

Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Melalui Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Kelas I MI Nurul Hidayah Urangagung

Khilyatul Isma¹, Moh. Agus Syairofi Syafi²

^{1,2} Sekolah Tinggi Agama Islam Al Akbar Surabaya, Indonesia

Email: khilyatulisma08@gmail.com, agussyairofi1@gmail.com

Abstrak

Artikel ini mengulas penerapan media permainan edukatif ular tangga sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I MI Nurul Hidayah Sidoarjo. Permainan ular tangga dinilai efektif dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak kepada siswa usia dini karena mampu membangun suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai yang meningkat dari 63,08 pada siklus I menjadi 78,08 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 30,7% menjadi 92,3%. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi nilai-nilai Pancasila ke dalam bentuk permainan tematik yang disertai kegiatan reflektif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media permainan edukatif sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Nilai Pancasila, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar, Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah salah satu komponen penting dalam pembentukan karakter peserta didik sejak usia dini. Penanaman nilai-nilai dasar seperti gotong royong, keadilan, dan toleransi harus dilakukan secara konkret dan menyenangkan agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, khususnya bagi siswa kelas I yang kemampuan berpikirnya masih terbatas pada hal-hal yang bersifat langsung dan nyata. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami nilai-

nilai Pancasila karena pembelajaran yang disampaikan terlalu teoritis dan kurang melibatkan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini(Suyanto, 2018).

Salah satu alternatif solusi untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang bersifat nilai.(Ardianingtyas & Purnamasari, 2024) Ramadhani menunjukkan bahwa Media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam membentuk pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. karena menggabungkan unsur bermain dan belajar secara interaktif (Ramadhani, 2022). Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga selaras dengan pendekatan tematik yang diterapkan di jenjang sekolah dasar, di mana integrasi nilai dan konsep diajarkan secara menyeluruh melalui pengalaman langsung(Suryani, 2021).

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya tingkat pemahaman siswa kelas I MI Nurul Hidayah terhadap nilai-nilai Pancasila yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk mengatasi hal tersebut, guru melaksanakan tindakan pembelajaran melalui penerapan media permainan ular tangga sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas I terhadap nilai-nilai Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pendekatan tersebut dipilih karena memungkinkan perbaikan proses dan hasil pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sebagaimana dijelaskan dalam model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Keempat tahapan

tersebut dilaksanakan secara berurutan dan berulang guna memberikan ruang bagi guru untuk mengevaluasi dan menyempurnakan efektivitas tindakan secara sistematis.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Hidayah Urangagung Sidoarjo dengan subjek siswa kelas I tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 13 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada kebutuhan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk menyisipkan materi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah tindakan melalui soal pretest dan posttest yang berisi indikator nilai-nilai Pancasila. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat partisipasi, antusiasme, dan interaksi selama kegiatan permainan berlangsung. Sementara itu, dokumentasi berupa foto, catatan guru, dan hasil kerja siswa digunakan untuk memperkuat temuan dan refleksi tindakan.

Penelitian ini memanfaatkan beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu soal tes untuk mengukur pemahaman siswa, lembar observasi untuk memantau proses pembelajaran, dan pedoman refleksi sebagai acuan dalam mengevaluasi hasil tindakan. Soal tes disusun berdasarkan indikator materi nilai-nilai Pancasila, sedangkan lembar observasi disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran menggunakan media permainan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui peningkatan rata-rata skor siswa dari siklus I ke siklus II. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan dokumentasi dianalisis secara naratif untuk menjelaskan perubahan perilaku, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai nilai di atas KKM (70) pada akhir siklus kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang melibatkan dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu, papan berisi kotak-kotak, serta ilustrasi tangga dan ular. Dalam permainan ini, peserta didik diajak untuk terlibat aktif dalam proses belajar melalui pengalaman langsung yang memungkinkan mereka menemukan dan memahami materi secara mandiri. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan karena mampu menarik minat siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (Wati, 2021)

Media pembelajaran interaktif berupa permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya kelas I, terhadap nilai-nilai Pancasila. Sifat permainan yang menyenangkan dan kompetitif mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Pada usia dini, siswa cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak jika disajikan melalui aktivitas konkret yang melibatkan unsur visual, gerak, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, permainan ular tangga menjadi alternatif media pembelajaran yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif dan afektif siswa kelas I. (Janah et al., 2025)

Media permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi untuk memuat butir-butir nilai Pancasila dalam setiap kotak yang dilewati. Dengan begitu, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga secara tidak langsung membaca, mendiskusikan, dan memahami isi nilai-nilai tersebut. Strategi ini menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih bermakna karena nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan toleransi tidak hanya dijelaskan secara verbal oleh guru, melainkan dipraktikkan dalam dinamika permainan itu sendiri.

Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut tercermin dari hasil observasi serta adanya peningkatan skor pemahaman siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan, tetapi juga secara nyata berkontribusi dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya nilai-nilai luhur Pancasila yang menjadi dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui penggunaan media permainan ular tangga. Pada akhir setiap siklus, dilakukan evaluasi hasil belajar melalui tes pasca tindakan. Temuan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, baik dari aspek rata-rata nilai siswa maupun jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Tabel 1. Nilai Siklus I

No	Nama	Nilai
1	Azam	70
2	Diovano	65
3	Bintang	70
4	Abi	60
5	Irsya	60
6	Ibrahim	60
7	Ihya	60
8	Alisya	70
9	Hamima	60
10	Juwita	70
11	Arumi	60
12	Robi	50
13	Nawla	65

Diagram 1. Nilai siklus I



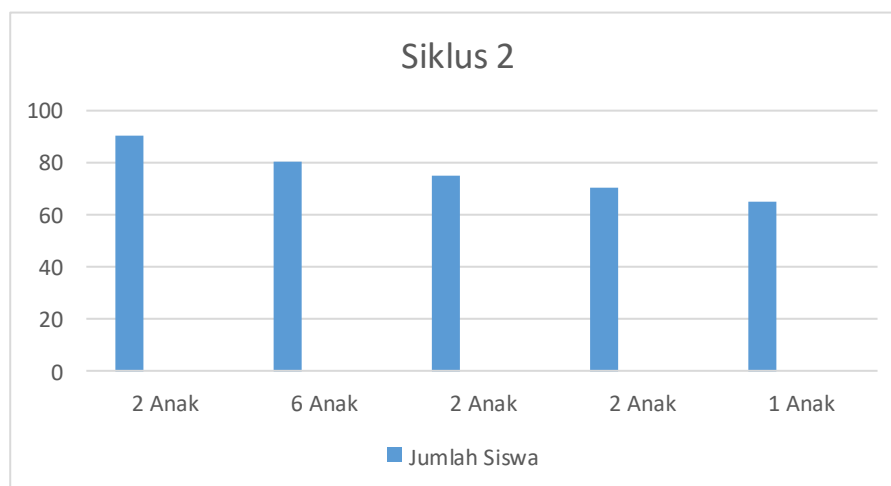
Pada **siklus I**, nilai rata-rata siswa adalah **63,08**, dan dari **13 siswa**, hanya **4 siswa (30,7%)** yang mencapai nilai ≥ 70 atau tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi nilai-nilai Pancasila secara optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pengalaman langsung, serta terbatasnya metode pembelajaran konvensional yang masih bersifat pasif.

Tabel 2. Nilai siklus II

No	Nama	Nilai
1	Azam	70
2	Diovano	65
3	Bintang	75
4	Abi	80
5	Irsya	80
6	Ibrahim	70
7	Ihya	80
8	Alisya	90

9	Hamima	80
10	Juwita	90
11	Arumi	80
12	Robi	75
13	Nawla	80

Diagram 2. Nilai siklus II



Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada **siklus II**, dengan optimalisasi penggunaan media permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan pembelajaran kolaboratif dan reflektif, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi **78,08**, dan **12 dari 13 siswa (92,3%)** mencapai nilai ≥ 70 . Ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Peningkatan ini sejalan dengan temuan Suryani yang menyatakan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi dan daya serap siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. (Suryani, 2021) Selain itu, Peneliti yang lain juga

menegaskan bahwa permainan ular tangga mampu memfasilitasi pembelajaran nilai secara menyenangkan dan interaktif, yang sangat cocok untuk siswa usia sekolah dasar. (Ramadhani, 2022)

Secara umum, penerapan media permainan ular tangga terbukti efektif sebagai pendekatan pembelajaran alternatif yang kontekstual dan menyenangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, khususnya pada peserta didik kelas I sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas I MI Nurul Hidayah Sidoarjo terhadap nilai-nilai Pancasila. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa tercatat sebesar 63,08 dengan persentase ketuntasan belajar 30,7%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan, yakni nilai rata-rata mencapai 78,08 dan tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 92,3%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila. Selain itu, media ini juga terbukti sesuai dengan karakteristik kognitif dan perkembangan siswa usia dini, yang cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung.

Dengan kata lain, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti ular tangga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam penyampaian materi terkait Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna, guna menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianingtyas, R. W., & Purnamasari, V. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Pintar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(2), 367–373.
- Janah, M. N., Reni, D. S., Wulandari, N. S., Musayadah, B., & Maulana, R. Y. (2025). EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 197–204.
- Ramadhani, A. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Pancasila. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 78–88.
- Suryani, L. (2021). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–54.
- Suyanto. (2018). *Pembelajaran Tematik untuk Sekolah Dasar*. Universitas Terbuka.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.