

Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Di SDN Patihan Madiun

Anggi Hari Ramadani ✉, Universitas PGRI Madiun

Nurhadji Nugraha, Universitas PGRI Madiun

Maya Kartika Sari, Universitas PGRI Madiun

✉ anggi_2102104008@mhs.unipma.ac.id

Abstract: *This study aims to determine the effect of interactive snakes and ladders learning media on student participation and learning outcomes in Pancasila Education subjects in grade IV of SDN Patihan Madiun. This study used a quasi-experiment. The subjects of the study were students of grade IV A (experimental class) and grade IV B (control class) at SDN Patihan Madiun. Data were collected through pretest and posttest to measure learning outcomes, as well as observation sheets to measure student participation. Data analysis was carried out using an independent t-test. The results showed that interactive snakes and ladders learning media had a significant effect on student participation and learning outcomes. For learning outcomes, the t-test showed a significance value of $0.010 < 0.05$, indicating a significant increase in learning outcomes in the experimental class compared to the control class. Likewise, for student participation, the t-test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant increase in participation in the experimental class. The average posttest score of the experimental class was 95.67, higher than the control class of 90.00, and the average participation of the experimental class was 35.07, higher than the control class of 31.73. It can be concluded that the use of interactive snakes and ladders learning media is effective in increasing student participation and learning outcomes in the Pancasila Education subject.*

Keywords: *Interactive Snakes and Ladders Learning Media, Participation, Learning Outcomes, Pancasila Education*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga interaktif terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Patihan Madiun. Penelitian ini menggunakan *quasi-eksperimen*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A (kelas eksperimen) dan kelas IV B (kelas kontrol) di SDN Patihan Madiun. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar, serta lembar observasi untuk mengukur partisipasi siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa. Untuk hasil belajar, uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0.010 < 0.05$, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Demikian pula, untuk partisipasi siswa, uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, menunjukkan peningkatan partisipasi yang signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 95.67 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 90.00, begitu pula rata-rata partisipasi kelas eksperimen 35.07 lebih tinggi dari kelas kontrol 31.73. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif, Partisipasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia berkualitas dan berkarakter. Di Indonesia, sistem pendidikan diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter bangsa yang bermartabat. Salah satu mata pelajaran krusial dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila, yang menjadi komponen penting sejak tingkat dasar. Pada observasi awal di SDN Patihan Madiun menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik, berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa. Hal ini bertentangan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang mengamanatkan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan konteks. Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif menjadi salah satu penyebab rendahnya partisipasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu menerapkan media pembelajaran interaktif seperti permainan ular tangga dapat menjadi solusi efektif dalam permasalahan pembelajaran. Permainan ular tangga adalah permainan yang melibatkan interaksi antara pemain melalui papan permainan, bidak, dan dadu dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan permainan. Permainan ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Septiani & Irawan Zain, 2024). Penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif terdapat banyak manfaat antara lain: (1) siswa dapat belajar sambil bermain; (2) siswa dapat bekerja dalam kelompok; (3) permainan yang berbasis gambar membantu siswa dalam proses belajar; dan (4) pembuatan permainan ular tangga tidak memerlukan biaya yang tinggi (Fitriyah dkk., 2023). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menguji hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun.

Partisipasi Belajar

Partisipasi adalah keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta pengelolaan pembelajaran yang berlangsung secara interaktif antara guru dan murid dalam memahami materi yang diajarkan. Keterlibatan siswa terlihat dari respons mereka terhadap penjelasan guru, seperti menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas yang diberikan (Pohan & Nurlizawati, 2023). Tujuh aspek yang dapat memicu partisipasi dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) Keterlibatan siswa dalam menentukan tujuan pembelajaran. (2) Penekanan pada aspek afektif dalam proses belajar. (3) Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama melalui interaksi antar siswa. (4) Kekompakan kelas sebagai kelompok belajar. (5) Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, serta kesempatan untuk berbuat dan mengambil keputusan penting selama proses pembelajaran. (6) Penyediaan waktu bagi siswa untuk mengatasi masalah pribadi, baik yang berkaitan dengan pembelajaran maupun tidak (Harmain Ratna, 2021). Partisipasi belajar siswa memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Partisipasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif mencari informasi untuk menyelesaikan masalah dan terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran (Khairunnisa Destiana dkk., 2023). Rendahnya tingkat percaya diri siswa menghalangi mereka untuk mengemukakan ide dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ketidakmampuan menyampaikan

gagasan, dan bertanya, serta ketidakberanian untuk menyampaikan pendapat dan kurangnya kemampuan memecahkan masalah, memperburuk keterlibatan mereka. Rasa percaya diri yang rendah saat diminta maju ke depan kelas menunjukkan ketidaknyamanan atau ketakutan akan penilaian orang lain (Ginanjar & Darmawan, 2019). Untuk meningkatkan partisipasi siswa, diperlukan kerjasama yang kuat antara siswa dan guru. Guru perlu lebih proaktif dalam memfasilitasi diskusi, mendorong siswa untuk berani berkontribusi, dan menciptakan suasana yang aman untuk berbagi ide. Dengan memberikan dorongan dan bimbingan yang tepat, siswa dapat mengatasi rasa percaya diri yang rendah dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, terciptanya lingkungan belajar yang positif akan berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa secara keseluruhan (Khodijah Dwindu Nur dkk., 2016).

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif (seperti kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi), afektif (termasuk penerimaan, partisipasi, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi), serta psikomotorik (yang meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terarah, gerakan yang sudah terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas). Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai (Arifudin, 2021). Hasil belajar berfungsi sebagai ukuran efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh pendidik. Dengan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar, guru dapat memahami sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan. (Isran Rasyid & Rohani, 2018). Evaluasi pembelajaran adalah aktivitas yang menilai aspek-aspek dalam proses pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian, serta dampaknya terhadap siswa. Tujuannya adalah mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran serta menjadi acuan untuk proses pembelajaran di masa depan (Magdalena dkk., 2020). Evaluasi juga berperan untuk perbaikan kurikulum dan pemantauan perkembangan siswa, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan berkelanjutan. Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran dan pengembangan karakter individu yang berkaitan dengan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, bertindak dengan disiplin, menghormati hak, menjunjung nilai kebenaran dan keadilan, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan dan negara (Syuzairi Muhammad & Mahadiansar, 2023). Melalui Pendidikan Pancasila, individu dapat membangun kesadaran moral, sosial, dan kultural yang kuat. (Syuzairi Muhammad & Mahadiansar, 2023). Pendidikan Pancasila berperan sebagai fondasi yang kuat dalam mempersiapkan generasi muda yang memiliki integritas dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral dalam kehidupan berbangsa (Natalia dkk., 2023). Pendidikan pancasila juga meningkatkan kesadaran siswa tentang hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, mendorong partisipasi aktif dalam masyarakat, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap keberagaman budaya Indonesia.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *pretest-posttest control group*. Penelitian quasi eksperimen adalah eksperimen yang melibatkan perlakuan dan pengukuran dampak tanpa penugasan acak, bertujuan untuk memahami gejala atau pengaruh yang muncul akibat perlakuan tertentu (Prof. Dr. Sugiyono, 2022). Penelitian ini mengelompokkan variabel menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok pertama disebut kelompok eksperimen yang diberikan media pembelajaran ular tangga, sedangkan kelompok kedua adalah kelompok

kontrol yang tidak menerima media pembelajaran. Sebelum dilakukan perlakuan masing-masing kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok. Setelah diberikan perlakuan masing-masing kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan.

TABEL 1. *Desain Penelitian*

Kelompok kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Populasi penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV SD Negeri Patihan Madiun tahun ajaran 2025 yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan, sampel yang digunakan terdapat 2 kelompok yaitu kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen berjumlah 15 siswa dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol berjumlah 15 siswa. Teknik pengambilan sampel di penelitian ini yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel non-random di mana peneliti memilih responden berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Lenaini, 2021). Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* ini untuk memilih dua kelas yang memiliki tingkat kecerdasan yang serupa, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN

Data hasil dari penelitian ini yaitu nilai *pretest* dan *posttest* partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun. Hasil penelitian ini dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. *Pretest* dan *posttest* siswa dilakukan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil belajar *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2. Dan untuk hasil partisipasi belajar siswa dapat di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 3.

TABEL 2. *Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol*

Perhitungan	Pretest Kelas Kontrol	Pretest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol	Posttest Kelas Eksperimen
Jumlah	1.175	1.305	1.350	1.435
Mean	78.33	87.00	90.00	95.67
Standar deviasi	13.184	7.512	6.814	4.169
Nilai Minimum	40	70	70	85
Nilai Maksimum	90	95	90	100

TABEL 3. *Hasil Partisipasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol*

Perhitungan	Partisipasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	Partisipasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen
Jumlah	476	526
Mean	31.73	35.07
Standar deviasi	2.314	2.017
Nilai Minimum	28	32
Nilai Maksimum	36	38

Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel 4.

TABEL 4. *Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*

	Statistic	Shapiro Wilk Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.969	15	.840
Pretest Kontrol	.902	15	.102
Posttest Eksperimen	.945	15	.453
Posttest Kontrol	.891	15	.068

Partisipasi Eksperimen	.901	15	.098
Partisipasi Kontrol	.959	15	.682

Dari hasil perhitungan di atas dapat dilihat bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen sig. 840 > 0.05, nilai *pretest* kelas kontrol sig.102 > 0.05, nilai *posttest* eksperimen sig. 453 > 0.05, nilai *posttest* kontrol .068 > 0.05, nilai *posttest* kontrol sig. 098 > 0.05, nilai partisipasi eksperimen sig.098 > 0.05 dan nilai partisipasi kontrol sig. 682 > 0.05. Sehingga semua hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5.

TABEL 5. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

			Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	on	1.695	1	28	.204
Posttest Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	on	1.503	1	28	.230
Partisipasi Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	on	0.45	1	28	.833

Dari tabel diatas dapat diketahui uji homogenitas untuk data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai sig. 0.204 pada *Based on Mean*, karena nilai sig. pada *Based on Mean* > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti data penelitian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Sedangkan uji homogenitas untuk data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai sig. 0.230 pada *Based on Mean*, karena nilai sig. pada *Based on Mean* > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti data penelitian *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga bersifat homogen. Sementara itu, uji homogenitas untuk data partisipasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai sig. 0.833 pada *Based on Mean*, karena nilai sig. pada *Based on Mean* > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti data penelitian partisipasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga bersifat homogen. Sementara itu, hasil uji independent sampel t-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat di tabel 6.

TABEL 6. Hasil Uji Independent Sampel T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Hasil Belajar		1.503	.230	2.747	28	.010	5.667	2.063	1.442	9.892
	Partisipasi Siswa	.045	.833	.4206	28	.000	3.333	.792	1.710	4.957

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikan 0.010 jadi berdasarkan standar hasil belajar pada penelitian ini yaitu nilai sig. 2-tailed < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan untuk partisipasi belajar siswa diperoleh nilai signifikan 0.000 yaitu nilai sig.2-tailed < 0.05, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga interaktif terhadap partisipasi dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif terhadap partisipasi dan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan media ular tangga interaktif terhadap kedua aspek tersebut. Berdasarkan analisis data, hasil uji-t independen untuk hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.010. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05 (Sig. 0.010 < 0.05), hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh diterima. Ini berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun.

Rata-rata nilai *pretest* di kelas kontrol (kelas IV B) adalah 78.33, dan setelah diberikan pembelajaran dengan metode konvensional, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 90.00. Sementara itu, pada kelas eksperimen (kelas IV A), rata-rata nilai *pretest* adalah 87.00 sebelum penggunaan media ular tangga interaktif, dan setelah diterapkan media tersebut, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 95.67. Perbandingan ini jelas menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini berkaitan dengan teori konstruktivisme. Konstruktivisme adalah pendekatan yang mengaktifkan siswa dengan memberi mereka kebebasan untuk memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Teori ini mendorong siswa untuk berpikir luas dan mempraktikkan pengetahuan yang dimiliki (Suparlan, 2019). Temuan ini sejalan dengan penelitian relevan lainnya yang menunjukkan efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian oleh (Maulida dkk., 2025), mengenai pengaruh media permainan ular tangga digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD IT Al Furqan Palangka Raya menemukan nilai signifikansi 0,001 (Uji Wilcoxon), yang mengindikasikan pengaruh signifikan media tersebut terhadap hasil belajar siswa. Demikian pula, penelitian (Tjahjono dkk., 2022), tentang pengaruh media ular tangga terhadap tingkat pengetahuan anak tentang sampah menunjukkan pengaruh signifikan (p -value = 0,000 < 0,5) terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar.

Selain itu, (Novyani dkk., 2023) juga menemukan bahwa media ular tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar tema 7 "Indahnya Keragaman di Negeriku" pada siswa kelas IV SDN Bojonggede 06 peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan karena media ular tangga interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan lebih termotivasi untuk belajar. Integrasi materi pelajaran, seperti soal-soal nilai Pancasila, ke dalam permainan memungkinkan siswa belajar sambil bermain, yang membantu mereka memahami konsep dengan lebih konkret dan meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif mereka. Untuk partisipasi siswa, hasil uji-t independen juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi ini kurang dari 0.05 (Sig. 0.000 < 0.05), hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif terhadap partisipasi siswa kelas IV di SDN Patihan Madiun. Nilai rata-rata partisipasi siswa di kelas kontrol adalah 31.73, sedangkan di kelas eksperimen adalah

35.07. Perbedaan ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil ini didukung oleh karakteristik media ular tangga interaktif itu sendiri. Permainan ini dirancang untuk dimainkan secara berkelompok (3 hingga 5 siswa), yang secara alami mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar siswa. Sifat kompetitif yang sehat dari permainan ini juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, dan menjawab soal-soal yang muncul selama permainan, sehingga mengurangi rasa bosan dan meningkatkan konsentrasi. Penelitian (Shinta Meyza Putri dkk., 2024) juga memberikan dukungan terhadap temuan ini, menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran, serta membantu mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Syahfitri Rizki dkk., 2023), terdapat pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini menjadikannya sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif menciptakan lingkungan belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Patihan Madiun. Secara spesifik, hasil uji-t independen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan nilai signifikansi 0.010 (< 0.05). Demikian pula, partisipasi siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai signifikansi 0.000 (< 0.05) pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (95.67) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (90.00), dan rata-rata partisipasi kelas eksperimen (35.07) juga lebih tinggi dari kelas kontrol (31.73). Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga interaktif terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mampu mendorong keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Dalam *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 2, Nomor 1).
2. Fitriyah, I., Sumari, & Hapsari, M. P. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan*. 3(8), 2023. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>
3. Ginanjar, E. G., & Darmawan, B. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik Smk. Dalam *Journal Of Mechanical Engineering Education* (Vol. 6, Nomor 2).
4. Harmain Ratna. (2021). Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Macam-Macam Limbah Melalui Metode Diskusi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas*, 35(1), 35–41. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>
5. Isran Rasyid, & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*.
6. Khairunnisa Destiana, Masnival Marhun, & Nurul Afrianti. (2023). Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan "Metode Cahaya Indonesia (Fun Calistung)". *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 81–86. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3010>
7. Khodijah Dwindu Nur, Hendir Menza, & Darmaji. (2016). Upaya Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif

- Tipe *Think Pair Share* Di Kelas XI MIA 7 SMAN 1 Muaro Jambi. *Jurnal Edufisika*, 1(2), 46–54.
8. Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vxiy.4075>
 9. Magdalena, I., Wahyuni, H., Imelda, M. I., & Tazki, N. N. (2020). Analisis Evaluasi Formatif Pada Materi Kewajiban, Hak Dan Tanggung Jawab Pelajaran Pkn Kelas V SDN Salembaran III. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2), 255–269. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
 10. Maulida, L., Rahmad, & Sulistyowati. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di SD IT Al Furqan Palangka Raya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(2), 01–09. <https://doi.org/10.51903/Bersatu.V3i2.922>
 11. Natalia, L., Saingo, Y. A., Agama, I., & Kupang, K. N. (2023). 10 Pentingnya Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
 12. Novyani, A. A., Muhajang, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Indahya Keragaman Di Negeriku. *Jurnal Elementary*, 6(1), 78. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12471>
 13. Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
 14. Pohan, S. S., & Nurlizawati, N. (2023). Partisipasi Belajar Siswa Pasca Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sosiologi (Studi Kasus: Siswa Kelas X SMAN 1 Batang Onang). *Naradidik: Journal Of Education And Pedagogy*, 2(2), 130–139. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i2.92>
 15. Prof. Dr. Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta Bandung.
 16. Septiani, M., & Irawan Zain, M. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv. *Journal Of Classroom Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7248>
 17. Shinta Meyza Putri, Anisa Surya Kartika, Erdea Widiyani, & Rani Setiawaty. (2024). Pengembangan Game Ular Tangga Dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 54–67. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.524>
 18. Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
 19. Syahfitri Rizki, Nasution Sahkholid, & Rambe Riris Nurkholidah. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 140–150. <https://doi.org/10.59246/Alfihris.V1i4.428>
 20. Syuzairi Muhammad, & Mahadiansar. (2023). *Pendidikan Pancasila* (Rizqi Laili, Ed.). Pustaka Aksara. www.pustakaaksara.co.id
 21. Tjahjono, S., Widodo, M., & Hariyani, N. (2022). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Sampah Di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(11). <http://jip.stkipyapisdompu.ac.id>