

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI KELAHIRAN PANCASILA KELAS VII SMPN 4 MADIUN

Anggi Hari Ramadani
Universitas PGRI Madiun
anggi_2102104008@mhs.unipma.ac.id

Abstract

Students' learning outcomes in Pancasila Education were not yet optimal, necessitating instructional media capable of creating a more engaging learning environment and actively involving students. This study aimed to analyze the effect of using the snakes and ladders game as an instructional medium on the learning outcomes of Grade VII students studying the Birth of Pancasila at SMPN 4 Madiun. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design and involved 62 students selected purposively. The participants comprised 31 students from Grade VII B as the experimental group and 31 students from Grade VII E as the control group. Data were collected through a pretest, posttest, and documentation and were subsequently analyzed using normality and homogeneity tests and an independent-samples *t* test with SPSS. The results showed that the experimental group achieved a mean posttest score of 95.67, whereas the control group obtained a mean score of 90.00. The independent-samples *t* test showed a significant difference in learning outcomes between the two groups ($t = 2.747$; $p = 0.010$), with a mean difference of 5.667. These findings align with the principles of constructivism and experiential learning, which emphasize students' active engagement and direct experience in the learning process. This study concludes that using the snakes and ladders game as an instructional medium significantly affects students' learning outcomes in the Birth of Pancasila topic. Theoretically, these findings strengthen the understanding of the use of game-based media in Pancasila Education, while practically, they may inform teachers' design of engaging, interactive, and student-centered instruction. Future studies are recommended to involve larger samples, extend the duration of the intervention, and develop more interactive snakes and ladders media.

Keywords: Instructional Media; Snakes and Ladders; Learning Outcomes; Pancasila Education; Birth of Pancasila

Abstrak: Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi Kelahiran Pancasila di SMPN 4 Madiun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental dan melibatkan 62 siswa yang dipilih secara purposif. Partisipan terdiri atas 31 siswa kelas VII B sebagai kelompok eksperimen dan 31 siswa kelas VII E sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes awal, tes akhir, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t sampel independen dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata tes akhir kelompok eksperimen mencapai 95,67, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rerata 90,00. Hasil uji t sampel independen menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok ($t = 2,747$; $p = 0,010$), dengan selisih rerata sebesar 5,667. Temuan ini selaras dengan prinsip konstruktivisme dan pembelajaran eksperiensial yang menekankan keterlibatan aktif serta pengalaman langsung siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Kelahiran Pancasila. Secara teoretis, temuan ini memperkuat pemahaman mengenai pemanfaatan media permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan secara praktis dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, memperpanjang durasi perlakuan, dan mengembangkan media ular tangga yang lebih interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Ular Tangga; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila; Kelahiran Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan menempati posisi strategis dalam mengasah kemampuan, memperluas wawasan, sekaligus menumbuhkan karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang mengemban tugas tersebut adalah Pendidikan Pancasila, yang berupaya mencetak individu berpengetahuan, bersikap baik, dan terampil sebagai warga negara. Kedudukan Pendidikan Pancasila dalam sistem pendidikan nasional cukup sentral sebab Pancasila sendiri berfungsi sebagai dasar negara, ideologi, sekaligus pandangan hidup bangsa Indonesia. Melalui pembelajaran ini, siswa dibimbing untuk membangun karakter serta menumbuhkan kepekaan moral, sosial, dan budaya yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila (Syuzairi Muhammad & Mahadiansar, 2023).

Meski demikian, praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila di lapangan belum lepas dari sejumlah hambatan, salah satunya capaian belajar siswa yang cenderung masih rendah. Capaian belajar sendiri merujuk pada perubahan yang dialami peserta didik setelah menjalani proses belajar, mencakup tiga ranah pokok: ranah kognitif yang berkenaan

dengan kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi; ranah afektif yang mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian, pengorganisasian, hingga pembentukan karakter; serta ranah psikomotorik yang meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terarah, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, sampai kreativitas (Arifudin, 2021). Capaian belajar ini menjadi salah satu tolok ukur untuk melihat sejauh mana keberhasilan dan efektivitas pembelajaran yang diselenggarakan guru. Lewat penilaian tersebut, guru bisa memetakan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan (Karo Karo Isran Rasyid & Rohani, 2018). Pengamatan awal yang dilakukan di SMPN 4 Madiun memperlihatkan bahwa capaian belajar siswa masih belum berada pada level yang diharapkan. Temuan ini memperkuat urgensi penggunaan media pembelajaran yang dapat mendongkrak hasil belajar sekaligus menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik.

Salah satu cara yang bisa ditempuh untuk mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar adalah lewat pemanfaatan media pembelajaran, yakni berbagai alat atau sarana yang dipakai guru untuk menyalurkan materi maupun pesan pembelajaran kepada siswa. Kehadiran media ini diharapkan mampu memikat perhatian, membangkitkan minat, serta menggerakkan pikiran dan perasaan siswa sepanjang proses belajar sehingga sasaran pembelajaran tercapai secara maksimal (Mukarromah & Andriana, 2022). Fungsi media pembelajaran tidak sebatas membantu guru menyampaikan materi, melainkan juga turut mendongkrak hasil belajar siswa. (Wulandari dkk., 2023) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat menaikkan minat dan motivasi belajar siswa sekaligus memberi dampak positif pada jalannya pembelajaran. Kegiatan belajar yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan akan mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi, sehingga mereka tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga ikut terlibat langsung dalam prosesnya. Salah satu pilihan yang dapat diterapkan untuk itu adalah memanfaatkan media permainan edukatif.

Beberapa riset terdahulu memperlihatkan bahwa permainan edukatif efektif dipakai sebagai sarana untuk mendongkrak keterlibatan siswa dalam pembelajaran, salah satunya melalui permainan ular tangga yang cukup populer di kalangan anak-anak. Dalam permainannya, dadu dipakai untuk menentukan berapa langkah yang harus ditempuh pemain dari titik awal sampai garis akhir demi memenangkan permainan. Ular tangga tergolong permainan papan dengan konsep yang mirip monopoli dan ludo. Bentuk

papannya umumnya persegi, dilengkapi gambar ular dan tangga yang menjadi penanda khas permainan tersebut (Kumala dkk., 2020).

Menurut (Zuhriyah, 2020), pemanfaatan media ular tangga dinilai membantu siswa memahami materi lewat aktivitas bermain yang disertai pengulangan materi dengan cara yang menyenangkan. Meski begitu, kajian tentang pemakaian media ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tergolong masih terbatas, khususnya riset yang menelaah pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Media ini dinilai mampu menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan, sehingga ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari pun meningkat. Unsur permainan sekaligus kompetisi yang sehat di dalamnya turut mendorong siswa untuk lebih berkonsentrasi memahami materi, sehingga mampu menjawab beragam pertanyaan yang muncul selama pembelajaran (Rahmawati dkk., 2024).

Rancangan media ular tangga pada penelitian ini disisipi pertanyaan-pertanyaan seputar sejarah Pancasila, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar sambil bermain. Papan permainan dilengkapi tangga yang berguna mengantarkan pemain ke kotak yang lebih tinggi, sementara gambar ular berfungsi menurunkan posisi pemain saat berhenti di kotak bergambar ular. Beragam ilustrasi yang disematkan pada media ini juga dimaksudkan untuk menaikkan ketertarikan siswa sekaligus menopang pemahaman mereka selama pembelajaran berlangsung (Halidah dkk., 2024). Cara bermainnya diawali dengan melempar dadu, kemudian bidak digeser sesuai jumlah angka yang muncul. Jika bidak berhenti pada kotak bergambar tangga, pemain naik ke kotak di ujung tangga tersebut; sebaliknya, bila bidak mendarat di kotak bergambar kepala ular, pemain harus turun sampai ke bagian ekor ular (Zuhriyah, 2020).

Media yang dikemas dalam format permainan diharapkan menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan sekaligus membuka ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Dari sisi teori, media semacam ini bisa memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna sebab siswa berkesempatan berinteraksi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan memahami materi lewat kegiatan yang konkret. Karena itulah, media ular tangga berpotensi menjadi salah satu solusi untuk mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran sekaligus mendongkrak hasil belajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi kelahiran Pancasila.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan media ular tangga untuk materi Kelahiran Pancasila di kelas VII SMPN 4 Madiun, dengan tujuan mengukur pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar siswa. Harapannya, temuan penelitian ini bisa memberi kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada siswa, sekaligus menjadi salah satu pilihan media bagi guru untuk mendongkrak keterlibatan dan pencapaian belajar peserta didik.

METODE

Riset ini memakai metode quasi eksperimen guna menelusuri hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui pemberian perlakuan tertentu, dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pembagian subjek secara acak. Menurut (Prof. Dr. Sugiyono, 2023) *quasi eksperimen* dipakai untuk melihat perubahan atau pengaruh yang timbul akibat perlakuan yang diberikan.

Subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media ular tangga, sementara kelompok kontrol menjalani pembelajaran tanpa media tersebut. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok sama-sama mengerjakan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, yang nantinya menjadi acuan untuk melihat perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VII SMPN 4 Madiun tahun ajaran 2026.

Desain penelitian melibatkan dua kelompok sampel dengan perlakuan yang berbeda: kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media ular tangga interaktif, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa media tersebut. Kedua kelompok sama-sama menjalani pre-test di awal untuk mengetahui kondisi kemampuan awal, lalu diberikan post-test setelah pembelajaran selesai guna mengetahui perubahan yang terjadi. Jika pengukuran tidak hanya berupa tes tetapi juga instrumen non-tes seperti angket, istilahnya dapat berupa pre-respond dan post-respond (Galang Isnawan, 2020).

Partisipan penelitian ini merupakan siswa kelas VII B dan VII E SMPN 4 Madiun tahun ajaran 2026, dengan total populasi 62 siswa dari kedua kelas tersebut. Seluruh anggota populasi dijadikan sampel, sehingga 31 siswa kelas VII B berperan sebagai kelompok eksperimen dan 31 siswa kelas VII E sebagai kelompok kontrol. Kelompok

eksperimen mempelajari materi Kelahiran Pancasila melalui media ular tangga, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Penentuan kedua kelompok memakai teknik purposive sampling, yakni penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik serta kemampuan awal yang relatif setara sehingga layak dibandingkan pengaruh media ular tangganya (Lenaini, 2021).

Data dikumpulkan melalui dua cara, yaitu tes dan dokumentasi. Hasil belajar diukur menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban, yang diberikan pada kedua kelompok sebagai pretest sebelum pembelajaran dan posttest sesudahnya untuk melihat perubahan hasil belajar pada materi kelahiran Pancasila. Butir-butir tes disusun mengacu pada indikator kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Sebelum dipakai, instrumen tersebut lebih dulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembedanya untuk memastikan kelayakan tiap butir soal (Septikasari dkk., 2023). Sementara itu, dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung berupa foto lingkungan sekolah dan aktivitas pembelajaran selama penelitian berlangsung (Chan dkk., 2019).

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan bantuan aplikasi SPSS. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas memakai Shapiro-Wilk untuk memeriksa apakah data berdistribusi normal, dengan kriteria data dikatakan normal jika nilai signifikansinya melebihi 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$) (Suardi, 2019). Setelah itu, uji homogenitas dilakukan dengan Levene Test guna memeriksa apakah varians data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setara, dengan data dinyatakan homogen bila nilai signifikansinya juga melebihi 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$) (Sonjaya dkk., 2025).

Setelah asumsi prasyarat terpenuhi, uji hipotesis dilanjutkan dengan independent sample t-test untuk memeriksa ada tidaknya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pasca perlakuan (Dhianti Putri dkk., 2023). Pengujian ini diterapkan pada data kedua kelompok guna mengetahui pengaruh media ular tangga interaktif terhadap hasil belajar materi Kelahiran Pancasila, dengan taraf signifikansi 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan: nilai $\text{Sig.} < 0,05$ menandakan adanya perbedaan signifikan, sedangkan nilai $\text{Sig.} > 0,05$ menandakan tidak ada perbedaan yang signifikan (Dhianti Putri dkk., 2023).

HASIL

Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Madiun dengan 62 siswa kelas VII sebagai subjek, terdiri atas 31 siswa kelas VII B (kelas eksperimen) dan 31 siswa kelas VII E (kelas kontrol). Kelas eksperimen mendapat pembelajaran berbasis media ular tangga interaktif, sementara kelas kontrol menjalani pembelajaran dengan metode konvensional, masing-masing dalam dua kali pertemuan. Data hasil belajar dihimpun melalui pretest dan posttest.

Kedua kelas sama-sama menunjukkan kenaikan nilai setelah pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol yang semula 78,33 naik menjadi 90,00 pada posttest, sedangkan kelas eksperimen naik dari rata-rata pretest 87,00 menjadi 95,67 setelah memperoleh pembelajaran melalui media ular tangga.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah siswa	Mean	Standar deviasi	Minimum	Maksimum
Kontrol	31 siswa	90.00	6.814	70	95
Eksperimen	31 siswa	95.67	4.169	85	100

Mengacu pada Tabel 1, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen unggul 5,67 poin dibandingkan kelas kontrol. Rentang nilai kelas eksperimen berada di angka 85 sampai 100, sementara kelas kontrol berkisar antara 70 sampai 95. Secara deskriptif, temuan ini menegaskan bahwa nilai posttest kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.' Data pretest memperlihatkan bahwa kemampuan awal kedua kelas tidak sepenuhnya setara, dengan rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 87,00 berbanding 78,33 pada kelas kontrol, atau terpaut selisih 8,67 poin sebelum perlakuan diberikan.

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk memperlihatkan nilai signifikansi data pretest maupun posttest pada kedua kelas berada di atas 0,05, dengan nilai signifikansi pretest masing-masing 0,840 untuk kelas eksperimen dan 0,102 untuk kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretest di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
pretesteksperimen	.969	31	.840
pretestkontrol	.902	31	.102

Sementara pada data posttest, nilai signifikansinya tercatat 0,453 untuk kelas eksperimen dan 0,068 untuk kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Posttest di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
posttesteksperimen	.945	31	.453
posttestkontrol	.891	31	.068

Hasil uji homogenitas turut mengonfirmasi bahwa varians data bersifat homogen, dengan nilai signifikansi 0,204 pada pretest dan 0,230 pada posttest. Keduanya berada di atas ambang 0,05.

Tabel 4. Hasil Homogenitas Pretest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Materi Kelahiran Pancasila	Based on Mean	1.695	1	28	.204
	Based on Median	1.856	1	28	.184
	Based on Median and with adjusted df	1.856	1	24.266	.186
	Based on trimmed mean	1.414	1	28	.244

Merujuk tabel di atas, uji homogenitas data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai Sig. sebesar 0,204 pada Based on Mean. Karena nilai tersebut melampaui 0,05, H_0 diterima sementara H_a ditolak, yang berarti data pretest kedua kelas bersifat homogen.

Tabel 5. Hasil Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Materi Kelahiran Pancasila	Based on Mean	1.503	1	28	.230
	Based on Median	1.800	1	28	.190
	Based on Median and with adjusted df	1.800	1	24.374	.192
	Based on trimmed mean	1.420	1	28	.243

Sejalan dengan itu, uji homogenitas data posttest kedua kelas memperoleh nilai Sig. sebesar 0,230 pada Based on Mean. Nilai ini juga melampaui 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, menandakan data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama homogen.

Uji independent sample t-test mengungkap adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,010 < 0,05$, nilai t sebesar 2,747, dan mean difference 5,667. Atas dasar itu, H_0 ditolak sementara H_a diterima.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	1.503	.230	2.747	28	.010	5.667	2.063	1.442	9.892
	Equal variances not assumed			2.747	23.194	.011	5.667	2.063	1.402	9.931

Satu hal yang patut dicermati adalah perbedaan kemampuan awal antar kedua kelompok: rata-rata pretest kelas eksperimen mencapai 87,00, sedangkan kelas kontrol berada di 78,33. Artinya, kelas eksperimen sejak awal sudah unggul 8,67 poin sebelum perlakuan diberikan.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian mengindikasikan keterkaitan antara penggunaan media ular tangga dengan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, yang rata-rata posttest-nya mencapai 95,67 berbanding 90,00 pada kelas kontrol. Selain perbedaan rata-rata tersebut, kelas eksperimen mencatat kenaikan dari 87,00 ke 95,67, sedangkan kelas kontrol naik dari 78,33 ke 90,00.

Perbedaan tersebut kian diperkuat oleh hasil uji statistik, di mana nilai signifikansi independent sample t-test sebesar $0,010 < 0,05$ mengonfirmasi bahwa selisih hasil belajar kedua kelompok memang signifikan secara statistik. Artinya, media pembelajaran ular tangga terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi kelahiran Pancasila pada siswa kelas VII SMPN 4 Madiun.

Perbedaan ini bisa ditelusuri dari corak pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen, yang memadukan unsur permainan dengan materi ajar. Siswa di kelas ini tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga melempar dadu, menggerakkan bidak di papan permainan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Rangkaian aktivitas tersebut membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Maulida et al., 2025) yang meneliti media permainan ular tangga versi digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan melaporkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Hasil penelitian (Tjahjono et al., 2022) turut membuktikan adanya pengaruh media ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan siswa. Dengan begitu, arah temuan riset ini konsisten dengan riset-riset sebelumnya yang sama-sama mengonfirmasi manfaat pemakaian media ular tangga dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan ini juga selaras dengan teori konstruktivisme dan pembelajaran eksperiensial. Perspektif konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan siswa terbentuk melalui pengalaman dan keterlibatan aktif, sementara pembelajaran eksperiensial menempatkan pengalaman langsung sebagai unsur penting dalam proses memperoleh pengetahuan. Kegiatan bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi yang terjadi dalam media ular tangga memberi siswa pengalaman langsung sepanjang pembelajaran.

Dari segi praktis, temuan ini menegaskan bahwa media ular tangga layak dijadikan salah satu alternatif untuk mendongkrak hasil belajar materi kelahiran Pancasila, karena memadukan pertanyaan dan materi sejarah kelahiran Pancasila langsung ke dalam papan permainan sehingga siswa belajar sambil bermain dan berdiskusi dalam kelompok.

Bagi kalangan guru, temuan ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang lebih bervariasi dan berorientasi pada aktivitas siswa. Sementara bagi siswa, media ular tangga terbukti mendongkrak hasil belajar melalui rangkaian kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, dan berinteraksi sepanjang permainan.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat pandangan konstruktivisme yang meyakini bahwa keterlibatan langsung siswa dalam pengalaman belajar turut membantu proses pembentukan pengetahuan, sekaligus sejalan dengan gagasan pembelajaran eksperiensial yang menitikberatkan pada pengalaman langsung dan refleksi dalam pembelajaran.

Terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu diperhitungkan dalam memaknai hasil penelitian ini. Pertama, durasi penelitian tergolong singkat, yakni hanya dua kali pertemuan pada masing-masing kelas, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang dari penggunaan media ular tangga interaktif.

Kedua, terdapat kesenjangan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat dari rata-rata pretest 87,00 berbanding 78,33. Sekalipun data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, kesenjangan ini tetap perlu diperhitungkan ketika menafsirkan hasil penelitian secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi Kelahiran Pancasila pada siswa kelas VII SMPN 4 Madiun. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang memakai media ular tangga tercatat sebesar 95,67, sementara kelas kontrol yang menjalani pembelajaran konvensional berada di angka 90,00. Uji independent sample t-test menghasilkan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$, nilai t 2,747, dan mean difference 5,667, yang menegaskan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok.

Penelitian ini turut memberi sumbangan empiris bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi Kelahiran Pancasila di jenjang SMP. Temuan ini mempertegas bahwa media pembelajaran berbasis permainan, dalam hal ini ular tangga, dapat dijadikan alternatif media yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada aktivitas siswa, sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk terlibat lewat kegiatan bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi selama pembelajaran. Hasil ini juga memperkuat relevansi perspektif konstruktivisme dan pembelajaran eksperiensial yang menitikberatkan pada keterlibatan serta pengalaman langsung siswa dalam membangun pengetahuan.

Untuk penelitian berikutnya, disarankan memperluas jumlah sampel dan melibatkan sekolah dengan karakteristik yang beragam agar hasilnya memiliki daya generalisasi yang lebih kuat. Rentang waktu penelitian juga perlu diperpanjang, mengingat penelitian ini hanya berlangsung dalam dua pertemuan pada masing-masing kelas. Selain itu, pengembangan variasi media ular tangga yang lebih interaktif serta perbandingannya dengan media pembelajaran lain dapat menjadi arah lanjutan, dan perbedaan kemampuan

awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebaiknya turut diperhatikan agar pengaruh perlakuan dapat terukur secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyputri, N. Chan, F., Kurniawan, A. R., Kalila, S., Amalia, F., Apriliani, D., & Herdana, S. V. (2020). Dampak Bullying terhadap Percaya Diri Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 152–157. <https://doi.org/10.24903/pm.v4i2.347>
- Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika 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>
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi-Eksperimen* (Sudirman, Ed.). Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44–47. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v1i1.1065>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/4075>
- Maulida, L., Rahmad, R., & Sulistyowati, S. (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), 1–9. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i2.922>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Rahmawati, V., Faediyah, & Ratnawati, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Semester 5 Tadris IPS A UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon dalam Pembelajaran IPS. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 27–34. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1288>
- Septikasari, R., Inayah, F., Husniyah, N. A., & Rini, R. M. (2023). Teknik Penilaian Tes dan Non Tes. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 761–764. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10388284>
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan*

- Tambusai*, 9(1), 1627–1639.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24426>
- Suardi, S. (2019). Pengaruh Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada PT Bank Mandiri, Tbk Kantor Cabang Pontianak. *Business, Economics and Entrepreneurship*, 1(2), 9–19. <https://doi.org/10.46229/b.e.e.v1i2.124>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syuzairi, M., & Mahadiansar. (2023). *Pendidikan Pancasila* (R. Laili, Ed.). Pustaka Aksara. <https://www.pustakaaksara.co.id/view/265>
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Widodo, S. T. M., & Hariyani, N. (2022). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Tingkat Pengetahuan Anak tentang Sampah di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta. *JIIP—Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5087–5091. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1152>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>