, T., Ahmad M. A., Azwar R., Masdiana., Made I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group.
- Novita, Lina., Fitri S. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu: Research & Learning In Elementary Education*. Vol 4 (3), 716-724.
- Silvia, S., Pebriana, P. H., & Sumianto, S. (2021). Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 7–12. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1336>
- Wati, Anjelina. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 2 (1), 68-73.
- Yulianti, Hesti; Iwan, Cecep Darul; Millah, Saeful. Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan