



## Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Keberagaman Sosial dan Budaya melalui Media Pembelajaran Ular Tangga

Almaidah Rifma Cahyani<sup>1\*</sup>, Iksam<sup>1</sup>, Tasya Noviandra Putri<sup>1</sup>, Muhlis<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2456>

### Article Info:

Received : 20 Juni 2026  
Revised : 27 Juni 2026  
Accepted : 03 Juli 2026  
Published : 08 Juli 2026

### Correspondence:

Almaidah Rifma Cahyani

Phone: +6282251649468

**Abstract:** Low student participation during the learning process and the limited use of interactive learning media have resulted in learning outcomes in Pancasila Education, particularly on the topic of social and cultural diversity, not meeting the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP). This study aimed to improve students' learning outcomes in Pancasila Education on the topic of social and cultural diversity through the use of a Snakes and Ladders learning media for fourth-grade students of SD Negeri 002 Samarinda Kota. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 32 fourth-grade students. Data were collected through observation, tests, and documentation, while quantitative data analysis was carried out by calculating the percentage of students achieving mastery learning. The findings revealed a consistent improvement in students' learning outcomes across the cycles. In the pre-cycle, the average learning outcome score was 65, with a mastery learning percentage of 31.25%. After implementing the Snakes and Ladders learning media in Cycle I, the average score increased to 73.75, with a mastery percentage of 65.62%. Further improvement was observed in Cycle II, where the average score reached 82.28 and the mastery percentage increased to 81.25%. These findings indicate that the success criterion of the study was achieved, as at least 75% of the students obtained a score of 75 or higher, in accordance with the school's KKTP. Therefore, the Snakes and Ladders learning media is effective in improving students' learning outcomes in Pancasila Education on the topic of social and cultural diversity at the elementary school level.

**Keywords:** Learning Outcomes; Snakes and Ladders Learning Media; Pancasila Education; Social and Cultural Diversity; Elementary School.

**Citation:** Cahyani, A. R., Iksam, Putri, T. N., & Muhlis. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Keberagaman Sosial dan Budaya melalui Media Pembelajaran Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3255-3261. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2456>

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha manusia yang berlangsung dalam setiap aspek kehidupan dan melekat pada keberadaan manusia itu sendiri (Hidayat et al., 2024). Pendapat lain dikemukakan oleh Saraswati & Hidayat, (2025) bahwa pendidikan merupakan adalah salah satu elemen pendidikan yang dapat bermanfaat mewujudkan potensi didalam diri individu. Dalam sistem pendidikan Indonesia yang terdiri atas berbagai jenjang, sekolah dasar menjadi salah satu jenjang yang

berperan penting dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran maupun berbagai aspek kehidupan sekolah (Kartini & Dewi, 2021).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik (Rahayu et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawaty, (2022) bahwa pendidikan Pancasila menjadi landasan penting bagi setiap warga negara dalam berperilaku dan menjalani kehidupan

sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu materi yang sejalan nilai-nilai Pancasila adalah keberagaman sosial dan budaya.

Materi keberagaman sosial dan budaya membahas keragaman suku, budaya, agama, dan adat istiadat di Indonesia, proses terbentuknya keberagaman tersebut, serta perannya dalam menciptakan kehidupan yang harmonis di tengah masyarakat yang majemuk Kadir, (2021). Materi keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar bertujuan memperkenalkan keberagaman budaya kepada siswa sekaligus menanamkan sikap menghargai dan melestarikan budaya bangsa (Iswari et al., 2021). Pemahaman siswa sekolah dasar terhadap budaya lokal cenderung menurun seiring pesatnya arus globalisasi, sehingga banyak di antara mereka yang lebih mengenal budaya asing dibandingkan budaya bangsa sendiri (Sari & Kurnia, 2022).

Permasalahan terkait pemahaman budaya lokal tersebut sejalan dengan temuan di SD Negeri 002 Samarinda Kota, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Kondisi ini berdasarkan hasil wawancara dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Menurut pendapat Maradika et al., (2023) Pendidikan Pancasila di sekolah dasar umumnya disampaikan secara teoritis, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran menurut Rahman et al., (2023) merupakan alat belajar yang dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran yang kemudian dapat menambah wawasan peserta didik. Peran media pembelajaran sangat penting dalam mendukung penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa (Safitri et al., 2024). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah media Ular Tangga.

Media pembelajaran ular tangga merupakan media berbasis permainan yang diadaptasi dari permainan ular tangga tradisional, di mana pada beberapa petak terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain ketika berhenti pada petak tersebut (Halidah et al., 2024). Media pembelajaran ular tangga memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa (Wati, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait implementasi media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ardianingtyas et al., (2024) meneliti pengaruh media UPIN (Ular Tangga

Pintar) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II sekolah dasar menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media UPIN berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan uji paired *sample T-test*. Meskipun materi yang digunakan berbeda dengan penelitian ini, yaitu bukan pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya, media UPIN memiliki karakteristik yang sama, yakni mengintegrasikan permainan ular tangga dengan soal-soal Pendidikan Pancasila sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Karakteristik tersebut relevan dengan pembelajaran materi Keberagaman Sosial dan Budaya karena materi ini memerlukan partisipasi aktif siswa dalam memahami nilai toleransi, menghargai perbedaan, dan bekerja sama. Penelitian lain yang relevan juga dilakukan oleh Andriani dan Zuhri, (2024) mengenai peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II karena media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan antusiasme siswa dan mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang serta temuan di lapangan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada materi keberagaman budaya dan sosial di kelas IV menggunakan media pembelajaran ular melalui penelitian tindakan kelas (PTK).

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). PTK adalah bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi sebagai upaya memperbaiki proses serta hasil pembelajaran (Syarifudin, 2021). Setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Rahmawati et al., (2023) terdiri atas empat tahapan utama yang dilakukan secara berkesinambungan untuk mencapai perbaikan pembelajaran.

Perencanaan (*Planning*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal terkait penelitian yaitu seperti menyiapkan media pembelajaran ular tangga, tes evaluasi hasil belajar, merancang perangkat ajar, dan menyusun lembar aktivitas guru dan siswa. Tindakan (*Action*), pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media ajar ular tangga dalam proses pembelajaran. Pengamatan (*Observation*), pada tahap ini peneliti selaku pengajar melakukan pengamatan kepada siswa dan guru kelas sebenarnya berperan melakukan pengamatan kepada peneliti dalam mengajar.

Refleksi (*Reflection*), pada tahap ini peneliti melakukan refleksi berdasarkan kendala dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan di SDN 002 Samarinda Kota pada kelas IV C dengan jumlah 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Adapun rumus dalam menghitung presentase ketuntasan menurut Nurchayati & Bukhori, (2025) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Pos Rate} - \text{Base Rate}}{\text{Base Rate}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = persentase peningkatan

Pos Rate = nilai sesudah diberi tindakan

Base Rate = nilai sebelum diberi tindakan

Keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan tingkat ketuntasan kemampuan hasil belajar peserta didik. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa dalam satu kelas memperoleh nilai minimal 75, sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

## Hasil dan Diskusi

### Deskripsi Siklus I

Nilai pra siklus diperoleh dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penerapan media pembelajaran ular tangga. Data pra siklus menurut Haerani et al., (2023) digunakan untuk menggambarkan kondisi awal hasil belajar siswa sebagai dasar pelaksanaan tindakan penelitian. Adapun hasil belajar siswa pada tahap pra siklus disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Nilai Pra Siklus

| Hasil Belajar       | Prasiklus |            |               |
|---------------------|-----------|------------|---------------|
|                     | Frekuensi | Persentase | Keterangan    |
| Nilai < 75          | 22        | 68,75%     | Tidak Tuntas  |
| Nilai ≥ 75          | 10        | 31,25%     | Tuntas        |
| Rata-Rata           |           |            | 65            |
| Predikat Ketuntasan |           |            | Sangat Kurang |

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dari 32 siswa, sebanyak 22 siswa (68,75%) memperoleh nilai di bawah 75 sehingga dinyatakan belum tuntas, sedangkan 10 siswa (31,25%) telah mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, nilai rata-rata kelas sebesar 65 dengan predikat sangat kurang. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan siklus I mengacu pada tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun uraian tahapan penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

#### 1) Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan seluruh perangkat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan modul ajar, penyiapan media pembelajaran ular tangga, bahan ajar, lembar observasi, serta instrumen evaluasi hasil belajar siswa.

### Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pada materi keberagaman sosial dan budaya sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Pembelajaran dirancang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan teori belajar konstruktivisme untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan evaluasi untuk mengukur hasil belajar setelah pelaksanaan tindakan. Hasil belajar siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Nilai Siklus I

| Hasil Belajar       | Siklus I  |            |               |
|---------------------|-----------|------------|---------------|
|                     | Frekuensi | Persentase | Keterangan    |
| Nilai < 75          | 11        | 34,37%     | Tidak Tuntas  |
| Nilai ≥ 75          | 21        | 65,62%     | Tuntas        |
| Rata-Rata           |           |            | 73,75         |
| Predikat Ketuntasan |           |            | Sangat Kurang |

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus. Sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria yang ditetapkan. Peningkatan hasil belajar pada siklus I dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran ular tangga yang mampu mengubah proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar

dikemas dalam bentuk permainan yang melibatkan seluruh anggota kelompok. Selama permainan berlangsung, siswa aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, saling membantu, dan mengemukakan pendapat untuk menyelesaikan soal yang terdapat pada setiap kotak ular tangga. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya melalui interaksi dengan teman sekelompok. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan sehingga keaktifan seluruh siswa belum merata. Kondisi tersebut menjadi salah satu penyebab ketuntasan belajar pada siklus

### Pengamatan (*Observation*)

Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme selama mengikuti permainan ular tangga. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang pasif dalam diskusi kelompok, kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan, serta masih memerlukan arahan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru juga masih perlu meningkatkan pengelolaan waktu dan pembagian kesempatan kepada setiap kelompok agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal.

### Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil pelaksanaan tindakan dan temuan selama proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kendala yang masih muncul serta merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya. Hasil refleksi siklus I disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Refleksi Siklus I

| Temuan                                                      | Perbaikan                                                             |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Ketuntasan belajar belum optimal.                           | Memberikan penguatan materi dan latihan tambahan.                     |
| Keaktifan siswa dalam bertanya dan berdiskusi masih rendah. | Memberikan motivasi dan melibatkan seluruh anggota kelompok.          |
| Pemahaman penggunaan media ular tangga belum merata.        | Menjelaskan aturan dan cara penggunaan media dengan runtut dan jelas. |

Pengelolaan kelas saat permainan belum optimal. Menetapkan aturan permainan dan mengatur waktu pembelajaran dengan lebih baik.

### Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai secara optimal. Oleh karena itu, beberapa perbaikan dilakukan untuk mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Siklus II tetap dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

### Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan difokuskan pada penyempurnaan proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan modul ajar yang lebih mengakomodasi pemahaman mendalam siswa, penyiapan media pembelajaran ular tangga, bahan ajar, lembar observasi, serta instrumen evaluasi hasil belajar. Selain itu, guru juga merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.

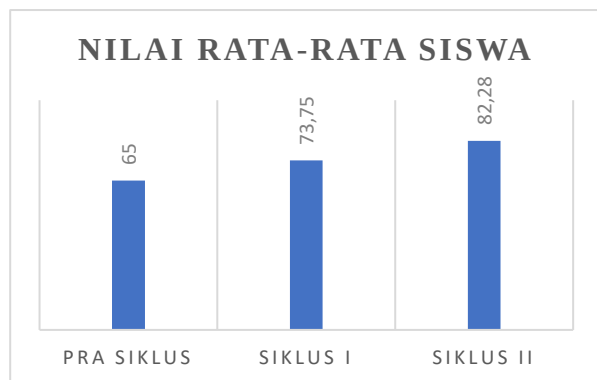
### Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga sebagaimana pada siklus I, namun disertai beberapa perbaikan. Guru memberikan perhatian dan pendampingan lebih intensif kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, memberikan *scaffolding* selama kegiatan diskusi kelompok, memperjelas aturan serta mekanisme penggunaan media ular tangga, dan memberikan latihan soal yang dikaitkan dengan contoh-contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga mendorong keterlibatan seluruh siswa melalui pembagian peran dalam kelompok dan pemberian motivasi selama pembelajaran berlangsung. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan evaluasi untuk mengukur hasil belajar setelah tindakan dilaksanakan. Hasil belajar siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Nilai Hasil Belajar Siklus II

| Hasil Belajar       | Siklus II |            |              |
|---------------------|-----------|------------|--------------|
|                     | Frekuensi | Persentase | Keterangan   |
| Nilai < 75          | 6         | 18,75%     | Tidak Tuntas |
| Nilai ≥ 75          | 26        | 81,25%     | Tuntas       |
| Rata-Rata           |           |            | 82,28        |
| Predikat Ketuntasan |           |            | Cukup        |

Berdasarkan Tabel 4, hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai dan nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II, seperti pemberian *scaffolding*, penguatan materi, serta optimalisasi penggunaan media ular tangga, mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa dibandingkan siklus I. Sebagian besar siswa telah memahami aturan permainan sehingga pembelajaran berlangsung lebih tertib dan efektif. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok juga lebih merata karena setiap anggota memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat. Interaksi yang terjadi selama penggunaan media ular tangga membantu siswa memahami konsep keberagaman sosial dan budaya melalui pengalaman belajar yang konkret. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II tidak hanya dipengaruhi oleh pemberian penguatan materi oleh guru, tetapi juga oleh optimalnya penggunaan media ular tangga yang mendorong keaktifan, kerja sama, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurussofa & Astuti, (2023) bahwa melalui media ular tangga, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan.



**Gambar 1.** Peningkatan nilai rata-rata siswa

Selain itu peran guru menjadi hal yang sangat krusial dalam proses pembelajaran dalam membimbing dan memberikan penguatan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustin et al., (2025) bahwa guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa di kelas, dan keberhasilan proses pembelajaran tercermin dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Meskipun demikian berdasarkan tabel 4 terdapat 6 orang siswa yang masih berada di bawah KKTP. Menurut Aisyah et

al., (2022) hasil belajar sangat dipengaruhi oleh faktor internal, contohnya seperti kecerdasan, minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan pancasila, serta motivasi belajar. Adapun nilai rata-rata perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II disajikan pada gambar 1 berikut.

### Pengamatan (*Observation*)

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Pengamatan difokuskan pada tingkat partisipasi siswa, keterlibatan dalam diskusi kelompok, pemahaman terhadap penggunaan media pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas dan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dibandingkan siklus I. Siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, dan mampu bekerja sama dengan anggota kelompok selama permainan berlangsung. Guru juga lebih optimal dalam mengelola kelas sehingga penggunaan media ular tangga berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### Refleksi (*Reflection*)

Hasil refleksi menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan diskusi maupun permainan, keterlibatan siswa menjadi lebih merata, dan pemahaman terhadap materi semakin meningkat. Selain itu, hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

### Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran ular tangga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman sosial dan budaya siswa kelas IV C SD Negeri 002 Samarinda Kota. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata hasil belajar siswa dari 65 pada tahap pra siklus menjadi 73,75 pada siklus I dan meningkat menjadi 82,28 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 31,25% pada pra siklus menjadi 65,62% pada siklus I dan mencapai 81,25% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  sesuai KKTP yang ditetapkan sekolah. Penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keaktifan siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang

efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

### Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 002 Samarinda Kota yang telah memberikan izin dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kerja sama sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

### Referensi

- Agustin, W., Iksam, Haerani, R. P. R., & Mustamiroh. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya menggunakan media Baamboozle pada siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1329-1337. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1780>
- Aisyah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subag*, 8(1), 671-685.
- Andriani, R., & Zuhri, M. (2024). Peningkatan prestasi belajar melalui model pembelajaran PBL berbantuan media ular tangga. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 93-102.
- Ardianingtyas, R. W., Purnamasari, V., & Hartati. (2024). Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 172-178.
- Haerani, R. P. R., Putri, V. A., Buhari, M. R., & Arafah, A. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran Crossword Puzzle berbasis aplikasi Crossword Labs di SD kelas V. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 952-962.
- Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, Faizah, L., & Safaruddin. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64-74. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511-1518. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi literatur: Peta sebagai media pembelajaran keragaman budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265-275. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>
- Kadir, N. (2021). Peningkatan hasil belajar materi keragaman sosial dan budaya Indonesia melalui pembelajaran Kooperatif tipe SAL siswa kelas VII-2 SMP Negeri I Soppeng Riaja Kabupaten Barru. *EDUKASI Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 15-26.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(No.1), 152-160.
- Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan nilai Pancasila dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *JAGADHITA: Jurnal Kebhinekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23-32. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/jagaddhita>
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh media Smart Box dengan model Project Based Learning terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Tugorejo 02 materi penerapan nilai Pancasila. *Didaktik, Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 306-312.
- Nurchayati, S., & Bukhori, E. M. (2025). Khitbah sebagai upaya peningkatan keterampilan berbicara (Maharah Al-Kalam) mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8(1), 122-138.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika SIGMA (JPMS)*, 9(1), 22-28.
- Rahayu, W., Haryati, T., Kusumoningsih, D., & Maryanto. (2024). Implementasi dimensi gotong royong melalui PjBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 104-117. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p382-397>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646-10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Rahmawati, B., Nurul Aulia, S., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang jumlah siklus penelitian dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76-84.
- Safitri, A., Arafah, A. A., Septika, H. D., Hidayat, T., & Sukriadi. (2024). Pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator Terintegrasi Genially pada materi penjumlahan bilangan cacah kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 723-731.

- Saraswati, R. P., & Hidayat, T. (2025). Penerapan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas III SDN 008 Sungai Kunjang. *TUNAS: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2, 31-43.
- Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar keragaman budaya Indonesia melalui Tiktok pada kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8285-8295. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>
- Syaifudin. (2021). Penelitian tindakan kelas (teori dan aplikasinya pada pembelajaran bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1-17.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>