

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF ULAR TANGGA MELALUI METODE PEMECAHAN MASALAH TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD NEGERI 19 LUBUK LINGGAU

Karmala¹, Akmal Rijal², Nur Fitriyana³

Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: karmalasutra5@gmail.com , akmalrijal@unpari.ac.id ,
nurfi3ana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SDN 19 Lubuklinggau, setelah diterapkan media pembelajaran game interaktif melalui metode pemecahan masalah . metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen dengan desain Pre-eksperimen design dengan kategori one grup pre test dan post test. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 19 Lubuklinggau yang berjumlah 25 siswa. teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes tertulis soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Z. Berdasarkan hasil perolehan diperoleh $Z_{hitung} = 3,52$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ dengan $\alpha = 5\%$ (0,05). Karena $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ ($3,52 \geq 1,64$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V SDN 19 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

Key words: Game Interaktif Ular Tangga, Metode Pemecahan Masalah, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

Abstrac

This study was conducted to determine the mastery of learning outcomes in Pancasila Education among fifth-grade students at SDN 19 Lubuklinggau following the implementation of interactive game-based learning media combined with the problem-solving method. An experimental research method was employed, specifically a pre-experimental design featuring a single-group pre-test and post-test format. The study population consisted of all 25 fifth-grade students at SDN 19 Lubuklinggau. Data collection was carried out using a written test comprising multiple-choice questions, and data analysis was performed using the Z-test. The results yielded a calculated Z-value (Z-count) of 3.52 and a critical Z-value (Z-table) of 1.64 at a significance level of $\alpha = 5\%$ (0.05). Since $Z\text{-count} \geq Z\text{-table}$ ($3.52 \geq 1.64$), the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted; this indicates that the use of the "Snakes and Ladders" interactive game integrated with the problem-solving method—resulted in significant learning mastery for the fifth-grade students at SDN 19 Lubuklinggau in the subject of Pancasila Education

Kata kunci: *Snakes and Ladders Interactive Game, Problem-Solving Method, Learning Outcomes, Pancasila Education.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik serta sumber belajar yang

dilakukan guna memperoleh pengetahuan, keterampilan serta pengembangan kreatifitas. Pembelajaran mengarah pada kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kompetensi sesuai

dengan capaian pembelajaran yang sudah ditentukan. Aktifitas ini merujuk pada keinginan yang dilakukan secara sadar yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku dan pemahaman ke arah yang lebih positif. Azhar (Pohan, 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Dalam hal ini pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dengan tujuan terjadinya perubahan tingkah laku serta pemahaman sebagai penentu utama keberhasilan pendidikan. Pada proses pembelajaran siswa diajak berpikir secara sistematis dan kritis, seperti pembelajaran pada kurikulum merdeka.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka lebih menekankan siswa terhadap partisipasi dalam proses pembelajaran. Pada kurikulum ini juga berfokus pada pemecahan masalah untuk menemukan solusi sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Sagala (Pohan, 2020) mendefinisikan pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Khasanah,dkk (2022) mendefinisikan pembelajaran (instruction) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (teaching) dan konsep belajar (learning), penekanannya merupakan perpaduan dari keduanya.sedangkan menurut Wahid (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Mulyasa (sarwani,dkk., 2025) mengatakan dalam buku implementasi kurikulum merdeka, merupakan kurikulum yang fleksibel dan berbasis pada kreaktifitas. Dalam pembelajaran SD pada materi hak dan kewajiban siswa

tidak hanya menghafal pengertian, tetapi memahami, mengalami, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memerlukan proses pemecahan masalah yang melatih berpikir kritis dan reflektif yang sejalan dengan kurikulum merdeka. Materi hak dan kewajiban terdapat pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Pendidikan pancasila tidak hanya menanamkan nilai moral, sosial dan karakter bangsa, namun juga mengajak siswa untuk bernalar secara kritis dalam proses pemecahan masalah. Rahayu (2025) pendidikan pancasila adalah pembelajaran tentang dasar negara indonesia yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur kepada generasi muda indonesia agar berkarakter sesuai dengan pancasila. Dalam hal ini jelas bahwa pembelajarn pendidikan pancasila untuk menggunakan penalaran dalam pemecahan suatu masalah terhadap kehidupan relevan siswa dilingkungan sosial.

Pendidikan pancasila tidak hanya sekedar mengasah pengetahuan dan kumpulan pemahaman siswa saja akan tetapi suatu proses yang dapat diterapkan dan mampu mengajak siswa aktif terlibat didalamnya. Dengan adanya pendidikan pancasila diharapkan mampu untuk menghasilkan dan mendidik siswa agar memiliki kepribadian, pengetahuan, dan sikap kewarganegaraan yang baik. Nasution. T., 2022) berpendapat bahwa tujuan dari pendidikan pancasila adalah untuk mengembangkan potensi siswa, berpikir kritis, rasional, berpartisipasi, cerdas, serta bertanggung jawab atas apa yang dilakukan. Notonegoro (Gesmi & Hendri 2018) menyatakan bahwa pancasila adalah dasar falsafah negara indonesia, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pancasila merupakan dasar falsafah dan ideologi negara yang diharapkan menjadi pandangan hidup

bangsa Indonesia sebagai pemersatu, lambang persatuan dan kesatuan serta sebagai pertahanan bangsa dan negara Indonesia. Yamin, m (2018) berpendapat pancasila merupakan lima dasar yang menjadi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik. Untuk mencapai tujuan pendidikan pancasila diperlukan proses pembelajaran efektif yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 oktober 2025 diketahui bahwa siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, namun kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya berfokus pada peserta didik sehingga keterlibatan dalam proses pembelajaran minim terjadi. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Oktifa Triwulan Ndari, S.Pd menjelaskan jika kemampuan siswa dalam memaknai hak dan kewajiban masih rendah, sehingga sulit untuk memfokuskan siswa terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Namun permasalahan utama yaitu diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila belum mencapai KKTP (karakteristik ketercapaian tujuan pembelajaran) sebesar 75. Dari hasil ulangan harian siswa kelas V didapati bahwasanya terdapat 6 (24%) dari 25 siswa yang mampu mencapai KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut disebabkan oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap makna hak dan kewajiban serta tidak keseimbangan dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan faktor tersebut maka peneliti memberikan alternatif berupa penerapan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah, dengan alasan membantu peserta didik memahami konsep hak dan kewajiban

secara konkret melalui situasi dan permasalahan yang terdapat dalam permainan, serta melatih peserta didik untuk menganalisis, menentukan, dan mengidentifikasi masalah terkait hak dan kewajiban. Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Andriani & Zuhri (2024) menjelaskan hasil penelitian telah diterapkan nya pembelajaran game interaktif berbantuan media ular tangga terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa yaitu pada siklus 1 sebesar 77% dan pada siklus 2 menjadi 93% dengan kriteria sangat baik.

Game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah mengarahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara seimbang. Suryani, Setiawan, dan Putria (2022), game interaktif adalah permainan digital yang memungkinkan pemain berpartisipasi langsung melalui pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan pemberian respons terhadap stimulus yang diberikan dalam permainan. Interaksi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik dalam proses belajar. Hidayat dan Prasetyo (2023) menyatakan bahwa game interaktif dalam pembelajaran merupakan media yang memadukan unsur hiburan dan edukasi, sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna. Game interaktif mendorong siswa untuk berpikir aktif, berani mencoba, serta belajar dari kesalahan yang terjadi selama permainan berlangsung. Putri dan Ramadhan (2024) menjelaskan bahwa game interaktif berfungsi sebagai sarana pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan tantangan, umpan balik langsung, dan kesempatan berinteraksi secara sosial maupun

individu. Indriani. L, dkk., (2025) menyatakan bahwa Game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah menekankan pada kemampuan aktif siswa dalam menganalisis dan mengidentifikasi masalah nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta mendorong peserta didik menemukan solusi yang tepat. Raviki ,dkk., (2023) menyatakan bahwa media ular tangga merupakan sebuah media bermain siswa dan salah satu permainan tradisional yang samapi saat ini masih dimaikan oleh siswa, media ular tangga dapat dimodifikasi sedemikian sehingga dapat dibawak kelingkungan pembelajaran dimaksud untuk mengajak siswa terlebit langsung dalam kegiatan belajar yang tentunya siswa senang dalam proses pembelajaran. Salah satu kelebihan game interaktif ular tangga berbantuan metode pemecahan masalah dapat meningkatkan keaktifan beserta didik serta mempermudah pemahaman materi.

Berdasarkan penjelasan diatas akan dilakukan penelitian dengan judul “penerapan media pembelajarn game interaktif ular tangga melalu metode pemecahan masalah terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau”. Penelitian ini akan melihat ketuntasan secara sengnifikan pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban siswa Kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau.

Method/Metode

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen (Pre-Experimental

Designs) dengan desain eksperimen yang digunakan berbentuk desain *One Group Pre-test and Post-test*

Menurut Sugiono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 19 Lubuklinggau berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Menurut Sugiono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 25 orang terdiri dari 8 laki-laki dan 17 perempuan. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara *sampling jenuh* dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes. Dalam penelitian kuantitatif pengumpulan data ada dua cara yaitu *pre-test and post-test*. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui keadaan awal subjek sebelum diberi perlakuan sedangkan *Post-test* digunakan untuk mengetahui kondisi setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan game interaktif ular tangga berbantuan metode pemecahan masalah. Tes akan dilakukan pada akhir pertemuan setelah dilaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan game interaktif ular tangga berbantuan metode pemecahan masalah dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila dengan jenis tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Soal yang diajukan terletak pada lampiran 16 halaman 66. Tes dilakukans sebanyak dua kali, yang dilaksanakan sebelum

pembelajaran (*pre-test*) dan sesudah kegiatan pembelajaran (*post-test*). Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes soal yang diuji cobakan sebanyak 20 soal yang berbentuk pilihan ganda.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Tes tersebut dikatakan valid jika mampu mengevaluasi dengan tepat apa yang harus dievaluasi. Instrumen yang mempunyai validitas eksternal bila kriteria didalam instrumen disusun berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah ada. Berdasarkan rumus di atas, r_{hitung} tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} . Untuk taraf signifikan 5% atau ($\alpha = 0.05$), digunakan untuk menentukan r_{tabel} . Butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Reliabilitas soal adalah ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes. Reliabilitas instrumen tes dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas, rekapitulasi reliabilitas yang diperoleh dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (kemampuan tinggi) dan siswa yang kurang pandai. Klasifikasi menginterpretasikan untuk daya pembeda menurut Ruseffendi (Jakni, 2016) dapat dilihat tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai DP
$DP \leq 0,00$
$0,00 < DP \leq 0,20$
$0,21 < DP \leq 0,40$
$0,41 < DP \leq 0,70$
$0,71 < DP \leq 1,00$

Jakni (2016)

Berdasarkan perhitungan daya pembeda, rekapitulasi daya pembeda yang diperoleh dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tingkat kesukaran adalah soal yang baik yaitu soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Jakni (2016:168) untuk menghitung indeks kesukaran (IK) butir soal. Kriteria indeks kesukaran butir soal menurut Sudjana (Jakni, 2016:168) dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.9 Klasifikasi Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai	Klasifikasi
$0,00 < IK \leq 0,24$	Sukar
$0,25 < IK \leq 0,60$	Sedang
$0,61 < IK \leq 1,00$	Mudah

Sudjana (Jakni, 2016)

Teknik Analisis Data

Untuk menentukan rata-rata dan simpangan baku pada data pretest dan posttest dapat menggunakan rumus berikut (Jakni, 2016:110). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data pada rumus yang digunakan dengan kecocokan χ^2 (chi kuadrat) sebagai berikut.

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Uji hipotesis digunakan uji-z untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan data. Untuk menarik suatu kesimpulan maka data tersebut harus diolah dengan rumus Riduan dalam (Arikunto, 2013:207) jika data

berdistribusi normal, dan data dengan ukuran satu sampel maka rumus yang digunakan adalah uji Z. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$ dan $dk = (n-1)$. Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nilai (H_0) sebagai berikut:

H_0 ($\mu < 75$) Rata-rata hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau setelah diterapkan Game Interaktif Ular Tangga Berbantuan Metode Pemecahan Masalah secara signifikan tuntas.

H_a ($\mu \geq 75$) : Rata-rata hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau setelah diterapkan Game Interaktif Ular Tangga Berbantuan Metode Pemecahan Masalah tidak tuntas

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 April sampai 6 Mei Tahun 2026 di kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pengajar. Sebelum melakukan penelitian ini peneliti melakukan tes uji coba instrumen untuk mengetahui kualitas butir soal yang akan digunakan peneliti. Tes uji coba instrumen yang diberukan oleh peneliti berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Kemudian, uji coba instrumen dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran dari butir soal. Dari

hasil uji coba terdapat 14 soal yang valid dan 6 soal yang tidak valid.

Penelitian ini berjudul Penerapan Media Pembelajaran Game Interaktif Ular Tangga Melalui Metode Pemecahan Masalah Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 19 Lubuklinggau berjumlah 25 orang. Dalam penelitian ini sampel yang diambil dari populasi, melihat populasi yang diteliti ini menggunakan satu kelas dengan teknik penarikan sampling menggunakan teknik sampling jenuh karena populasi juga merupakan sampel. Kemudian, kelas yang dipilih akan diberikan perlakuan dengan cara menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif melalui metode pemecahan masalah.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sesuai ketetapan sekolah, kemudian hasil dari penelitian ini dapat diperoleh dari data tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 14 butir soal. Penelitian yang dilakukan terdiri dari empat kali tatap muka, yaitu satu kali pertemuan tes awal (*pretest*), dua kali pertemuan proses pembelajaran yang diberikan perlakuan (*treatment*), dan terakhir itu adalah pertemuan akhir (*posttest*). Adapun data tes terakhir (*posttest*) didapat setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui metode pemecahan masalah. Namun sebelum peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal (*preest*) yang berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Deskripsi Kemampuan Awal (*Pretest*)

Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada pertemuan pertama pada tanggal 28 April 2026 dengan jumlah siswa yang

mengikuti tes sebanyak 25 siswa. kemampuan awal diperoleh melalui tes pada pembelajaran pendidikan pancasila sebelum menggunakan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang sama atau tidak sebelum dilakukan penerapan pembelajaran. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 36 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 79 dengan nilai rata-rata 54,29 sehingga kemampuan siswa sebelum diberi pembelajaran dengan menerapkan media game interaktif melalui metode pemecahan masalah belum mencapai ketuntasan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.1 Hasil Belajar Tes Awal (Pretest)

Nilai	Keterangan	Pretest	
		Frekuensi	Persentase
≥ 75	Tuntas	4	16%
≤ 75	Tidak Tuntas	21	84%
Jumlah		24 orang	
Rata-rata		54,29	
Simpangan baku		16,09	

(Data primer peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 4.2, maka dideskripsikan bahwa siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 dengan kriteria tuntas sebanyak 4 orang (16%) dan yang mendapatkan ≤ 75 dengan kriteria tidak tuntas adalah 21 orang (84%) siswa.

Deskripsi Kemampuan Akhir Siswa (Postest)

Pelaksanaan tes kemampuan akhir siswa (*Postest*) dilaksanakan pada pertemuan terakhir yaitu tanggal 6 mei 2026. Kemampuan akhir siswa

merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila, data penelitian diperoleh dari tes akhir (*postest*). *Postest* dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa apakah mengalami peningkatan hasil belajar atau tidak setelah dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa 43 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 100 sedangkan nilai rata-rata siswa yaitu 81,71 sehingga kemampuan siswa sudah diberikan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah telah mencapai ketuntasan secara signifikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Table 4.2 Hasil Belajar Tes Akhir (Postest)

Nilai	keterangan	PostTest	
		Frekuensi	Persentase
≥ 75	Tuntas	22	88%
≤ 75	Tidak Tuntas	3	12%
Jumlah		25 orang	
Rata-rata		81,71	
Sumpangan Baku		16,63	

(Data primer peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 4.3, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 dengan kriteria tuntas sebanyak 22 orang (88%), dan yang mendapatkan ≤ 75 dengan kriteria tidak tuntas sebanyak 3 orang (12%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau telah mencapai ketuntasan secara klasikal jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 88%.

Analisis Data

Menentukan Rata-Rata Dan Simpangan Baku

Perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan rumus rata-rata dan rumus simpangan baku di kelas eksperimen pada saat kegiatan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Rata-Rata dan Simpangan baku

Variabel	Rata-Rata	Simpangan Baku
<i>Pretest</i>	54,29	16,09
<i>posttest</i>	81,71	16,63

(Data primer peneliti, 2026)

Hasil dari perhitungan rata-rata dan simpangan baku dapat dilihat pada tes awal (*pretest*) dengan rata-rata nilai siswa sebesar 54,29 dan simpangan baku sebesar 16,09. Sedangkan pada tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,71 dengan simpangan baku sebesar 16,63.

Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan apakah berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pasangan hipotesis yang diuji dalam pengujian normalitas sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data

Data	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	5,6896	9,48	Normal
<i>Posttest</i>	7,063	9,48	Normal

(Data primer peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa χ^2_{hitung} data tes awal dan tes akhir kurang dari χ^2_{tabel} , dengan nilai *pre-test* sebesar 5,6896 dan nolao *post-test* sebesar 7,063 dimana nilai tersebut lebih kecil dari χ^2_{tabel} yaitu sebesar 9,48, dengan demikian pengujian normalitas menggunakan rumus *chi-kuadrat* dengan taraf kepercayaan $\alpha=0,05$ dan dapat

disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas data dan berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis menggunakan uji Z. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah

$H_a(\mu \geq 75)$: Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau setelah diterapkan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah secara signifikan tuntas.

$H_o(\mu < 75)$: Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau setelah diterapkan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah tidak tuntas.

Kesimpulan pada data hasil *posttest*, dapat dilakukan dengan pengujian hipotesis secara statistik. Hipotesis dalam penelitian ini merupakan rata-rata hasil belajar pendidikan pancasila pada siswa kelas V SD Negeri 19 Lubukllinggau setelah dilakukan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah mengalami kemajuan secara signifikan. Diketahui data hasil *posttest* berdistribusi normal, maka dalam hal ini ditunjukkan dengan uji hipotesis (uji z). Data hasil perhitungan uji hipotesis pada data

posttest dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Uji Hipotesis Data *Post-Test*

Data	Z_{hitung}	Z_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	3,52	1,64	$Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ H_a diterima dan dan H_o ditolak

(Data primer peneliti 2026)

Hasil analisis uji-z mengenai kemampuan akhir siswa menunjukkan bahwa nilai Z_{hitung} dibandingkan dengan Z_{tabel} dan $\alpha=0,05$ maka diperoleh $Z_{hitung} = 3,52$ sedangkan $Z_{tabel} = 1,64$ dengan demikian $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$. Hal ini dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah dapat diterima kebenarannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau setelah dilakukan penerapan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah secara signifikan tuntas. Berdasarkan uraian tersebut nilai rata-rata hasil *pretest* yaitu 54,29 sedangkan rata-rata hasil *posttest* yaitu 81,71. Selisih skor rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 27,42. Hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* jauh berbeda dengan skor rata-rata *posttest*.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat sampel yang berjumlah 25 orang siswa berdistribusi normal. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah tes yang berbentuk soal pilihan ganda. Instrumen yang diajukan ini telah terlebih dahulu di uji cobakan kevalidannya, dan reliabilitas dengan jumlah soal sebanyak 20 soal. Setelah diuji cobakan hanya 14 soal saja yang layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. uji coba

dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025 di kelas VI SD Negeri 13 Lubuklinggau.

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan rincian satu kali tes awal (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, dua kali pembelajaran menggunakan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah, dan pada pertemuan terakhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah. Kegiatan *pretest* dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2025. Berdasarkan analisis data untuk *pretest* dari jumlah siswa (N) 25 orang. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah 36 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 71 dengan nilai rata-rata nya adalah 54,29 serta simpangan bakunya adalah 16,09. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan awal siswa masih rendah.

Pertemuan kedua dan ketiga penulis mengadakan kegiatan treatment dengan menggunakan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah. Rahmawati dan Kurniawan (2022), game interaktif Ular Tangga adalah permainan papan edukatif yang dirancang dengan memasukkan soal, perintah, atau materi pembelajaran pada setiap kotak permainan sehingga siswa belajar sambil bermain secara aktif. Sari, Nugroho, dan Lestari (2023) yang menyatakan bahwa game interaktif Ular Tangga merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur kompetisi, kolaborasi, dan interaksi sosial untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara menyenangkan. Putra dan Handayani (2024) menjelaskan

bahwa game interaktif Ular Tangga berfungsi sebagai media pembelajaran kontekstual karena materi yang disajikan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Interaksi yang terjadi selama permainan membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap. Pada *treatment* pertama pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 29 April 2026 mengenai pembelajaran pendidikan pancasila. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2025. Pada kegiatan pendahuluan penulis mengucapkan salam pembuka, berdoa serta mengecek kehadiran siswa, memberikan inovasi dan motivasi siswa untuk belajar. Pada kegiatan inti penulis materi pendidikan pancasila tentang keberagaman budaya. Kemudian, guru mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbandingan hasil *pretest* dan hasil *posttest* siswa kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diketahui nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,29 sedangkan pada hasil *posttest* sebesar 81,71. Kalsum (2023) mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, baik berupa efektif, kognitif, dan psikomotor. Wahyuningsih (2020) mendefinisikan hasil belajar dapat diartikan sebagai nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Sujdna (Haryanto, 2020) mendefinisikan hasil belajar merupakan suatu kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh para siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar. Dalam hal ini menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan pada hasil belajar siswa kelas 19 Lubuklinggau.

Dengan adanya peningkatan dalam hasil belajar mampu membuktikan bahwa pembelajarhan menggunakan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Azani, dkk., (2024) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu tahap perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Skinner (Hilda, 2024) mendefinisikan pengertian belajar merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif. Sedangkan menurut Lufri., dkk (2020) mendefinisikan belajar sebagai modifikasi atau peneguhan perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Indriani, dkk (2025) menyatakan bahwa penggunaan game ular tangga sebagai media pembelajaran sangat relevan dalam pembelajaran pancasila. Bukan hanya ideologi politik, tetapi juga panduan moral dan etika yang penting dalam pendidikan. Kemudian Wati, A (2021) berpendapat game interaktif ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di tingkat Sekolah Dasar karena game interaktif ini mampu mengatasi rasa bosan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Maka dapat ditarik benang merah dari penelitian ini, bahwa penerapan game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila. Dari pendapat serta hasil analisis data Pretest dan post test

secara sintak yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan Treatment. Maka hal tersebut dapat menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran game interaktif melalui metode pemecahan masalah terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh data pre-test siswa yang mencapai ketuntasan adalah sebanyak 4 orang persentase sebesar 16% dengan rata-rata 54,29 dan hasil posttest jumlah siswa yang mampu mencapai ketuntasan sebanyak 22 persentase sebesar 88% orang dengan rata-rata 81,71. Data yang didapat dari perhitungan uji Z diperoleh $Z_{hitung} = 3,52$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ data tersebut menunjukkan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas V SD Negeri 19 Lubuklinggau karena media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah dapat meningkatkan motivasi belajar serta minat belajar siswa sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran game interaktif ular tangga melalui metode pemecahan masalah dapat digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila.

Daftar Pustaka

- Aliyyah, R. R. dkk., 2021. *Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andika. P & Sulastris., 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Ular Tangga pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Andriani & Zuhri., 2024. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Arikunto & Suharsimi., 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto & Suharsimi., 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrul, Ananda, & Rosinta., 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Azani, dkk., 2024. Konsep Belajar dalam Perspektif Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 175.
- Dea. C. dkk., 2025. *Media Pembelajaran*, Sumatera Utara. CV Alfa Pustaka
- Gesmi. I & Hendri., 2018. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Deepublish.
- Haryanto., 2020. *Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Hidayat. A & Prasetyo. B., 2023. Game Interaktif sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 67.
- Hidayat. A & Prasetyo. B., 2024. Metode Problem Solving dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 59–67.
- Hilda., 2024. Teori Belajar Behavioristik dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.

- Indriani. L, dkk. 2025. Penerapan Game Interaktif Ular Tangga Berbasis Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Indriani. L. Dkk. 2025 Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*.
- Jakni., 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kalsum., 2023. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 10.
- Kemdikbudristek., 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khasanah, dkk., 2022. Konsep Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan*, 84.
- Kurniawan., 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestari, R & Fauzi., A. 2021. Pengaruh Media Game Edukatif Ular Tangga terhadap Hasil Belajar PKn Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Lufri, dkk., 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Padang: UNP Press.
- Mardiana. H, Saputra. H & Fitriani., 2024. Pengaruh Media Game Edukatif Berbasis Permainan terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
- Murni., 2022. Metode Problem Solving dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 251.
- Nasution. T., 2022. *Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. Medan: Penerbit Pendidikan.
- Nurhaliza. S, Prasetyo. R & Anggraini. D., 2022. Penerapan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.
- Paramila. M. D & Rijal. A., 2024. Penerapan Metode Role-Playing Berbantuan Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar PPKn Pada Siswa SD. *Journal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09-04
- Pohan. A., 2020. *Konsep Dasar Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Putra. D & Handayani. S., 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 61–68.
- Putri. R & Ramadhan. M., 2023. Metode Problem Solving dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 74–82.
- Putri. R & Wahyuni. S., 2024. Metode Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 51–54.
- Rahayu., 2025. Konsep Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 2.
- Rahmawati & Kurniawan., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Pembelajaran SD.

- Jurnal Pendidikan Dasar*, 89–94.
- Raviki. dkk., 2023. Pemanfaatan Media Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1791.
- Riduan., 2018. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyada. D., 2021. *Pendidikan Kewarganegaraan dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Prenadamedia.
- Sanjaya. W., 2022. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock. J. W., 2021. *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Sari. N, Nugroho. A & Lestari. M., 2023. Game Edukatif Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 104–110.
- Sarwani. dkk., 2025. *Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana & Nana., 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono., 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani. N, Setiawan. A & Putria. R., 2022. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto & Jihad., 2023. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Suyitno., 2023. Pendidikan Pancasila dan Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan*, 74.
- Wahid., 2023. Konsep Pembelajaran dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan*, 168.
- Wahyuningsih., 2020. Penilaian Hasil Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 65.
- Winarno., 2020. *Paradigma Baru Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno., 2021. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati. A., 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Yamin. M., 2018. *Pancasila sebagai Dasar Negara*. Jakarta: Rajawali Press.
- Yuniarti., 2023. Penerapan Metode Pemecahan Masalah terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*