



Penerapan Model *Project Based Learning* dengan Media *Snake and Ladder* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Adhimah Oktavi Setiyono^{1*}, Rizka Novi Irmaningrum², Arfian Mudayan³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1297>

Article Info

Received: 27 July 2025

Revised: 10 November 2025

Accepted: 24 November 2025

Correspondence:

Phone:

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media *Snake and Ladder*, dikarenakan kurangnya penggunaan model dan media yang menarik dan inovatif yang sesuai dengan konteks kehidupan nyata. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wanar, Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi hasil belajar afektif, lembar observasi hasil belajar psikomotor, angket siswa, serta tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap aspek penilaian. Aktivitas guru meningkat dari 58,92% pada siklus I menjadi 85,11% pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 55,56% menjadi 77,33%. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif meningkat dari 46,66% menjadi 80,00%, ranah afektif dari 60,83% menjadi 86,66%, dan ranah psikomotor dari 63,33% menjadi 85,00%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Snake and Ladder* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, *Snake Ladder*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

Citation: Setiyono, A. O., Irmaningrum, R. N., Mudayan, A. (2025). Penerapan Model *Project Based Learning* dengan Media *Snake and Ladder* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2107-2111. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1297>

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa, terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan yang menjadi bagian esensial dari kehidupan berbangsa. Pendidikan berperan penting dalam menciptakan kualitas bangsa dan kehidupan. Dalam era Kurikulum Merdeka, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang cukup signifikan, di mana sekolah dan guru diberikan kebebasan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa

(Yulianto, 2024). Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang lebih kontekstual dan fleksibel dengan tujuan untuk mengembangkan tidak hanya pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk karakter yang tangguh dan sikap positif (Harahap et al., 2023). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila, yang menuntut guru untuk menjadi fasilitator aktif dalam menggali dan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Email: oadhimah@gmail.com

Namun dalam praktiknya, masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri Wanar pada tanggal 6 November 2024, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih rendah di ketiga ranah: kognitif (69), psikomotorik (66), dan afektif yang menunjukkan kriteria kurang baik. Selain itu, hanya 4 dari 15 siswa yang mencapai KKM. Permasalahan tersebut diperparah dengan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena pendekatan yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan membaca buku teks, tanpa dukungan media atau strategi yang inovatif. Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi serta kurangnya motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar.

Pada era Society 5.0 saat ini, seorang guru perlu mengembangkan materi ajar yang menarik (Irmaningrum & MZ, 2022). Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui penerapan metode pembelajaran yang mampu membangun interaksi aktif antar siswa dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Finda, M. 2020). Sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif dan menyenangkan, guru perlu mengadopsi model dan media pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah model *Project Based Learning* (PjBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada proyek untuk membangun pemahaman siswa melalui pengalaman langsung (Pratiwi, 2020). Model PjBL mendorong siswa, baik secara individu maupun berkelompok, untuk merancang, mengerjakan, dan menyelesaikan suatu proyek yang mengintegrasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan berbagai bidang (Sholeha *et al.*, 2025). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih mudah dan efektif (Agustina *et al.*, 2024). Untuk mendukung model tersebut, media pembelajaran interaktif seperti permainan *Snake and Ladder* dapat digunakan sebagai alat bantu edukatif. Menurut Dwitya (2023), permainan ini dapat dimodifikasi dengan konten pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui cara yang menyenangkan dan menantang. Menurut Harsiwi (2020) media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan materi dengan efektif. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi efektif untuk menumbuhkan

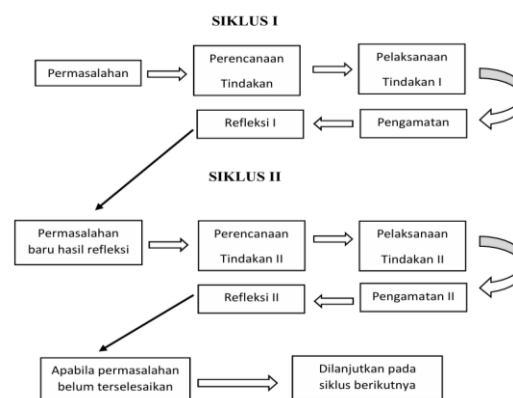
motivasi belajar siswa di dalam kelas (Chairunnisa *et al.*, 2025).

Perbedaan penelitian ini terletak pada inovasi yang dilakukan dengan mengombinasikan model *Project Based Learning* dan media *Snake and Ladder* secara bersamaan dalam satu proses pembelajaran. Integrasi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dan memahami materi secara mendalam.

Berdasarkan latar persoalan tersebut, fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan media *Snake and Ladder* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar, mendeskripsikan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, serta menganalisis hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor setelah diterapkannya model dan media tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era Kurikulum Merdeka.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Wanar dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang, terdiri atas 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Model spiral PTK (Suhardjono dalam Syaifudin, 2021)

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi untuk menilai aktivitas guru, hasil belajar afektif siswa, dan hasil belajar psikomotor siswa. Tes

hasil belajar untuk mengukur pencapaian kognitif siswa. Serta angket untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan observer sejawat. Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda dan uraian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan angket digunakan untuk untuk mengidentifikasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, yang terdiri dari pernyataan dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak” dan dibagikan langsung kepada siswa. Seluruh data yang diperoleh dianalisis dengan pemberian skor, ditafsirkan berdasarkan kajian teori, dan dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Presentasi pencapaian	Kualitas keberhasilan
< 50 %	Kurang sekali
50% s.d 54 %	Kurang
55% s.d 65%	Cukup
66% s.d 75%	Baik
>75 %	Sangat Baik

1. Analisis hasil observasi

Analisis hasil observasi dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya n : Jumlah skor maksimal pada keseluruhan aktivitas

P : Angka Persentase

2. Nilai rata-rata pada tes dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai tes siswa

$\sum n$: Jumlah siswa yang mengikuti tes.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan bekerja sama dengan guru kelas dalam pelaksanaan pembelajaran. Tujuannya adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Project Based Learning* berbantuan media *Snake and Ladder* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Wanar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Aktivitas guru, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor diamati menggunakan lembar observasi, untuk hasil belajar kognitif siswa diukur menggunakan tes hasil belajar sedangkan aktivitas

siswa diamati melalui angket siswa. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan.

1. Observasi Aktivitas Guru

Observasi terhadap aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dilakukan dengan tujuan untuk menilai sejauh mana kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas menggunakan model *Project Based Learning* dengan media *Snake and Ladder*. Indikator aktivitas guru yang diamati selama kegiatan berlangsung serta hasil rata-rata yang diperoleh pada masing-masing siklus dapat dilihat melalui diagram berikut:



Gambar 2. Persentase Peningkatan Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar 2 di atas, terlihat bahwa hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam mengajar menggunakan model *Project Based Learning* dengan media *Snake and Ladder* pada siklus I dan II secara keseluruhan menunjukkan hasil yang sangat baik di setiap pertemuan, dengan rata-rata aktivitas guru pada siklus I sebesar 58,92% yang dipengaruhi oleh kurangnya keaktifan siswa dalam tanya jawab, kondisi kelompok yang kurang kondusif, serta penerapan model yang belum optimal, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,11% atau naik sebesar 26,19%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru telah mencapai target yang diharapkan karena adanya peningkatan yang signifikan.

2. Angket Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada tiap siklus. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa terdapat kendala atau kekurangan pada pelaksanaan siklus I yang kemudian berhasil diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Adapun diagram berikut menyajikan perbandingan aktivitas siswa antara siklus I dan siklus II.



Gambar 3. Persentase Peningkatan Aktivitas Siswa

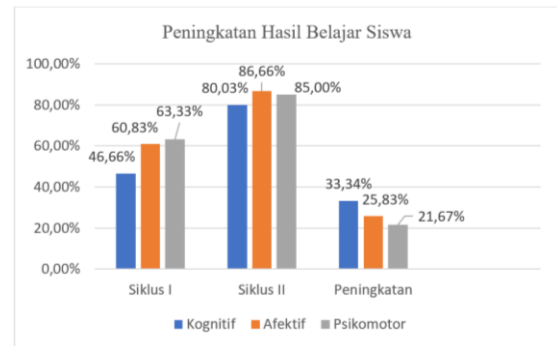
Berdasarkan gambar 3 di atas, terlihat bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dengan media *Snake and Ladder* yang diamati oleh dua observer sudah menunjukkan hasil yang baik dan mengalami peningkatan, di mana pada siklus I pelaksanaan pembelajaran memperoleh persentase sebesar 55,56% dan masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dengan capaian persentase sebesar 77,33%, yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa sebesar 21,78% dari siklus I ke siklus II, sehingga aktivitas siswa telah mencapai sasaran yang diharapkan karena terjadi peningkatan aktivitas dalam pembelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini dicapai setelah melakukan pembelajaran menggunakan model *project based learning* dengan media *snake and ladder* dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Penilaian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Kognitif	Tes Hasil Belajar	46,66%	80,00%	33,34%
2	Afektif	Observasi Sikap Siswa	60,83%	86,66%	25,83%
3	Psikomotor	Observasi Keterampilan Siswa	63,33%	85,00%	21,67%



Gambar 3. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 33,34% untuk kognitif melalui tes hasil belajar siswa, 25,83% untuk afektif melalui observasi sikap siswa, dan 21,67% untuk psikomotor melalui observasi keterampilan siswa, dan target ketuntasan yang diharapkan telah tercapai, di mana hasil analisis dari pertemuan pertama dan kedua di siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dengan media *Snake and Ladder* berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wanar.

Berdasarkan hasil analisis data observasi, angket, dan tes pada siklus I dan II, penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media *Snake and Ladder* terbukti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, tercermin dari peningkatan aktivitas guru (58,92% menjadi 85,11%), aktivitas siswa (55,56% menjadi 77,33%), serta hasil belajar siswa secara signifikan pada aspek kognitif (46,66%–80,00%), afektif (60,83%–86,66%), dan psikomotor (63,33%–85,00%), yang menunjukkan keberhasilan penerapan model dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas IV SD Negeri Wanar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dengan media *Snake and Ladder* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar memberikan hasil yang positif. Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan dari 58,92% pada siklus I menjadi 85,11% pada siklus II, atau meningkat sebesar 26,19%. Sementara itu, angket aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan dari 55,56% pada siklus I menjadi 77,33% pada siklus II, atau meningkat sebesar 21,77%.

Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa, dengan ketuntasan pada ranah kognitif meningkat dari 46,66% pada siklus I menjadi 80,00% pada siklus II (peningkatan 33,34%), afektif dari 60,83% menjadi 86,66% (peningkatan 25,83%), dan psikomotor dari 63,33% menjadi 85,00% (peningkatan 21,67%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbantuan media *Snake and Ladder* mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa secara menyeluruh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri Wanar.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada dosen pembimbing, guru kelas IV dan kepala sekolah SD Negeri Wanar serta seluruh pihak terkait yang membantu dalam proses penyusunan karya ilmiah ini.

Referensi

- Agustina, S., Wahyudi, W., & Verawati, N. N. S. P. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Simulasi Phet Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Peserta Didik SMAN 8 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 75-80.
- Chairunnisa, L., & Makki, M. (2025). Pengembangan Media Cerita Bergambar (Komik) Materi Mengenal Tubuh Tumbuhan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 35 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1208-1215.
- Dwitya, R., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Shobichah, U. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas IV SDIT Insan Mulia. *EduCurio: Education Curiosity*, 2(1), 84-89.
- Finda, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Pembelajaran Guided Inquiry dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 1(2).
- Harahap, N. F., Pangaribuan, M., Faisal, M. H., Marbun, T., & Ivanna, J. (2023). Peran Pembelajaran Ips Dalam Pembentukan Karakter Siswa Smp 35 Medan. *Ability: Journal Of Education And Social Analysis*, 157-166
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Irmaningrum, R. N., & MZ, A. S. A. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Media Sederhana Kelas Awal. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 47-52.
- Mafruhan, Kharisma A.P Dan Mudayan Arfian. 2024. Peran Pendidik Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Peserta Didik Dsdn 4 Made (Ditinjau Dari Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia).
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning. *Jurnal basicedu*, 4(2), 379-388.
- Sholeha, M., Nisa, K., & Rahmatih, A. N. (2025). Pengaruh Model PjBL-STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Bangun Datar SDN 37 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1201-120
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas, Borneo: *Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1-17
- Yulianto, H. (2024). Disiplin Positif Pada Kurikulum Merdeka: Tinjauan Filosofi Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara. *Jicn: Jurnal Intellect Dan Cendekiawan Nusantara*, 627