

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
BERHADIAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA  
KELAS IV SDN 24 TEMMALEBBA  
KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh:**

**MEUTIA KADIR**

2002050057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2025**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
BERHADIAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA  
KELAS IV SDN 24 TEMMALEBBA  
KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh:**

**MEUTIA KADIR**

2002050057

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2025**

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini:

Nama : Meutia Kadir  
NIM : 2002050057  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrative atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 17 Januari 2025  
Yang membuat pernyataan



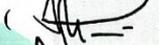
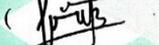
Meutia Kadir  
20 0205 0057

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo*, yang ditulis oleh *Meutia Kadir* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050057, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat*, tanggal *14 Februari 2025* bertepatan dengan *15 Syaban 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 14 Februari 2025**  
**15 Syaban 1446 H**

### TIM PENGUJI

- |                                      |               |   |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang  | (  )   |
| 2. Dr. Nurdin, K., M.Pd.             | Penguji I     | (  )  |
| 3. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.       | Penguji II    | (  ) |
| 4. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.       | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Bungawati, S.Pd., M.Pd.           | Pembimbing II | (  ) |

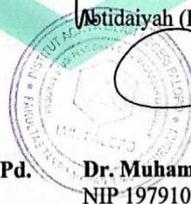
### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP-19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP-19791011 201101 1 003

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Draft Skripsi  
Hal : Kelayakan Pengujian Draft Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di,  
Palopo

*Assalamu 'Alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

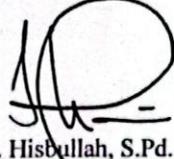
Nama : Meutia Kadir  
NIM : 2002050057  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo".

Menyatakan bahwa skripsi tersebut memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

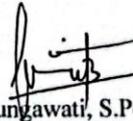
*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pembimbing I



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.  
NIP: 1987071202321 1 026

Pembimbing II



Bungawati, S.Pd., M.Pd.  
NIP: 19931128202012 2 014

Dr. Nurdin K., M.Pd.  
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.  
Bungawati, S.Pd., M.Pd.

---

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -  
Hal : Skripsi an. Meutia Kadir

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di\_ Palopo

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini

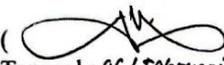
Nama : Meutia Kadir  
NIM : 2002050057  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo

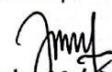
Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

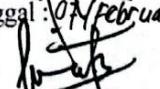
*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

1. Dr. Nurdin K., M.Pd.  
Penguji I
2. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
Penguji II
3. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing I/Penguji
4. Bungawati, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing II/Penguji

(  )  
Tanggal : 06 / Februari / 2025

(  )  
Tanggal : 06 / Februari / 2025

(  )  
Tanggal : 07 / Februari / 2025

(  )  
Tanggal : 06 / Februari / 2025

## PRAKATA

سَمِ اللهُ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، وَعَلَى آلِهِ  
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Atas segala limpahan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Ulat Tangga Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo” meskipun dalam bentuk yang sederhana, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Shalawat serta salam senantiasa dicurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, beserta keluarga dan para sahabatnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak yang kesemuanya ini sangat membantu penulis dalam rangka menyusun skripsi sehingga dapat diselesaikan dengan baik walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Terkhusus untuk kedua orang tua tercinta terima kasih kepada ayahanda Abdul Kadir, dan ibunda Yustin yang telah banyak berkorban, mengasuh, mendidik, membesarkan dengan penuh kasih dan sayang yang tulus sehingga

penulis mampu menuntut ilmu hingga saat ini, serta dukungan baik moril maupun materi hingga penulis mampu bertahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M. Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. selaku Wakil Rektor III.
2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si., M.Si. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. dan Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II yang memberikan bimbingan, masukan dan arahan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi.
5. Dr. Nurdin K., M.Pd. dan Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan masukan, arahan, serta saran yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi

6. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. Kamriah, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 24 Temmalebba, Munabira, S.Pd. selaku wali kelas IV A dan peserta didik di SDN 24 Temmalebba yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian skripsi ini.
8. Saudara dan saudari penulis, Hendra Indrawan, Sulis Kadir, Seudaroji Kadir yang telah menjadi penyemangat, memberikan dorongan dan nasehat dalam menyelesaikan skripsi ini, serta keluarga yang tidak sempat disebutkan yang selama ini mendoakanku.
9. Sahabat penulis, Andini Azis, Selvi Sewang, S.Si., Mutiara Kasih Setiawan, dan Heryani, S.M. yang selama ini menjadi penyemangat, terima kasih atas bantuan dan waktunya karena selalu kebersamai penulis hingga saat ini, menjadi tempat untuk berkeluh kesah, mendukung dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman–teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2020 kelas B, khususnya (Nadelia, Julaika, Fitri Annisa, Nuraini), teman-teman PLP II SDN 24 Temmalebba Kota Palopo dan teman-teman KKN-MB desa Lino, kec. Sukamaju Selatan Tahun 2023 yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

11. Seluruh anggota grub EXO ( Do Kyungsoo, Park Chanyeol, Byun BaekHyun, Kim Joon Myeon, Oh Sehun, Kim Min Seok, Kim Jong Dae, Kim Jong In, Zhang Yixing, Luhan, Wu Yifan, Huang Zitao). Terima kasih karena telah memberikan pengaruh positif, inspirasi, dan motivasi secara tidak langsung melalui karya-karyanya serta segala tingkah dan aktivitas di media sosial yang penulis anggap sebagai asupan nutrisi dan penawar dari rawannya tingkat kestressan mahasiswa akhir dalam mengerjakan skripsi.

12. Boygrub dan girlgrub dari SM Entertainment, JYP Entertainment, YG Entertainment, Hybe Entertainment, Fantagio dan Cube Entertainment terima kasih karena melalui karya-karyanya dan tingkah keabstrutannya yang penulis lihat di media sosial membuat penulis terhibur dan semangat dalam mengerjakan skripsi.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah Swt, Aamiin Ya Rabbal Alamiin. Mengakhiri prakata ini, sebagai manusia biasa, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu penyempurnaan oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan bahagia atas terselesaikannya skripsi ini. Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Palopo, 3 Januari 2025

Penulis



Meutia Kadir

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titikdi bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أى	fathah dan yā'	Ai	a dan i
أو	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوْلٌ : haula

### 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ ا...ى	fathah dan alif atau yā'	Ā	a dan garis di atas
ى	kasrah dan yā'	Ī	i dan garis di atas
و	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : rāmā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

### 4. Tā'marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah[t]. Sedangkan tā'marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā'marbūṭah itu di transliterasikan dengan ha[h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-atfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ: al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

## 5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd ( ّ ) dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقُّ : al-ḥaqq

نُؤْمِنُ : nu‘ima

عُدُّوْا : ‘aduwwun

Jika huruf ىber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (aliflam ma‘rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi

seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (az-zalزالah)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'murūna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أَمْرٌ : umirtu

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau

sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazi digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlaḥah

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Adapun tā' marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ hum fī raḥmatillāh

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang,

tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaḏī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḏān al-laḏī unzila fihi al-Qur’an

Naṣīr al-Din al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditullis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditullis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hamīd Abu)

## B. Daftar Singkatan

Swt.	= subḥānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Landasan Teori .....	11
C. Kerangka Pikir.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Prosedur Penelitian .....	29
C. Teknik Pengumpulan Data .....	34
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan .....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR KUTIPAN AYAT DAN HADIST

QS. An-Nahl/16:78 .....	3
HR. At-Tirmidzi:2570.....	4

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Guru.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Siswa .....	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes.....	37
Tabel 3.4 Kriteria Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa.....	39
Tabel 3.5 Penentuan Indikator Penilaian Hasil Belajar Siswa.....	40
Tabel 4.1 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus .....	42
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	48
Tabel 4.3 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	50
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	50
Tabel 4.5 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	51
Tabel 4.6 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	52
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	59
Tabel 4.8 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	60
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	61
Tabel 4.10 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	62
Tabel 4.11 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	62
Tabel 4.12 Nilai Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I & II.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	28
Gambar 3.1 Alur PTK Kurl Lewin .....	29

## ABSTRAK

**Meutia Kadir, 2025.** *“Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo”*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hisbullah dan Bungawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah siswa kelas IV SDN 24 Temmalebba dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah siswa kelas IV SDN 24 Temmalebba.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan tiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 31 orang. Penelitian ini dilakukan di SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi serta dianalisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah dilihat dari aktivitas guru dalam pelajaran Pendidikan Pancasila pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 33 dengan persentase (69%) kategori kurang dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 45 dengan persentase (94%) sangat baik. Kemudian pada hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 31 dengan persentase (71%) kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 41 dengan persentase (93%) kategori sangat baik. Selanjutnya pada hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran ular tangga berhadiah mendapat nilai rata-rata 62,67 (13%). Setelah diterapkan media pembelajaran ular tangga berhadiah pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 73,77 (55%) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 80,81 (91%). Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo.

**Kata Kunci:** Media Ular Tangga, Hasil Belajar, PTK

## ABSTRACT

**Meutia Kadir, 2025.** *“Implementation of Snakes and Ladders Learning Media with Prizes to Improve the Learning Outcomes of Pancasila Education for Grade IV Students of SDN 24 Temmalebba, Palopo City”*. Thesis of the Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islam Religion Institute. Supervised by Hisbullah and Bungawati.

This study aims to determine the learning process using the snakes and ladders media with prizes for fourth grade students of SDN 24 Temmalebba, and to determine to improve student learning outcomes through the application of snakes and ladders learning media with prizes for fourth grade students of SDN 24 Temmalebba.

This research is a type of classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles and each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 31 students of class IV A of SDN 24 Temmalebba. This research was conducted at SDN 24 Temmalebba, Palopo City. Data collection techniques through observation, tests, interviews, and documentation and data were analyzed quantitatively and qualitatively.

The results of the research show that the learning process using the snakes and ladders learning media with prizes seen from the teacher's activities in the Pancasila Education lesson in cycle I obtained an average score of 33 with a percentage (69%) in the poor category and experienced an increase in cycle II obtained an average score of 45 with percentage (94%) is veri good. Then, the results of observing student activities in cycle I obtained an average score of 31 with a percentage (71%) in the sufficient category and an increase in cycle II obtained an average score of 41 with a percentage (93%) in the very good category. Furthermore, the student learning outcomes before the application of the snakes and ladders learning media with prizes got an average score of 62.67 (13%). After the application of the snakes and ladders learning media with prizes in cycle I showed an average score of 73.77 (55%) and in cycle II there was an increase with an average score of 80.81 (91%). So it can be concluded that the application of snakes and ladders learning media with prizes can improve the learning outcomes of Pancasila Education for grade IV students of SDN 24 Temmalebba, Palopo City.

**Keywords:** Snakes and Ladders Media, Learning Outcomes, PTK

## خلاصة

**ميوتيا كادير، 2025.** "تنفيذ وسائل التعلم الحائزة على جائزة الثعبان والسلم لتحسين نتائج التعلم في تعليم البانشاسيلا لطلاب الصف الرابع في مدرسة SDN 24 Temmalebba تيمالبا، مدينة بالوبو". أطروحة برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بقيادة حزب الله وبونغاواتي.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد عملية التعلم باستخدام وسيلة الثعبان والسلم مع الجوائز لطلاب الصف الرابع في مدرسة SDN 24 Temmalebba، مدينة وتحسين نتائج التعلم لدى الطلاب من خلال تطبيق وسيلة الثعبان والسلم مع الجوائز لطلاب الصف الرابع. من SDN 24 Temmalebba تيمالبا.

هذا البحث هو نوع من البحث العملي الصفي (PTK) والذي يتم تنفيذه في دورتين وتتكون كل دورة من أربع مراحل وهي التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتأمل. تكونت عينة الدراسة من 31 طالب وطالبة من الصف الرابع (أ). تم إجراء هذا البحث في SDN 24 Temmalebba، مدينة بالوبو. - تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والاختبارات والمقابلات والتوثيق وتحليل البيانات كميًا ونوعيًا.

وأظهرت نتائج الدراسة أن عملية التعلم باستخدام وسيلة التعلم السلم والثعبان مع الجوائز من خلال أنشطة المعلم في دروس تعليم البانشاسيلا في الحلقة الأولى حصلت على متوسط قيمة 33 وبنسبة مئوية (69%) في الفئة الأقل وشهدت زيادة في الدورة الثانية، وحصلت على قيمة متوسطة 45 وبنسبة مئوية (69%) في الفئة الأقل وشهدت زيادة في الدورة الثانية. النسبة المئوية (94%) جيدة جدًا. ثم بناءً على نتائج مشاهدات الأنشطة الطلابية في الحلقة الأولى تم الحصول على متوسط قيمة 31 وبنسبة مئوية (71%) في فئة الكافي وحدثت زيادة في الحلقة الثانية تم الحصول على متوسط قيمة 41 وبنسبة مئوية (71%) في فئة الكافي نسبة (93%) في فئة جيد جدًا. علاوة على ذلك، حصلت نتائج تعلم الطلاب قبل تطبيق وسيلة التعلم السلم والثعبان مع الجوائز على متوسط درجات 62.67 (13%). بعد تطبيق وسيلة التعلم السلم والثعبان بالجوائز في الدورة الأولى بلغ المتوسط الحسابي 73,77 (55%) وفي الدورة الثانية كان هناك زيادة بمتوسط حسابي 80,81 (91%). وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائل التعلم "السلم والثعبان" مع الجوائز يمكن أن يحسن نتائج التعلم في مادة "بانكاسيلا للتعليم" لطلاب الصف الرابع في مدرسة SDN 24 Temmalebba، مدينة بالوبو.

**الكلمات الرئيسية:** وسائل الإعلام الخاصة بلعبة الثعابين والسلم، نتائج التعلم، PTK

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya pendidik untuk menyampaikan informasi dengan cara yang berbeda-beda dan mengatur serta membangun sistem lingkungan agar siswa dapat menyelesaikan tugas belajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran juga melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan siswa, dimana pendidik bertindak tidak hanya sebagai penyampai informasi tetapi juga sebagai pembimbing dalam membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah.<sup>1</sup> Oleh karena itu untuk mencapai mutu pendidikan dalam proses pembelajaran harus digunakan prinsip-prinsip, yaitu berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan situasi yang menyenangkan dan menantang, serta mencakup nilai-nilai etis, estetis, logis, kontekstual, mengesankan, efektif, dan bermakna.

Namun upaya tersebut belum menghasilkan perubahan pembelajaran yang optimal mengingat kondisi realitas pembelajaran yang kompleks dan dinamis.<sup>2</sup> Faktor-faktor seperti keterbatasan sumber daya, perbedaan tingkat

---

<sup>1</sup> Mathias Gemnafle dan John Rafafy Batlolona, "Manajemen Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi)* 1, No. 1 (8 Februari 2021): 28–42, <https://doi.org/10.3059/Jppgivol1issue1page28-42>.

<sup>2</sup> Hisbullah, Hisbullah, dan Firman Firman. "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Cokroaminoto* 2.2 (2019): 100-113.

keterampilan siswa, dan berbagai tantangan dalam proses pembelajaran juga menjadi kendala yang harus diatasi.

Terkait dengan hal tersebut, dari hasil wawancara terhadap wali kelas IV di SDN 24 Temmalebba mengungkapkan bahwa pemahaman peserta didik itu berbeda-beda ada yang memiliki tingkatan rendah, sedang, dan cukup dalam proses belajarnya, namun masih dikatakan kategori rendah untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan belum mencapai target KKTP, salah satu faktor utamanya adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, sehingga terjadi rendahnya hasil belajar siswa.

Tentu saja untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru memerlukan inovasi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, bahkan mempengaruhi cara berpikir siswa.<sup>3</sup> Dalam pasal 31 UUD 1945 menegaskan bahwa hak setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan, yang merupakan langkah penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan penting untuk mencapai tujuan tersebut

---

<sup>3</sup> Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 1 (15 April 2020): 23–27, <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.77>.

dan menyatakan bahwa setiap warga negara dapat memperoleh pengajaran.<sup>4</sup> Media pembelajaran, baik tradisional maupun digital, menyediakan berbagai cara untuk mengakses pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk pendidikan yang berkualitas dengan penggunaan media dalam pembelajaran membantu dapat mengembangkan potensi siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran sudah dijelaskan sebagaimana firman Allah Swt dalam QS. An-Nahl/16:78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Terjemahnya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”.<sup>5</sup>

Pada ayat diatas, ahli tafsir menunjukkan bahwa ketika orang dikandung tanpa mengetahui apa apa, orang diberi motivasi untuk memahami studi tentang semua alam semesta dan penciptaannya melalui pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya siap memberikan kerangka ekologis yang dihasilkan dalam sistem pembelajaran pada peserta didik. Dalam salah satu Hadist Riwayat At-Tirmidzi

---

<sup>4</sup> Mulyasa, Media Pembelajaran. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2021) hal. 11

<sup>5</sup> Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 374.

juga menjelaskan tentang pentingnya media atau alat peraga dalam menyampaikan informasi. Sebagaimana Rasulullah saw bersabda:

حَدَّثَنَا بَشِيرُ بْنُ الْمُهَاجِرِ أَحْبَبَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ هَلْ تَدْرُونَ مَا هَذِهِ وَمَا هَذِهِ وَرَمَى بِحَصَاتَيْنِ قَالُوا اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ قَالَ هَذَاكَ الْأَمَلُ وَهَذَاكَ الْأَجَلُ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Basyir bin Al Muhajir telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Buraidah dari ayahnya dia berkata: Nabi saw. bersabda: “Tahukah kalian apakah ini dan apakah ini?” -beliau sambil melempar dua batu kerikil- para sahabat menjawab: “Allah dan Rasul-Nya yang lebih tahu”. beliau bersabda: “Yang ini seperti cita-cita dan yang ini seperti ajal”.<sup>6</sup>

Ahli hadist menunjukkan pentingnya perencanaan yang realistis dalam proses belajar. Media pembelajaran yang efektif sebaiknya membantu seseorang memahami bahwa waktu mereka terbatas, sehingga pembelajaran harus dilakukan dengan proses pembelajaran yang efisien dan terarah.<sup>7</sup> Media pembelajaran yang interaktif misalnya dapat membantu memfasilitasi proses belajar yang lebih terstruktur dan personal, dengan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga dapat memberikan pengingat dan motivasi agar siswa dapat tetap fokus pada tujuan pembelajaran mereka dalam jangka waktu yang telah ditentukan.<sup>8</sup> Oleh karena itu

---

<sup>6</sup> Abu Isa Muhammad Bin Isa Bin Saurah, Sunan At-Tirmidzi, Kitab. al-Amtsal, Juz 4, No. 2879, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikri, 1994 M), h. 397-398.

<sup>7</sup> Septi Nurfadilah, Media Pembelajaran, ( Suka Bumi: CV Jejak, 2021), hal. 14.

<sup>8</sup> Ehrick, F., Takwim, M., & Bungawati, B. (2024). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA di Kelas IV SDN 115 Lanosi.Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur." *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 321–336.

diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan pemahaman siswa, termasuk penggunaan media pembelajaran ular tangga berhadiah.

Media pembelajaran ular tangga berhadiah, adalah permainan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini terdiri dari sterofom persegi panjang yang memiliki serangkaian kotak dengan tangga yang menghubungkan beberapa kotak, serta ular yang mengarahkan pemain ke kotak yang lebih rendah.

<sup>9</sup> Ular tangga menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 24 Temmalebba pada kelas IV A, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik terkhusus di mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah belum mencapai KKTP 75%. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi hanya menggunakan buku cetak saja, sehingga saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam belajar, tidak memperhatikan apa yang dikatakan guru, dan malah asik bermain, akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Maya Sari Dumyati dkk, menyatakan bahwa guru mengajar belum begitu menerapkan model atau media berbasis

---

<sup>9</sup> Yasir, Arafat. *"Penerapan Ular Tangga Sebagai Alternatif Belajar Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV."* Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2022.

permainan dan pembelajaran hanya berpusat pada guru.<sup>10</sup> Sehingga mengakibatkan siswa jadi tidak aktif dalam pembelajaran dan akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba

---

<sup>10</sup> Dumyati, Maya Sari, Tjut Afrida, and Dede Kurnia Adiputra. "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Muara Ciujung Timur." *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi* 6.2 (2023): 106-111.

## **D. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, hasil penelitian penerapan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam memahami pentingnya kegunaan suatu media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan pertimbangan dalam pemilihan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Dapat memberikan kontribusi pengetahuan baru tentang pemanfaatan media pembelajaran ular tangga berhadaiah dalam konteks pembelajaran. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya terkait pembelajaran berbasis permainan dan penggunaan media dalam pendidikan.

#### **b. Bagi Pendidik**

Mampu memberikan wawasan tentang cara memadukan media pembelajaran ular tangga dengan hadiah dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan hasil belajar di kelas.

c. Bagi Siswa

Agar dapat memberikan bantuan bagi pemahaman dan pemikiran siswa, mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan percaya diri dalam proses belajar, serta meningkatkan hasil belajarnya.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengulang penelitian serupa untuk memvalidasi hasil atau menggali lebih jauh aspek-aspek yang belum terungkap. Serta dapat memberikan pemikiran bagi peneliti lain tentang bagaimana penerapan media pembelajaran ular tangga berhadaiah dapat diadaptasi dan diimplementasikan dalam konteks pembelajaran yang berbeda, baik itu pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Rijkiyani Dewi dengan judul “Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN 3 Siduarjo”.<sup>11</sup> Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan menerapkan media ular tangga pada siswa kelas V SDN 3 Siduarjo, Jawa Barat. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 71 (56%) dan pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 81 (93%). Maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Siduarjo pada mata pelajaran matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Laras Sukmawati dkk dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV".<sup>12</sup> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media ular tangga khususnya pada mata pelajaran IPA.

---

<sup>11</sup> Rijkiyani Dewi, "Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN 3 Siduarjo". *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 1, No. 2 (June 25, 2022): 29–36, <https://doi.org/10.35931/Pediaqu.V1i2.10>.

<sup>12</sup> Sukmawati, L., Mursidik, E. M., & Hardhinata, A. Y. (2023), "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar Pada Siswa Kelas Iv". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 56–62. <https://doi.org/10.21137/Jpp.2023.15.1.7>.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Peningkatan keberhasilan nilai siswa pada pra siklus sebesar 23,0% meningkat menjadi 46,1% pada siklus I dan 76,9% pada siklus II, artinya terjadi peningkatan pada proses pembelajaran, sehingga disimpulkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Temon".

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Cahyani Lestari dengan judul "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar".<sup>13</sup> Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran ips di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Analisis dengan menggunakan studi dokumen atas hasil-hasil penelitian sebelumnya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menelusuri artikel-artikel pada jurnal online atau hasil skripsi dengan bantuan *Google Scholar*. Berdasarkan hasil penelusuran penulis menggunakan 10 jurnal yang akan dianalisis. Dari hasil analisis penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 1,7% sampai dengan yang tertinggi 61,24% dengan rata-rata 30,21%.

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan terhadap penelitian diatas dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Penelitian terdahulu yang relevan

---

<sup>13</sup> Lestari, Indah Cahyani. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips di Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2.1 (2021): 79-87.

perbedaannya yaitu: cakupan materi yang diteliti adalah matematika kelas 5 SDN 3 Siduarjo. Peningkatan hasil belajar IPA menggunakan ular tangga pintar kelas IV di SD Negeri 1 Temon. Peningkatan hasil belajar mata pelajaran ips di sekolah dasar, menggunakan metode analisis studi dokumen atas hasil-hasil penelitian sebelumnya dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menelusuri artikel-artikel pada jurnal online atau hasil skripsi dengan bantuan *Google Scholar*. Sedangkan pada penelitian ini membahas tentang penerapan media pembelajaran ular tangga berhadaiah untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah analisis data nya sama yaitu menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif serta sama-sama menerapkan media ular tangga dalam penelitiannya, kebaruan dari penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangganya berhadaiah.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti sesuatu yang berada di antara (antara dua bagian atau kutub) atau suatu alat. Media adalah penghubung yang menyampaikan berita dari pengirim ke penerima pesan.<sup>14</sup> Fungsi utamanya adalah menciptakan hubungan

---

<sup>14</sup> Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan" *Indonesian Journal of Primary Education* 3, No. 1 (30 Juni 2019): 20–28, <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V3i1.16060>.

antara penulis (sumber) pesan dengan orang atau kelompok yang ingin menerima pesan tersebut.

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang digunakan guru untuk melibatkan panca indera penglihatan, suara, sentuhan, penciuman, dan rasa selama pembelajaran. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyimpan informasi.<sup>15</sup> Media pembelajaran dapat mencakup berbagai alat bantu visual, akustik, atau kinestetik yang bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran. Dengan memasukkan unsur-unsur yang melibatkan indra, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang penting dalam dunia pendidikan karena dapat meramaikan lingkungan belajar dan memberikan berbagai pendekatan pedagogi. Dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan lebih efektif bagi siswa, memastikan bahwa siswa selalu memperoleh pemahaman konsep yang lebih dalam dan berkembang.<sup>16</sup> Keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungan yang berubah untuk mengembangkan dunia.

---

<sup>15</sup> Nasruddin, H., & Nurdin, K. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram Pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko." *Albiru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 2 (2), 13-18.

<sup>16</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran, Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat" (Prenada Media, 2020).

## b. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pendidikan adalah sebagai alat pengajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diselenggarakan dan dirancang oleh guru.<sup>17</sup> Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan menimbulkan dampak psikologis bagi siswa.

Menurut Hamalik, fungsi media pembelajaran adalah:<sup>18</sup>

- 1) Menciptakan situasi pembelajaran yang efektif,
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari system pembelajaran,
- 3) Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Praktik media pembelajaran untuk memajukan proses belajar mengajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran.
- 5) Media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Media pembelajaran menjadi penting karena memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran khususnya di era digital saat ini. Media dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran karena media mengeksplorasi berbagai aspek pembelajaran dan memungkinkan

---

<sup>17</sup> Rosdiana, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah di Kota Palopo (Studi Kasus di 5 Sekolah Menengah di Kota Palopo)". *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan ALam* Maret 2016, Vol.4, No.1, (2016).

<sup>18</sup> Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa" 2, No. 1 (2019).

pengalaman belajar yang lebih kaya. Membedakan fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek, yaitu dari sisi pendidik dan dari sisi siswa. Fungsi media pembelajaran bagi guru adalah:<sup>19</sup>

- 1) Memberikan bimbingan untuk mencapai tujuan.
- 2) Menjelaskan dengan jelas struktur dan urutan instruksi.
- 3) Memberikan kerangka sistematis untuk keunggulan pendidikan.
- 4) Memungkinkan guru menguasai materi.
- 5) Mendukung akurasi dan presisi dalam representasi topik.
- 6) Memperkuat rasa percaya diri guru.
- 7) Peningkatan mutu pembelajaran Fungsi media pembelajaran

Bagi siswa adalah sebagai berikut:<sup>20</sup>

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Mendorong dan meningkatkan keberagaman dalam pembelajaran siswa.
- 3) Mengorganisasikan materi dan memfasilitasi pembelajaran siswa.
- 4) Secara sistematis memberikan informasi latar belakang dan poin-poin penting untuk memudahkan pembelajaran siswa.
- 5) Meningkatkan konsentrasi dan analisis siswa.
- 6) Mempromosikan situasi pembelajaran bebas stres.
- 7) Siswa mampu memahami isi yang diajarkan guru secara sistematis melalui bahan ajar

---

<sup>19</sup> Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, No. 2 (25 Desember 2020), <https://doi.org/10.20527/Kewarganegaraan.V10i2.9304>: 32.

<sup>20</sup> Ibid. h. 33.

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran ada yang berfungsi sebagai media visual yang menyampaikan pesan dari sumber reseptif yang dikandungnya gambar dan visual digunakan untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara efektif dapat menjelaskan suatu ide untuk disampaikan.<sup>21</sup> Untuk mendeskripsikan suatu peristiwa sehingga menjadi mudah dipahami fakta juga bisa dipresentasikan melalui infografis, diagram, gambar, bagan, poster, kartun, bagan, bola dunia atau peta, papan buletin, dan papan reklame dll.

Terdapat enam jenis bahan pembelajaran dasar, yakni media cetak, media audio, media visual, media proyeksi bergerak, dan benda buatan manusia dan seperti miniatur. Berikut adalah penjelasannya:<sup>22</sup>

#### 1) Media cetak

Media ini mencakup semua bentuk bahan cetak, seperti buku, majalah, selebaran, poster, dan banyak jenis bahan tertulis lainnya.

#### 2) Media suara

Media ini melibatkan audio, seperti rekaman, podcast, atau musik. Menggunakan alat bantu audio dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman tentang suara, intonasi, dan pengucapan yang benar. Selain itu, media

---

<sup>21</sup> Lilis Suryani dan Sukmawaty Sukmawaty, "Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, No. 4 (2 Januari 2024), <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3533>.

<sup>22</sup> Ina Magdalena, Rika Nadya, dan Windar Prahastiwi, "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder" 3 (2021).

audio juga dapat efektif dalam mengajarkan keterampilan seperti menyimak dan berbicara.

### 3) Media audio visual

Jenis media ini berfokus pada gambar dan representasi visual yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas. Ini termasuk gambar, tabel, diagram, infografis, dan ilustrasi. Media visual cocok untuk merepresentasikan informasi yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami.

### 4) Media proyeksi gerak manusia

Media ini melibatkan memproyeksikan gambar atau video ke permukaan yang lebih besar, seperti layar atau dinding. Ini termasuk presentasi, video pembelajaran, dan dokumen yang dapat diproyeksikan pada ukuran yang lebih besar untuk dilihat seluruh kelas. Sedangkan gerakan manusia media ini melibatkan interaksi langsung dengan gerak manusia, seperti demonstrasi, simulasi atau peragaan. Contohnya adalah ketika seorang guru melakukan percobaan di depan kelas atau mendemonstrasikan cara mengerjakan suatu tugas dengan benar.

### 5) Benda buatan manusia

Jenis media ini menggunakan replika kecil benda atau benda nyata untuk membantu siswa memahami dan memvisualisasikan konsep yang lebih sulit.

Benda buatan manusia atau miniatur dapat menyampaikan gambaran spesifik dari sesuatu yang sulit diungkapkan dengan kata-kata.

## **2. Ular Tangga Berhadiah**

### **a. Pengertian Ular Tangga**

Ular tangga merupakan salah satu jenis permainan alternatif melibatkan anak-anak yang berperan aktif dalam permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran.<sup>23</sup> Kuatnya pola interaksi keaktifan siswa saat bermain permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat permainan ini sangat digemari oleh kalangan pelajar.

Media pembelajaran ular tangga pertama kali digunakan pada abad ke-19 di Inggris, pada saat itu media ini digunakan sebagai alat pembelajaran untuk anak-anak yang berusia dini. Ular tangga digunakan sebagai alat untuk mengajarkan konsep angka dan hitungan. Pada abad ke-20, media pembelajaran ular tangga mulai dikembangkan dan digunakan secara lebih luas. Pada saat itu, media ini digunakan tidak hanya untuk mengajarkan konsep angka dan hitungan, tetapi juga untuk mengajarkan konsep lain seperti warna, bentuk, dan ukuran.<sup>24</sup> Dan ada masa sekarang, media pembelajaran ular tangga telah berkembang menjadi lebih modern dan interaktif. Media ini dapat dibuat dalam bentuk digital,

---

<sup>23</sup> Munadah, Reny, et al. "Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3.1 (2021): 46-56.

<sup>24</sup> Margareta, Sella, Vit Ardhyantama, and Sugiyono Sugiyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sebagai Sarana Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." Diss. Stkip Pgri Pacitan, 2024.

seperti aplikasi atau game online, atau dalam bentuk fisik, seperti papan permainan atau kartu.

Ular tangga adalah permainan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini terdiri dari papan persegi panjang yang memiliki serangkaian kotak dengan tangga yang menghubungkan beberapa kotak, serta ular yang mengarahkan pemain ke kotak yang lebih rendah.<sup>25</sup> Tujuan pemain adalah mencapai kotak terakhir dengan menggerakkan pion mereka melalui dadu. Jika pion mendarat di kotak yang berisi mulut ular, pemain harus naik ke kotak yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika pion mendarat di kotak yang berisi tangga, pemain dapat naik ke kotak yang lebih tinggi. Pemain yang pertama mencapai kotak terakhir dianggap sebagai pemenang. Ular tangga berhadiah sering dimainkan untuk kesenangan dan hiburan, dan sering kali digunakan untuk mengajarkan konsep seperti keberuntungan, strategi, dan kesabaran kepada anak-anak.

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Ular Tangga

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan dari media ular tangga:<sup>26</sup>

##### 1) Kelebihan

a) Mudah dimainkan, ular tangga adalah permainan yang mudah dipahami dan dimainkan, sehingga cocok untuk semua kelompok usia, termasuk anak-anak.

---

<sup>25</sup> Surbakti, Rori Sandri Dewi Br, "*Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Ipa Kelas Iv SD Negeri 040491 Batukarang*". Tp 2022/2023. Diss. Universitas Quality, 2023.

<sup>26</sup> Kemal, Vina, and Muhammad Hafizh. "Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas IV SDN Pojoksari 1." *Jurnal Pgsd Indonesia* 9.2 (2023): 53-58.

b) Pembelajaran konsep dasar, ular tangga membantu anak-anak mempelajari konsep dasar seperti angka, urutan, dan pola dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

c) Pengembangan keterampilan sosial, bermain ular tangga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak dengan mempromosikan interaksi, kerjasama, dan komunikasi di antara mereka.

e) Permainan ini merangsang pikiran anak-anak dan membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif seperti perencanaan, strategi, dan pengambilan keputusan.

## 2) Kekurangan

a) Keterbatasan variasi, meskipun permainan ini menyenangkan, variasi permainannya relatif terbatas. Setelah beberapa kali bermain, anak-anak mungkin merasa bosan dengan pola permainan yang sama.

b) Ketergantungan pada keberuntungan, ular tangga sangat tergantung pada keberuntungan karena hasil dadu menentukan pergerakan pemain. Hal ini bisa membuat beberapa pemain merasa frustrasi jika mereka terus-menerus mendapatkan angka yang buruk.

c) Potensial untuk kecemburuan atau frustrasi, karena sifat acak dari permainan, ada potensi untuk munculnya kecemburuan atau frustrasi jika beberapa pemain terus-menerus mendapat kemunduran akibat bertemu ular.

### c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Ular Tangga

Berikut adalah langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga.<sup>27</sup>

- 1) Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok.
- 2) Masing-masing kelompok menunjuk perwakilan satu orang untuk menjadi bidak (pemain) di setiap kelompoknya
- 3) Para pemain terlebih dahulu melakukan hopimpa untuk menentukan urutan giliran
- 4) Pemain yang maju pertama harus melemparkan dadu terlebih dahulu
- 5) Pemain yang sudah melaju akan mendapatkan kotak yang berisi soal atau tantangan sesuai dengan kotak yang disinggahinya berdasarkan dari angka yang telah didapat dari lempar dadu sebelumnya, jika bagian kotak yang berisi soal akan diambil sendiri dari kotak soal yang disediakan oleh guru lalu pemain beserta teman kelompoknya mencari jawaban yang sebelumnya telah diletakkan di meja masing-masing kelompok, lalu membacakan bersama teman kelompoknya jawaban yang telah didapatkan dan dianggap benar. Pada bagian kotak soal pemain harus menemukan dan menjawab soal dengan tepat agar bisa melempar dadu kembali, jika benar bisa maju jika tidak akan tetap ditempat. Selanjutnya jika kotak yang berisi tantangan maka pemain bersama teman kelompoknya akan bernyanyi.

---

<sup>27</sup> Ningrum, D.P., & Nuvitalia, D. (2024). "Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19225-19233.

6) Pemain yang sampai di kotak finish akan mendapatkan hadiah dan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan.

7) Permainan selesai jika batas waktu permainan telah berakhir atau apabila salah satu pemain sudah sampai di kotak finish.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dikatakan belajar apabila mampu menunjukkan adanya perubahan tingkah laku atau terjadinya interaksi antara guru dan siswa.<sup>28</sup> Beberapa ahli berpendapat bahwa belajar selalu melibatkan dua komponen yakni pikiran dan tubuh. Aktivitas fisik yang dilakukan harus konsisten dengan proses mental yang pada akhirnya menyebabkan perubahan perilaku dan fungsi seseorang. Berikut ada empat teori belajar yang diakui secara umum yaitu:

1) Teori Belajar Kognitivisme, teori belajar kognitivisme dipelopori oleh Jerome Bruner, Bruner mengakui bahwa belajar adalah tentang secara aktif menyimpan dan mentransformasikan informasi.<sup>29</sup> Pendekatan ini menekankan pentingnya pemrosesan informasi, dan konstruksi pengetahuan yang mendalam.

---

<sup>28</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, ( Jakarta: Kencana, 2013). h. 5.

<sup>29</sup> Zulfikar Ali Buto, "Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner dalam Nuansa Pendidikan Modern," *Journal Millah Education*, No. Khus (20 Desember 2010): 55, <https://doi.org/10.20885/Millah.Ed.Khus.Art3>.

2) Teori Belajar Behavioristik, teori belajar behavioristik dikembangkan oleh Ivan Pavlov yang meyakini bahwa teori pembelajaran behavioristik adalah teori untuk mempelajari perilaku peserta didik dan mengasosiasikannya dengan imbalan.<sup>30</sup>

Teori ini dalam pembelajarannya merupakan upaya membentuk tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajar, dalam konteks ini menyatakan bahwa belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.

3) Teori Belajar Humanistik, teori pembelajaran humanistik dikembangkan oleh beberapa orang, yang paling terkenal adalah Carl Rogers dan Abraham Maslow.<sup>31</sup>

Menurut Carl Rogers, teori pembelajaran humanistik menekankan pentingnya pengalaman subjektif individu dalam belajar. Rogers menekankan konsep aktualisasi diri, dimana individu berusaha untuk mencapai potensi penuhnya. Di sisi lain, Abraham Maslow menekankan pentingnya memahami dan memenuhi kebutuhan psikologis individu dalam proses pembelajaran.

4) Teori Belajar Konstruktivistik, teori belajar konstruktivistik dipelopori oleh beberapa tokoh utama dalam bidang pendidikan dan psikologi. Salah satu tokoh utama adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky.<sup>32</sup> Keduanya memberikan landasan

---

<sup>30</sup> Ariane Nafila, Dewi Utami, dan Dadan Mardani, "Teori Belajar Behaviorisme Ivan Pavlov dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri," *Journal on Education* 5, No. 4 (13 Maret 2023): 44, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2207>.

<sup>31</sup> Mona Ekawati dan Nevi Yarni, "Teori Belajar Berdasarkan Aliran Psikologi Humanistik dan Implikasi Pada Proses Belajar Pembelajaran," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 2, No. 2 (28 Desember 2019): 266–69, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.482>.

<sup>32</sup> David Wood dan Heather Wood, "Vygotsky, Tutoring and Learning," *Oxford Review of Education* 22, No. 1 (Maret 1996): 5–16, <https://doi.org/10.1080/0305498960220101>.

bagi pengembangan teori belajar konstruktivistik, yang menekankan interaksi sosial, dan lingkungan.

#### b. Hasil Belajar

Secara umum hasil belajar dapat didefinisikan sebagai evaluasi diri siswa (dan perubahan kemampuan atau pencapaian prestasi siswa yang dapat diamati, dibuktikan, dan diukur melalui pengalaman belajar. Proses evaluasi diri ini memungkinkan siswa untuk menilai seberapa baik mereka telah mencapai tujuan belajar mereka, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pemahaman mereka, dan merencanakan tindakan korektif.<sup>33</sup> Robert Gagne menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa sebagai hasil belajarnya, baik berupa angka, huruf, atau tindakan yang mencerminkan hasil belajar yang telah dicapai masing-masing anak dalam proses pembelajarannya.

Hasil belajar adalah hasil belajar siswa secara keseluruhan dan indikator perubahan keterampilan dan perilaku. Keberhasilan pembelajaran mencerminkan pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Dengan berfokus pada hasil pembelajaran, kita dapat mengevaluasi efektivitas metode atau media pembelajaran, dan respon individu siswa terhadap materi.<sup>34</sup> Oleh karena itu, hasil pembelajaran memainkan peran penting dalam

---

<sup>33</sup> M. Bukhori, *Teknik-Teknik Evaluasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Jammars, 1983), H. 178.

<sup>34</sup> Asnasari, Yuli, Hisbullah Hisbullah, and Sri Kuntari. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas V SDN 009 Batu Sopang Kabupaten Paser Provinsi Kalimantan Timur." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13.1 (2024): 53-66.

mengukur keberhasilan pendidikan dan memberikan gambaran komprehensif tentang kemajuan akademik dan pengembangan keterampilan siswa.

#### c. Indikator Hasil Belajar

Terdapat tiga komponen yang dapat ditinjau dari hasil belajar, yaitu:<sup>35</sup>

1) Kognitif (pengetahuan), berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku meliputi kemampuan pemahaman pengetahuan serta melibatkan kemampuan dalam mengorganisasi potensi berpikir untuk dapat mengolah stimulus sehingga dapat memecahkan permasalahan yang mewujudkan dalam hasil belajar.

2) Afektif (sikap), berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku itu sendiri yang diwujudkan dalam perasaan.

3) Psikomotor (keterampilan), berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku pada ranah kognitif, hanya saja kemampuan kognitif lebih tinggi karena kemampuan yang dimiliki tidak hanya mengorganisasikan berbagai stimulan menjadi pola yang bermakna tapi keterampilan dalam memecahkan masalah.

#### d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern:<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Dewi Lestari, "Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara". *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 2, ISSN 2354- 614X.

<sup>36</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 2.

- 1) Faktor Intern, faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecapakap minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
- 2) Faktor Ekstern, faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

#### **4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar**

##### **a. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Menurut undang-undang sistem pendidik nasional, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh siswa di semua jalur dan jenjang pendidikan formal.<sup>37</sup> Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk siswa menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warga negara yang dapat diandalkan oleh pribadinya, keluarganya, lingkungannya, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya dalam mencapai cita-cita bersama.

Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral siswa agar memiliki karakter dan kepribadian

---

<sup>37</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 2.

yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.<sup>38</sup> Pendidikan Pancasila sebagai bahan pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

#### b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah

Berikut adalah tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar:<sup>39</sup>

- 1) Mempunyai sikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila.
- 2) Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi negara kesatuan republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.
- 3) Memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
- 4) Memiliki mindset dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara.
- 5) Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat di depan para negara-negara lain.
- 6) Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

#### c. Karakteristik Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

---

<sup>38</sup> Ibid. h. 25.

<sup>39</sup> Ina Magdalena, Dkk. 2020, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang", Vol 2, No. 3, Hal. 41.

- 1) Mengembangkan kesadaran dan pemahaman, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila.
- 2) Mengembangkan karakter, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar juga bertujuan untuk mengembangkan karakter siswa, seperti kejujuran, kerja sama, dan toleransi.
- 3) Menggunakan pendekatan yang interaktif, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menggunakan pendekatan yang interaktif, seperti diskusi, permainan, dan kegiatan lainnya yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.
- 4) Mengintegrasikan dengan mata pelajaran lain, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar diintegrasikan dengan mata pelajaran lain, seperti Pendidikan Kewarganegaraan, Sejarah, dan Bahasa Indonesia.
- 5) Menggunakan media yang variative, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menggunakan media yang variatif, seperti buku, gambar, video, dan lain-lain.

### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV A SDN 24 Temmalebba, yakni rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa maka peneliti mencari solusi dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga berhadiah untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Dari hal tersebut maka penelitian ini menggunakan penelitian PTK yang dikembangkan oleh Kurl Lewin yang terdiri dari dua siklus yakni siklus I dan siklus II dan tiap siklusnya terdiri atas empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan

dan refleksi. Setelah melakukan tahapan-tahapan tersebut dengan baik maka didapatkanlah hasil belajar Pendidikan Pancasila meningkat. Berikut alur kerangka pikir dalam penelitian ini:



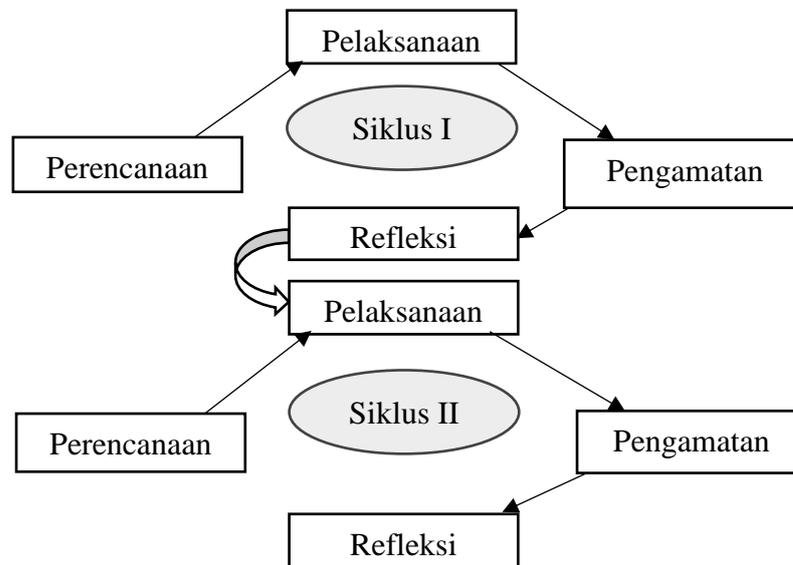
**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran didalam kelas. Model PTK yang digunakan sesuai dengan model yang dikembangkan oleh Kurl Lewin.



Gambar 3.1 Alur PTK Kurl Lewin

#### B. Prosedur Penelitian

##### 1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 24 Temmalebba, berjumlah 31 orang yang terdiri atas 17 laki-laki dan 14 perempuan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

## **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Temmalebba kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang bertempat di Jl. Ratulangi km 4, Kota Palopo. Dan penelitian ini dilakukan selama 2 bulan mulai dari Oktober sampai dengan November 2024.

## **3. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas**

### **a. Perencanaan Tindakan**

Penelitian ini menggunakan model dari Kurt Lewin yang mana penelitian ini dilakukan dengan empat tahap yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah, yakni:

#### **1) Perencanaan (*planning*)**

Tahap perencanaan ini peneliti menyusun semua langkah tindakan secara rinci mulai dari menentukan materi, rencana kegiatan, modul ajar, serta teknik observasi dan evaluasi.

#### **2) Pelaksanaan Tindakan (*action*)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan. Langkah-langkah pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga berhadiah.

### 3) Pengamatan (*observastion*)

Proses observasi dilakukan oleh pengamat, proses pengamatan dilaksanakan dalam tahap ini bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dikelas dengan berpedoman pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

### 4) Refleksi (*Reflection*)

Tahap ini merupakan tahap untuk mengkaji ulang tindakan yang telah dilakukan yang berkenaan dengan keberhasilan dan ketidakberhasilan yang diperoleh pada saat melakukan permainan dari awal kegiatan sampai dengan penutup. Setelah dilaksanakan refleksi dan didapat kesimpulan, peneliti melakukan persiapan untuk menuju ketahap selanjutnya sampai tercapainya tujuan yang ingin dicapai.

#### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian akan dilaksanakan dalam II siklus, setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

### **Siklus I**

#### 1) Tahap perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan mencakup:

a) Dalam tahap perencanaan ini menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadaiah.

- b) Menyusun kisi-kisi soal
- c) Menyusun lembar observasi guru dan lembar observasi siswa beserta indikatornya untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas saat menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadaiah.
- d) Mempersiapkan materi yang akan dipergunakan pada waktu kegiatan pembelajaran.
- e) Menyusun alat evaluasi berupa tes tertulis.

## 2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan. Langkah-langkah pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga berhadaiah, sebagai berikut:

### a) Kegiatan Awal

- (1) Mengucapkan salam
- (2) Mengecek kehadiran siswa, ice breaking, berdo'a, mempersiapkan materi, dan media pembelajaran.
- (3) Guru melakukan apresiasi
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran

### b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menyiapkan media yang akan digunakan
- (2) Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok.

(3) Masing-masing kelompok menunjuk perwakilan satu orang untuk menjadi bidak (pemain) di setiap kelompoknya

(4) Para pemain terlebih dahulu melakukan hopimpa untuk menentukan urutan giliran

(5) Pemain yang maju pertama harus melemparkan dadu terlebih dahulu

(6) Pemain yang sudah melaju akan mendapatkan kotak yang berisi soal atau tantangan sesuai dengan kotak yang disinggahinya berdasarkan dari angka yang telah didapat dari lempar dadu sebelumnya, jika bagian kotak yang berisi soal akan diambil sendiri dari kotak soal yang disediakan oleh guru dan pemain beserta teman kelompoknya menjawab bersama jawaban dengan tepat yang sebelumnya sudah disediakan guru dalam kertas berwarna yang diletakkan disetiap masing-masing meja kelompok. Pada bagian kotak soal pemain harus menemukan dan menjawab soal dengan tepat agar bisa melempar dadu kembali, jika benar bisa maju jika tidak akan tetap ditempat. Selanjutnya jika kotak yang berisi tantangan maka pemain bersama teman kelompoknya akan bernyanyi.

(7) Pemain yang mendapatkan 6 pada dadu berhak melewati 6 kotak dan melempar dadu kembali.

(8) Pemain yang sampai di kotak finish akan mendapatkan hadiah dan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan.

(9) Permainan selesai jika batas waktu permainan telah berakhir atau apabila salah satu pemain sudah sampai di kotak finish.

### c) Kegiatan Penutup

(1) Guru membantu siswa menarik kesimpulan

(2) Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

### 3) Tahap Pengamatan

Pada pelaksanaan siklus I dilaksanakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran observasi dilakukan oleh pengamat yaitu teman sejawat. Pengamat memberikan skor terhadap aspek yang diamati berdasarkan indikatornya. Pada akhir pelaksanaan siklus I diadakan evaluasi yang berupa tes tertulis.

### 4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil observasi dan evaluasi. Hasil dari analisis yang dijadikan sebagai acuan atau pedoman bagi peneliti untuk melaksanakan siklus selanjutnya.

## **Siklus II**

Pada siklus ini tahapannya sama seperti di siklus I, tapi ditahap ini dilakukan untuk mencari dan memperbaiki proses pembelajaran agar kekurangan dan penghambat yang ada disiklus I tidak terjadi.

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh data yang telah diperoleh berdasarkan instrumen penelitian, berikut ini pengumpulan data dilakukan selama proses pembelajaran.

### **1. Observasi**

Untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada setiap individu sebelum pembelajaran dimulai, saat berlangsungnya pembelajaran, serta bagaimana pembelajaran yang akan dilakukan.

### **2. Tes**

Digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa nilai dari tes siklus I dan II siswa, guna mengetahui peningkatan belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga berhadaiah.

### **3. Wawancara**

Digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi awal mengenai proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

### **4. Dokumentasi**

Digunakan untuk mengetahui data tentang, kegiatan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, kajian dokumen yang digunakan, Modul ajar yang dibuat oleh guru, nilai-nilai yang diberikan oleh guru.

## **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu berupa lembar observasi, tes tertulis, wawancara dan dokumentasi. Adapun penjelasan dari instrumen penelitian sebagai berikut:

## 1. Lembar Observasi

Digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga berhadiah. Hasil pengamatan dituangkan dalam lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dan pengamatan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi proses pembelajaran.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Aktivitas Guru**

No	Jenis Kegiatan	Aspek yang Dinilai
A.	<b>Kegiatan Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi salam dan berdoa sebelum melakukan pembelajaran.</li> <li>2. Melakukan persiapan pembelajaran.</li> <li>3. Menyampaikan tujuan, dan rencana pembelajaran.</li> </ol>
B.	<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi, membacakan langkah-langkah dalam permainan ular tangga berhadiah.</li> <li>2. Guru mengarahkan dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Serta memberikan hadiah kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan permainan ataupun juga memberikan rewards terhadap siswa.</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan apa yang belum dipahami dan memberikan penguatan.</li> </ol>
C.	<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>2. Guru menutup pembelajaran.</li> </ol>

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Siswa**

No	Konsep	Observasi
	Keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses	1. Siswa antusias menjawab salam dan siswa berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran

pembelajaran melalui media ular tangga berhadiah	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa melakukan komunikasi tentang kehadiran dan merespon apa yang ditanyakan oleh guru</li> <li>3. Siswa mendengarkan penjelasan guru</li> <li>4. Siswa aktif dan semangat serta memberikan respon yang baik selama proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah.</li> <li>5. Siswa berpartisipasi dalam kelompok baik untuk menjawab soal ataupun melakukan tantangan yang ada pada media pembelajaran ular tangga berhadiah.</li> <li>6. Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum dipahami.</li> <li>7. Merespon tanggapan yang disampaikan oleh guru atau siswa lain.</li> <li>8. Siswa mengikuti arahan guru untuk berdoa sebelum sebelum pulang dan mengucapkan salam</li> </ol>
--	---

## 2. Lembar Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif yakni pilihan ganda dan isian untuk mengetahui hasil belajar siswa meningkat.

**Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes**

Komponen Materi	Jumlah Butir Soal
Mengetahui dan membedakan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan anggota keluarga.	10

## 3. Wawancara

Wawancara yang digunakan yakni wawancara tidak terstruktur untuk memperoleh informasi awal tentang proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## 4. Dokumentasi

Digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan belajar siswa dan juga aktivitas kinerja guru selama proses pembelajaran.

## E. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Kuantitatif

a) Untuk mencari nilai rata-rata, digunakan rumus:<sup>40</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$\sum xi$  = Jumlah semua nilai

$n$  = Jumlah seluruh siswa

Siswa dikatakan meningkatkan hasil belajar apabila nilai rata-rata siswa pada siklus II lebih besar dari siklus I dan nilai rata-rata siklus II lebih besar dari siklus I.

b) Untuk mengetahui persentase dari aktivitas belajar guru dan siswa digunakan rumus:

$$(\%) = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

Mencari nilai maksimum = Nilai tertinggi yang didapat x Jumlah item aktivitas

c) Persentase ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus:<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h.78.

<sup>41</sup> Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 40.

Kategori ketuntasan belajar siswa adalah apabila nilai siswa mencapai  $KKTP \geq 75\%$ . Penelitian dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% tuntas.

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar

$\Sigma x$  = Jumlah siswa yang tuntas

n = Jumlah seluruh siswa

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan tingkat pemahaman siswa sesuai dengan kriteria standar yang diungkapkan Arikunto dan Rahayu menyatakan bahwa taraf keberhasilan untuk hasil belajar yaitu:

**Tabel 3.4 Kriteria Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa<sup>42</sup>**

No	Skor Nilai	Kategori
1	90%-100%	Baik Sekali
2	80%-90%	Baik
3	70%-80%	Cukup
4	<70%	Kurang

<sup>42</sup> Pitria,p. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara didunia Melalui Penerapan Media Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas Ix.5 SMPN 4 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota," *Inovasi Pembelajaran*, 2022,9.1.

**Tabel 3.5 Penentuan Indikator Penilaian Hasil Belajar Siswa<sup>43</sup>**

No	Skor Nilai	Kategori
1	81%-100%	Sangat Tinggi
2	61%-80%	Tinggi
3	41%-60%	Cukup
4	21%-40%	Rendah
5	<20%	Sangat Rendah

## 2. Analisis Data Kualitatif

Data hasil wawancara dan observasi yang menunjukkan keterlaksanaan penerapan media permainan ular tangga berhadiah akan dianalisis secara dekriptif kualitatif, yaitu dengan menjelaskan hasil wawancara terhadap guru dan observasi terhadap guru dan siswa melalui kata-kata.<sup>44</sup> Data tersebut dibandingkan untuk memperhatikan proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berhadiah yang diterapkan pada saat pratindakan, siklus I dan siklus II.

---

<sup>43</sup> Rahayu, DP. (2020), "Penggunaan Metode Pembelajaran Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv SDN Inpres Semangga 1 Merauke". *Pembelajaran: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 4 (1), 6-11.

<sup>44</sup> Ibid, h. 14.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian tentang penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN 24 Temmalebba. Hasil penelitian ini fokus pada (1) proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba. (2) peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba. Gambaran yang lebih detail dan teratur mengenai kegiatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. Pra Siklus**

Pra siklus dalam penelitian tindakan kelas (PTK) mengacu pada tahap awal sebelum tindakan perbaikan dilaksanakan, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah dan tantangan dalam kelas yang memerlukan perbaikan dengan cara observasi hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Perlunya penelitian pra siklus ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV A.

Penelitian pra siklus ini dilaksanakan pada tanggal 5 November 2024 sebelum masuk pada tahapan siklus satu. Adapun nilai awal siswa pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila yang diperoleh dari tes awal kemampuan siswa tanpa menggunakan media ular tangga berhadiah, tercantum pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Nilai Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus**

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Kategori
1	AS	50	Belum Tuntas
2	ASI	60	Belum Tuntas
3	ASS	62	Belum Tuntas
4	AM	65	Belum Tuntas
5	AS	60	Belum Tuntas
6	ALB	75	Tuntas
7	AI	70	Belum Tuntas
8	AZY	60	Belum Tuntas
9	DAS	65	Belum Tuntas
10	FAA	65	Belum Tuntas
11	FAT	60	Belum Tuntas
12	FKA	70	Belum Tuntas
13	HR	50	Belum Tuntas
14	IMJ	60	Belum Tuntas
15	KAS	60	Belum Tuntas
16	MA	75	Tuntas
17	MAS	75	Tuntas
18	MA	50	Belum Tuntas
19	MF	62	Belum Tuntas
20	MNAR	65	Belum Tuntas
21	MYPP	72	Belum Tuntas
22	MYM	70	Belum Tuntas
23	MZZ	70	Belum Tuntas
24	NMU	60	Belum Tuntas
25	NNA	60	Belum Tuntas
26	NA	50	Belum Tuntas
27	NRC	75	Tuntas
28	SA	50	Belum Tuntas
29	YN	70	Belum Tuntas
30	ZAAA	55	Belum Tuntas
31	PP	52	Belum Tuntas
Nilai tertinggi			75
Nilai terendah			50

Jumlah semua nilai	1,943
Rata-rata	62,67
Jumlah peserta didik yang tuntas	4
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	27
Persentase ketuntasan belajar	Tuntas 13%
	Tidak tuntas 87%

Berdasarkan hasil penelitian pra siklus, didapatkan nilai rata-rata keseluruhan siswa yaitu 62,67. Persentase ketuntasan belajar yang dihasilkan hanya 4 (13%) peserta didik yang tuntas dan 27 (87%) peserta didik yang tidak tuntas. Sedangkan nilai Kriteria Ketercapaian Ketuntasan Pembelajaran (KKTP) Pendidikan Pancasila yang diharapkan adalah 75%. Hal ini juga dibuktikan dari wawancara awal dengan guru wali kelas sekaligus mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengatakan bahwa:

Hasil belajar siswa masih kurang dan belum mencapai target KKTP yang diharapkan. Maka saya harap dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa termasuk keaktifan dan partisipasi dalam pembelajaran.

Hasil wawancara tersebut menjadi masukan bagi peneliti untuk merancang kembali perencanaan pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan. Maka dalam hal ini peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dengan menerapkan media ular tangga berhadiah dalam proses pembelajaran.

## 2. Siklus I

Pada tahap siklus I ini kegiatan proses pembelajaran dilakukan mulai tanggal 6 sampai 8 November 2024, selama 3 kali pertemuan dengan 2 kali pertemuan pembelajaran, dan 1 kali pertemuan untuk tes siklus I. Pelaksanaan

siklus I dilakukan dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan penelitian dilakukan untuk melaksanakan tindakan selama proses kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut sebagai berikut:

- 1) Merancang modul ajar dengan menggunakan silabus sebagai patokan, dengan materi ajar hak dan kewajiban.
- 2) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan lembar tes hasil belajar siswa

Dengan persiapan yang matang ini, diharapkan pelaksanaan Siklus I dapat berjalan dengan efektif dan memberikan hasil yang maksimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **b. Pelaksanaan Pembelajaran**

- 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 6 November 2024 jam 10:15-12:00, kegiatan ini berlangsung 105 menit. Materi yang digunakan adalah “hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah”, dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah.

- a) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan

melakukan ice breacking pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Guru menguji pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan mengenai pengertian hak dan kewajiban sebagai bagian dari apersepsi. Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa peserta didik akan belajar sambil bermain ular tangga berhadiah sesuai dengan arahan guru.

## 2) Kegiatan Inti

Guru meminta peserta didik untuk membaca materi hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah yang ada dibuku pelajaran. Setelah membaca materi peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang materi tersebut. Guru menyiapkan media yang akan digunakan lalu membagi peserta kedalam 4 kelompok. Masing-masing kelompok menunjuk perwakilan satu orang untuk menjadi bidak (pemain) di setiap kelompoknya dan para pemain terlebih dahulu melakukan hopimpa untuk menentukan urutan giliran. Peserta didik akan belajar sambil bermain sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam permainan ular tangga berhadiah. Dalam menyelesaikan permainan, pemain harus mengambil soal dari kotak soal yang telah disediakan oleh guru dan pemain beserta teman kelompoknya menjawab bersama jawaban yang sebelumnya sudah disediakan guru dalam kertas berwarna yang diletakkan dimasing-masing meja setiap kelompok. Selanjutnya jika kotak yang berisi tantangan maka pemain bersama teman kelompoknya akan bernyanyi. Pemain yang sampai di kotak finish akan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan dan guru akan memberikan hadiah kepada kelompok yang menyelesaikan permainan hingga akhir.

### 3) Kegiatan Penutup

Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini. Guru menutup pelajaran dengan doa

### 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus I ini dilakukan pada tanggal 7 November 2024 jam 07:30-09:15, kegiatan berlangsung selama 105 menit. Materi yang digunakan pada pertemuan kedua yaitu “kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah”, dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah.

#### a) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan melakukan ice breaking atau tepukan pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya

#### b) Kegiatan Inti

Guru mengawali kegiatan dengan meminta peserta didik untuk membaca materi Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah yang ada di buku mata pelajaran. Setelah membaca peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang materi tersebut. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan ular tangga dan menyuruh peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan teman

kelompoknya kemarin tapi dengan memilih ulang kembali pemain baru dalam kelompoknya. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru, dan selanjutnya memulai permainan ular tangga berhadai sesuai dengan arahan dan langkah-langkah yang telah dibacakan oleh guru. Dan pemain yang telah menyelesaikan permainan sampai finis akan mendapatkan hadiah.

#### c) Kegiatan Penutup

Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan, guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini dan menyampaikan informasi pertemuan selanjutnya akan diadakan tes hasil belajar. Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa

#### 3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus I ini dilakukan pada tanggal 8 November 2024 jam 09:30-10:40, kegiatan berlangsung selama 70 menit, sesuai dengan penyampaian pada pertemuan sebelumnya bahwa akan dilaksanakan pengumpulan data berupa tes untuk mengetahui tingkat kemampuan hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan ular tangga berhadiah.

#### a) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan melakukan ice breacking atau tepukan pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin

oleh ketua kelas. Guru memandu peserta didik untuk Bersiap-siap melaksanakan tes hasil belajar

#### b) Kegiatan Inti

Peserta didik duduk dengan rapi dan fokus mengerjakan soal yang diberikan. Guru berkeliling memperhatikan siswa agar tidak rebut dan tidak mengganggu peserta didik lainnya

#### c) Kegiatan Penutup

Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. Dan mengakhiri pelajaran dengan membaca doa

### c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan peneliti pada proses pembelajaran berlangsung. Data diperoleh dari lembar observasi, dimana aspek yang dinilai yaitu pengamatan proses pembelajaran aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### 1) Hasil observasi aktivitas guru siklus I

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		PI	PII	
1.	Guru memberi salam, dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama	3	4	7
2.	Guru mengecek kehadiran siswa, dan melakukan ice breacking	2	3	5
3.	Guru mengkondisikan suasana kelas dan melakukan apresiasi	2	3	5
4.	Guru menyampaikan tujuan dan rencana pembelajaran	2	3	5

5.	Guru menjelaskan materi	3	3	6
6.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan apa yang belum dipahami	2	2	4
7.	Guru membagi siswa jadi 4 kelompok lalu membacakan aturan dalam permainan ular tangga berhadiah	3	4	7
8.	Guru mengarahkan dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran selama menggunakan media ular tangga berhadiah	2	3	5
9.	Guru memberikan memberikan hadiah ataupun rewards kepada siswa yang berhasil menyelesaikan permainan.	4	4	8
10.	Guru membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	2	3	5
11.	Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya	2	3	5
12.	Guru menutup pembelajaran	2	3	5
Jumlah		29	38	67

Keterangan:

4 = Sangat Baik

2 = Cukup

PI = Pertemuan I

3 = Baik

1 = Kurang

PII = Pertemuan II

Berdasarkan data pada tabel 4.2, dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran terkait keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah selama proses pembelajaran pada siklus I. Tabel menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, ada satu aspek mendapat nilai 1 kategori (Kurang), ada enam aspek mendapat nilai 2 kategori (Cukup), ada empat aspek mendapat nilai 3 kategori (Baik), dan ada satu aspek mendapat nilai 4 kategori (Sangat Baik). Pada pertemuan kedua, ada dua aspek mendapat nilai 2

kategori (Cukup), ada delapan aspek mendapat nilai 3 kategori (Baik), dan ada tiga aspek mendapat nilai 4 kategori (Sangat Baik). Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

<b>Pertemuan</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
I	29	60%	Kurang
II	38	79%	Cukup
Rata-rata	33	69%	Kurang

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa pada siklus I observasi aktivitas guru menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadaiah dengan jumlah nilai pertemuan pertama sebesar 29 (60%) kategori kurang, pertemuan kedua sebesar 38 (79%) kategori cukup. Dan jumlah nilai rata-rata 33 (69%) kategori kurang.

## 2) Hasil observasi aktifitas siswa siklus I

**Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus I**

<b>No.</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Skor</b>		<b>Jumlah</b>
		<b>PI</b>	<b>PII</b>	
1.	Siswa menjawab salam, dan berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	3	4	7
2.	Siswa melakukan komunikasi tentang kehadiran, dan melakukan ice breaking dengan semangat	3	3	6
3.	Siswa mengikuti perintah yang disampaikan dan menjawab apa yang ditanyakan oleh guru	2	3	5
4.	Siswa fokus mendengarkan guru yang sedang menjelaskan	2	3	5
5.	Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum dipahami	2	3	5
6.	Siswa mendengarkan arahan tentang pembagian kelompok, dan aturan permainan	2	3	5

	ular tangga dari guru			
7.	Siswa berpartisipasi dengan baik dalam kelompok saat bermain ular tangga seperti menjawab teori yang berisi soal ataupun melakukan tantangan yang didapatkan	2	3	5
8.	Siswa terlihat senang saat mampu menyelesaikan permainan dengan baik dan berhasil mendapatkan hadiah	4	4	8
9.	Merespon tanggapan yang disampaikan oleh guru atau siswa lain	2	3	5
10.	Siswa bersama guru mengakhiri pembelajaran	3	3	6
11.	Siswa mengikuti arahan guru untuk berdoa sebelum pulang dan mengucapkan salam	3	3	6
Jumlah		28	35	63

Berdasarkan data pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran terkait aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus. Hasilnya menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, ada enam aspek mendapat nilai 2 kategori (Cukup), ada empat aspek mendapat nilai 3 kategori (Baik) dan ada satu aspek mendapat nilai 4 kategori (Sangat Baik). Pada pertemuan kedua ada sembilan aspek mendapat nilai 3 kategori (Baik), dan ada dua aspek mendapat nilai 4 kategori (Sangat Baik). Hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
I	28	63%	Kurang
II	35	79%	Cukup
Rata-rata	31	71%	Cukup

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa pada siklus I observasi aktivitas siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadaiah dengan jumlah nilai

pertemuan pertama sebesar 28 (63%) kategori kurang, pertemuan kedua sebesar 35 (79%) kategori cukup. Dan jumlah nilai rata-rata 31 (71%) kategori cukup.

### 3) Data tes hasil belajar siswa siklus I

Peneliti melakukan tes siklus I pada hari Jumat, 8 November 2024 jam 08:10-09:40. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada siklus I setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadaiah diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Kategori
1	AS	65	Belum Tuntas
2	ASI	70	Belum Tuntas
3	ASS	72	Belum Tuntas
4	AM	75	Tuntas
5	AS	70	Belum Tuntas
6	ALB	85	Tuntas
7	AI	75	Tuntas
8	AZY	70	Belum Tuntas
9	DAS	75	Tuntas
10	FAA	70	Belum Tuntas
11	FAT	70	Belum Tuntas
12	FKA	82	Tuntas
13	HR	65	Belum Tuntas
14	IMJ	75	Tuntas
15	KAS	75	Tuntas
16	MA	85	Tuntas
17	MAS	81	Tuntas
18	MA	67	Belum Tuntas
19	MF	70	Belum Tuntas
20	MNAR	75	Tuntas
21	MYPP	80	Tuntas
22	MYM	80	Tuntas
23	MZZ	80	Tuntas
24	NMU	78	Tuntas

25	NNA	75	Tuntas
26	NA	65	Belum Tuntas
27	NRC	83	Tuntas
28	SA	63	Belum Tuntas
29	YN	78	Tuntas
30	ZAAA	65	Belum Tuntas
31	PP	68	Belum Tuntas
Nilai tertinggi			85
Nilai terendah			63
Jumlah semua nilai			2.287
Rata-rata			73,77
Jumlah peserta didik yang tuntas			17
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas			14
Persentase ketuntasan belajar	Tuntas	55%	
	Tidak tuntas	45%	

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85, sedangkan nilai terendah adalah 63. Total nilai yang terkumpul dari semua peserta didik adalah 2.287, dengan rata-rata nilai 73,77. Dari 31 peserta didik, hanya 17 orang (55%) mencapai KKTP, sedangkan 14 orang (45%) siswa belum mencapai KKTP. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa tes hasil belajar siswa sebagian besar meningkat setelah penerapan media pembelajaran. Pada siklus I, pembelajaran belum maksimal, sehingga diperlukan rencana perbaikan. Hanya 14 siswa yang belum mencapai KKTP yaitu 75% yang memerlukan perencanaan tindakan selanjutnya yakni kesiklus II.

#### **d. Refleksi**

Refleksi dilakukan setelah melewati tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang dilakukan

pada siklus I dan untuk mengevaluasi tindakan atau hal-hal yang perlu diperbaiki pada saat perencanaan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan dan pengamatan, diketahui nilai tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila disiklus I belum menunjukkan keberhasilan yang memuaskan. Hasil pembelajaran dan tes yang diperoleh dari 31 peserta didik pada siklus I, menunjukkan sebanyak 17 (55%) peserta didik yang mencapai nilai KKTP, dan 14 (45%) peserta didik yang belum mencapai nilai KKTP. Persentase pencapaian KKTP baru mencapai 55% sedangkan indikator keberhasilan yang ditargetkan peneliti adalah 80% siswa harus mencapai KKTP  $\geq 75\%$ .

Proses pembelajaran disiklus I masih terdapat beberapa kekurangan dan beberapa hambatan yang terjadi. Dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer dalam observasi aktivitas guru dan peserta didik, peneliti menemukan bahwa peneliti masih kurang dalam melakukan apresiasi kesiswa dan mengkondisikan suasana kelas, belum optimal dalam mengarahkan dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran baik untuk mengajukan pertanyaan. Selanjutnya dari hasil observasi peserta didik peneliti menemukan bahwa beberapa siswa tidak fokus dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadaiah, dan masih ada yang sibuk sendiri. Oleh karena itu, untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I penelitian terus dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus I.

### **3. Siklus II**

Pada tahap siklus II ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan pada tanggal 13-15 November 2024, selama 3 kali pertemuan dengan 2 kali pertemuan pembelajaran, dan 1 kali pertemuan untuk tes siklus II. Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan penelitian dilakukan untuk melaksanakan tindakan selama proses kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut sebagai berikut:

- 1) Merancang pembelajaran yang efektif dengan melakukan perbaikan-perbaikan yang terjadi disiklus I.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan lembar tes hasil belajar siswa

#### **b. Pelaksanaan Pembelajaran**

##### 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 13 November 2024 jam 10:15-12:00, kegiatan ini berlangsung 105 menit. Materi yang digunakan adalah “hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah”, dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah.

##### a) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan

melakukan ice breacking pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Guru menguji pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan mengenai pengertian hak dan kewajiban sebagai bagian dari apersepsi. Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa peserta didik akan belajar sambil bermain ular tangga berhadiah sesuai dengan arahan guru.

#### b) Kegiatan Inti

Guru meminta peserta didik untuk membaca materi hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah yang ada dibuku pelajaran, setelah membaca materi peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang materi tersebut. Guru menyiapkan media yang akan digunakan lalu membagi peserta kedalam 4 kelompok. Masing-masing kelompok menunjuk perwakilan satu orang untuk menjadi bidak (pemain) di setiap kelompoknya dan para pemain terlebih dahulu melakukan hopimpa untuk menentukan urutan giliran. Peserta didik akan belajar sambil bermain sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam permainan ular tangga berhadiah. Dalam menyelesaikan permainan, pemain harus mengambil soal dari kotak soal yang telah disediakan oleh guru dan pemain beserta teman kelompoknya menjawab bersama jawaban yang sebelumnya sudah disediakan guru dalam kertas berwarna yang diletakkan dimasing-masing meja setiap kelompok. Selanjutnya jika kotak yang berisi tantangan maka pemain bersama teman kelompoknya akan bernyanyi. Pemain yang sampai di kotak finish akan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan dan guru akan

memberikan hadiah kepada kelompok yang menyelesaikan permainan hingga akhir.

#### c) Kegiatan Penutup

Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan, guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini. Guru menutup pelajaran dengan doa.

#### 2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus II ini dilakukan pada tanggal 14 November 2024 jam 07:30-09:15, kegiatan berlangsung selama 105 menit. Materi yang digunakan pada pertemuan kedua yaitu “kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah”, dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah.

##### a) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan melakukan ice breacking, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

##### b) Kegiatan Inti

Guru mengawali kegiatan dengan meminta peserta didik untuk membaca materi yang ada di buku mata pelajaran. Setelah peserta didik membaca dan mendapatkan penjelasan guru tentang materi tersebut. Guru menjelaskan aturan

dalam permainan ular tangga dan menyuruh peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan teman kelompoknya kemarin tapi dengan memilih ulang kembali ketua kelompoknya. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru, dan selanjutnya memulai permainan ular tangga berhadai sesuai dengan arahan dan aturan yang telah dibacakan oleh guru. Dan pemain yang telah menyelesaikan permainan sampai finis akan mendapatkan hadiah.

### c) Kegiatan Penutup

Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini. Selanjutnya guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa.

### 3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus I ini dilakukan pada tanggal 15 November 2024 jam 09:30-10:40, kegiatan berlangsung selama 70 menit, sesuai dengan penyampaian pada pertemuan sebelumnya bahwa akan dilaksanakan pengumpulan data berupa tes untuk mengetahui tingkat kemampuan hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan ular tangga berhadiah. Setelah tes selesai di isi, guru menggunakan waktu yang ada untuk bertanya kepada siswa tentang hal yang kurang dipahami mengenai soal tes hari ini, selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan doa.

### **c. Pengamatan**

Kegiatan pengamatan dilakukan peneliti pada proses pembelajaran berlangsung. Data diperoleh dari lembar observasi, dimana aspek yang dinilai

yaitu pengamatan keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

1) Hasil observasi aktivitas guru siklus II

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		PI	PII	
1.	Guru memberi salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama	4	4	8
2.	Guru mengecek kehadiran siswa, dan melakukan ice breacking lebih dari satu agar siswa fokus dan semangat	4	4	7
3.	Guru memberikan soal pemantik kesiswa sebagai apresiasi dan lebih memperhatikan siswa yang melakukan kegiatan diluar pembelajaran demi mengkondisikan suasana kelas	3	4	7
4.	Guru menyampaikan tujuan dan rencana pembelajaran	3	4	7
5.	Guru menjelaskan materi	4	4	8
6.	Memberikan penjelasan atau pengulangan terhadap materi yang belum dipahami siswa	4	4	8
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah direncanakan	3	3	6
8.	Guru membagi siswa jadi 4 kelompok lalu membacakan aturan dalam permainan ular tangga hadiah	4	4	8
9.	Guru lebih memperhatikan, mengarahkan dan melibatkan siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran selama menggunakan media ular tangga hadiah	3	4	7
10.	Memberikan hadiah ataupun rewards kepada siswa yang berhasil menyelesaikan permainan	4	4	8
11.	Guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah didapatkan dari permainan ular tangga dengan melibatkan	3	4	7

siswa				
12. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam serta menyampaikan akan nada tes selanjutnya	4	4	8	
Jumlah	43	47	90	

Keterangan:

4 = Sangat Baik

2 = Cukup

PI = Pertemuan I

3 = Baik

1 = Kurang

PII = Pertemuan II

Berdasarkan data pada tabel 4.7, dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran terkait keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah selama proses pembelajaran pada siklus II. Tabel menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, ada lima aspek mendapat nilai 3 kategori (Baik), dan ada tujuh aspek mendapat nilai 4 kategori (Sangat Baik). Pada pertemuan kedua, ada satu aspek mendapat nilai 3 kategori (Baik), dan ada sebelas aspek mendapat nilai 4 kategori (Sangat Baik). Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
I	43	89%	Baik
II	47	97%	Baik Sekali
Rata-rata	45	94%	Baik Sekali

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa pada siklus I observasi aktivitas guru menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah dengan jumlah nilai pertemuan pertama sebesar 43 (89%) kategori baik, pertemuan kedua sebesar 47 (97%) kategori sangat baik. Dan jumlah nilai rata-rata 45 (94%) kategori baik sekali.

## 2) Hasil observasi aktifitas siswa siklus II

**Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II**

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		PI	PII	
1.	Siswa menjawab salam, dan berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	4	4	8
2.	Siswa melakukan komunikasi tentang kehadiran, dan melakukan ice breaking dengan semangat	4	4	8
3.	Siswa mengikuti perintah yang disampaikan dan menjawab apa yang ditanyakan oleh guru	3	4	7
4.	Siswa lebih fokus mendengarkan guru yang sedang menjelaskan	3	4	8
5.	Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum dipahami	4	4	8
6.	Siswa mendengarkan arahan tentang pembagian kelompok, dan aturan permainan ular tangga dari guru	4	4	8
7.	Siswa berpartisipasi dengan baik dalam kelompok saat bermain ular tangga seperti menjawab teori yang berisi soal ataupun melakukan tantangan yang didapatkan	4	4	8
	Siswa sangat senang mendapat hadiah setelah berhasil menyelesaikan permainan	4	4	8
9	Merespon tanggapan yang disampaikan oleh guru atau siswa lain	3	3	6
10.	Siswa bersama guru mengakhiri pembelajaran	3	4	7
11.	Siswa mengikuti arahan guru untuk berdoa sebelum pulang dan mengucapkan salam	4	4	8
Jumlah		40	42	82

Berdasarkan data pada tabel 4.9, dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran terkait aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus II. Hasilnya menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, ada lima aspek mendapat

nilai 3 kategori (Baik), dan ada delapan aspek mendapat nilai 4 kategori (Sangat Baik). Pada pertemuan kedua ada satu aspek mendapat nilai 3 kategori (Baik), dan ada sepuluh aspek mendapat nilai 4 kategori (Sangat Baik). Hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Nilai Keberhasilan Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

<b>Pertemuan</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
I	40	90%	Baik
II	42	95%	Baik Sekali
Rata-rata	41	93%	Baik Sekali

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa pada siklus I observasi aktivitas siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah dengan jumlah nilai pertemuan pertama sebesar 40 (90%) kategori baik, pertemuan kedua sebesar 42 (95%) kategori sangat baik. Dan jumlah nilai rata-rata 41 (93%) kategori baik sekali.

### 3) Data tes hasil belajar siswa siklus II

Peneliti melakukan tes siklus II pada hari Jumat, 15 November 2024 jam 08:10-09:40. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada siklus II setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.11 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai Siswa</b>	<b>Kategori</b>
1	AS	71	Belum Tuntas
2	ASI	80	Tuntas
3	ASS	80	Tuntas
4	AM	85	Tuntas

5	AS	80	Tuntas
6	ALB	90	Tuntas
7	AI	80	Tuntas
8	AZY	80	Tuntas
9	DAS	85	Tuntas
10	FAA	80	Tuntas
11	FAT	78	Tuntas
12	FKA	85	Tuntas
13	HR	72	Belum Tuntas
14	IMJ	82	Tuntas
15	KAS	80	Tuntas
16	MA	90	Tuntas
17	MAS	87	Tuntas
18	MA	78	Tuntas
19	MF	80	Tuntas
20	MNAR	80	Tuntas
21	MYPP	85	Tuntas
22	MYM	82	Tuntas
23	MZZ	87	Tuntas
24	NMU	82	Tuntas
25	NNA	80	Tuntas
26	NA	75	Tuntas
27	NRC	90	Tuntas
28	SA	70	Belum Tuntas
29	YN	83	Tuntas
30	ZAAA	75	Tuntas
31	PP	75	Tuntas
Nilai tertinggi			90
Nilai terendah			70
Jumlah semua nilai			2.507
Rata-rata			80,87
Jumlah peserta didik yang tuntas			28
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas			3
Persentase ketuntasan belajar	Tuntas	91%	
	Tidak tuntas	9%	

Berdasarkan tabel 4.11 diatas, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 70. Total nilai yang terkumpul dari semua peserta didik adalah 2.507, dengan rata-rata nilai 80,87. Tingkat ketuntasan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara klasikal yaitu 75%. Dari 31 peserta didik, ada 28 (91%) mencapai KKTP, sedangkan 3 (9%) siswa belum mencapai KKTP. Dapat disimpulkan bahwa meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV A SDN 24 Temmalebba Kota Palopo telah memenuhi standar ketuntasan.

Data perincian skor yang telah diperoleh dari tes hasil belajar siswa selama penelitian mulai dari tes pra siklus, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Nilai Perbandingan Tes Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No.	Nama Siswa	Nilai			Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1.	AS	50	65	71	Meningkat
2.	ASI	60	70	80	Meningkat
3.	ASS	62	72	80	Meningkat
4.	AM	65	75	85	Meningkat
5.	AS	60	70	80	Meningkat
6.	ALB	75	85	90	Meningkat
7.	AI	70	75	80	Meningkat
8.	AZY	60	70	80	Meningkat
9.	DAS	65	75	85	Meningkat
10.	FAA	65	70	80	Meningkat
11.	FAT	60	70	78	Meningkat
12.	FKA	70	82	85	Meningkat
13	HR	50	65	72	Meningkat
14	IMJ	60	75	82	Meningkat

15	KAS	60	75	80	Meningkat
16	MA	75	85	90	Meningkat
17	MAS	75	81	87	Meningkat
18	MA	50	67	78	Meningkat
19	MF	62	70	80	Meningkat
20	MNAR	65	75	80	Meningkat
21	MYPP	72	80	85	Meningkat
22	MYM	70	80	82	Meningkat
23	MZZ	70	80	87	Meningkat
24	NMU	60	78	82	Meningkat
25	NNA	60	75	80	Meningkat
26	NA	50	65	75	Meningkat
27	NRC	75	83	90	Meningkat
28	SA	50	63	70	Meningkat
29	YN	70	78	83	Meningkat
30	ZAAA	55	65	75	Meningkat
31	PP	52	68	75	Meningkat
Jumlah		1,943	2.287	2.507	
Rata-rata		62,67	73,77	80,87	

Pada tabel 4.12 tersebut, terlihat bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I ke siklus II, menunjukkan hasil tes pra siklus memperoleh nilai rata-rata 62,67 dengan persentase (13%), akhir tes siklus I memperoleh nilai rata-rata 73,77 dengan persentase (55%), dan pada hasil akhir tes siklus II memperoleh nilai rata-rata 80,87 dengan persentase (91%). Sehingga dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah mencapai target awal keberhasilan yang di harapkan yakni 80%.

#### **d. Refleksi**

Pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah yang digunakan pada setiap tindakan pembelajaran telah selesai. Semua tahapan dan langkah-langkah dalam media pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Hal tersebut didasarkan pada pengamatan selama proses pembelajaran yang tercapai dalam lembar observasi. Hasil kemampuan belajar siswa kelas IV SDN 24 temmalebba Kota Palopo pada siklus II menunjukkan yang baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan.

Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas IV A dalam proses pembelajaran dan hasil belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah mengalami peningkatan. Dengan demikian proses penelitian yang peneliti lakukan dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah berhasil, sehingga tidak perlu untuk melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

## **B. Pembahasan**

### **1. Proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba**

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah siswa kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo dilakukan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. 2 kali pertemuan untuk pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes. Untuk pelaksanaan pre-test dilakukan sebelum tindakan diberikan. Sedangkan pada akhir pertemuan setiap siklus diberikan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah yang mengandung unsur permainan dan hadiah berupa ciki-ciki yang disukai oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama dua siklus menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran ular tangga berhadiah ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi lebih lama. Selain itu, media pembelajaran ular tangga berhadiah memberikan penyampaian konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa,

Hal ini dibuktikan adanya peningkatan yang efektif pada aktivitas guru, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah, terlihat jelas dari hasil kegiatan pembelajaran di tiap siklusnya. Dimana hasil observasi guru pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 33 dengan persentase (69%) dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 45 dengan persentase (94%). Kemudian pada hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-

rata 31 dengan persentase (71%) dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 41 dengan persentase (93%).

Penelitian yang dilakukan oleh Laras Sukmawati dkk dan penelitian Indah Cahyani Lestari, menunjukkan hasil yang sama pada penelitian ini bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Lia Wardani, menunjukkan bahwa dengan menerapkan permainan dalam proses belajar melalui media pembelajaran ular tangga dan disertai pemberian hadiah sebagai motivasi kepada siswa, tak hanya membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik tapi juga dapat membuat suasana kelas lebih efektif dan menyenangkan.

## **2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba**

Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah kelas IV SDN 24 Temmalebba terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 73,77 dengan persentase (54%) dikategorikan belum tuntas, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan diperoleh nilai rata-rata 80,81 dengan persentase (91%) dikategorikan tuntas. Dan penelitian ini hanya sampai disiklus II karena target yang peneliti harapkan telah tercapai yakni 80% siswa harus mencapai KKTP  $\geq 75\%$ , dan tes akhir hasil belajar siswa disiklus II telah mencapai

ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 91% atau 28 siswa telah mencapai nilai  $\geq 75\%$ , sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena pada proses pembelajaran di siklus II mengacu pada refleksi proses pembelajaran di siklus I. Kelemahan dan kekurangan pembelajaran yang ditemui pada siklus I diperbaiki pada proses pembelajaran siklus II sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Sehingga proses pembelajaran telah mengalami peningkatan hasil yang signifikan terutama dalam partisipasi dan pemahaman siswa. Faktor yang mempengaruhi karena pembelajaran ini mengandung unsur permainan dan hadiah yang disukai oleh siswa sehingga mengakibatkan terjadinya peningkatan hasil tes belajar siswa.

Temuan hasil yang relevan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ips dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, yaitu salah satunya jurnal Vina Dwi, Muhammad Hafidz, dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil siklus I hingga siklus II dapat dilihat bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Rijkiyani Dewi, dengan penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah mempunyai pengaruh yang positif yaitu

meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berhadiah layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga berhadiah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berhadiah dilihat dari aktivitas guru dalam pelajaran Pendidikan Pancasila pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 33 dengan persentase (69%) kategori kurang dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 45 dengan persentase (94%) sangat baik. Kemudian pada hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 31 dengan persentase (71%) kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 41 dengan persentase (93%) kategori sangat baik. Dalam hal ini terlihat perubahan yang signifikan dimana indikator yang tidak terlaksana di siklus I dapat terlaksana dengan baik di siklus II.

2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran ular tangga berhadiah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Pada siklus I mendapat nilai rata-rata 73,77 (55%) peserta didik tidak mencapai KKTP termasuk kategori belum tuntas, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 80,81 (91%) peserta didik telah mencapai kategori tuntas.

## **B. Saran**

1. Bagi guru, peneliti mengharapkan agar mempertimbangkan dalam memilih permainan atau media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga bisa menciptakan lingkungan yang kondusif, menyenangkan serta dapat menumbuhkan motivasi siswa saat belajar yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa, Seperti media pembelajaran ular tangga berhadaiah sangat efektif bagi siswa.
2. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan tetap memperhatikan kendala-kendala yang dialami sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan pelaksanaan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Isa Muhammad Bin Isa Bin Saurah, Sunan At-Tirmidzi, Kitab. Al-Amtsal, Juz 4, No. 2879, (Beirut-Libanon: Dar Al-Fikri, 1994 M).
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, ( Jakarta: Kencana, 2013).
- Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, No. 2 (25 Desember 2020): 31, <https://doi.org/10.20527/Kewarganegaraan.V10i2.9304>.
- Ariane Nafila, Dewi Utami, dan Dadan Mardani, "Teori Belajar Behaviorisme Ivan Pavlov dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri," *Journal On Education* 5, No. 4 (13 Maret 2023): 12332–44, <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i4.2207>.
- Asnasari, Yuli, Hisbullah Hisbullah, and Sri Kuntari. "Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas V SDN 009 Batu Sopang Kabupaten Paser Provinsi Kalimantan Timur." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13.1 (2024): 53-66.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat (Prenada Media, 2020).
- David Wood dan Heather Wood, "Vygotsky, Tutoring and Learning," *Oxford Review Of Education* 22, No. 1 (Maret 1996): 5–16, <https://doi.org/10.1080/0305498960220101>.
- Dewi Lestari, "Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 2, Issn 2354- 614x: 132.
- Dumyati, Maya Sari, Tjut Afrida, and Dede Kurnia Adiputra. "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Muara Ciujung Timur." *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi* 6.2 (2023): 106-111.
- Ehrick, F., Takwim, M., & Bungawati, B. (2024). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Ipa Di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Bauru Kabupaten Luwu Timur." *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 321–336. Retrieved From <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/307>.
- Hisbullah, Hisbullah, dan Firman Firman. "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan

- Alam di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Cokroaminoto* 2.2 (2019): 100-113.
- Ina Magdalena, Dkk. 2020, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang", Vol 2, No. 3: 41.
- Ina Magdalena, Rika Nadya, dan Windar Prahastiwi, "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder Iii" 3 (2021).
- Kemal, Vina, and Muhammad Hafizh. "Penerapan Media Ular Tangga Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas IV SDN Pojoksari 1." *Jurnal Pgsd Indonesia* 9.2 (2023): 53-58.
- Kementerian Agama Ri, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018).
- Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa" 2, No. 1 (2019).
- Lestari, Indah Cahyani. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips di Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2.1 (2021): 79-87.
- Lilis Suryani dan Sukmawaty Sukmawaty, "Development Of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based On Android Smartphones By Using Abode Animate Cc," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 15, No. 4 (2 Januari 2024), <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3533>.
- M. Bukhori, *Teknik-Teknik Evaluasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Jammars, 1983).
- Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal Of Primary Education* 3, No. 1 (30 Juni 2019): 20–28, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Margaretta, Sella, Vit Ardhyantama, and Sugiyono Sugiyono. "*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sebagai Sarana Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*". Diss. Stkip Pgri Pacitan, 2024.
- Mathias Gemnafle dan John Rafafy Batlolona, "Manajemen Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi)* 1, No. 1 (8 Februari 2021): 28–42, <https://doi.org/10.3059/jppgivol1issue1page28-42>.
- Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020).
- Mona Ekawati dan Nevi Yarni, "Teori Belajar Berdasarkan Aliran Psikologi Humanistik dan Implikasi Pada Proses Belajar Pembelajaran," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 2, No. 2 (28 Desember 2019): 266–69, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.482>.
- Mulyasa. *Media Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya.2021)

- Munadah, Reny, Et Al. "Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Di Kelas V Sd 006 Rambah Samo." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3.1 (2021): 46-56.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2004).
- Nasruddin, H., & Nurdin, K. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram Pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko." *Albiru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 2 (2), 13-18.
- Ningrum, D.P., & Nuvitalia, D. (2024). "Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19225-19233.
- Pitria,P. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara didunia Melalui Penerapan Media Pembelajaran Kooperatif Tipe Igsaw Siswa Kelas IX.5 SMPN 4 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota," *Inovasi Pembelajaran*, 2022,9.1.
- Rahayu, Dp. (2020), "Penggunaan Metode Pembelajaran Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres Semangga 1 Merauke".*Pembelajaran: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 4 (1), 6-11.
- Rijkiyani Dewi. "Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN 3 Siduarjo." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 1, No. 2 (June 25, 2022): 29–36. <https://doi.org/10.35931/Pediaqu.V1i2.10>.
- Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 1 (15 April 2020): 23–27, <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.77>.
- Rosdiana, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah di Kota Palopo (Studi Kasus di 5 Sekolah Menengah di Kota Palopo)" *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Maret 2016, Vol.4, No.1, (2016).
- Septi Nurfadilah, *Media Pembelajaran*, ( Suka Bumi: Cv Jejak, 2021).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000).
- Sukmawati, L., Mursidik, E. M., & Hardhinata, A. Y. (2023). "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar Pada Siswa Kelas IV". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 56–62. <https://doi.org/10.21137/Jpp.2023.15.1.7>.

- Surbakti, Rori Sandri Dewi Br. "*Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa IPA Kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang*" Tp 2022/2023. Diss. Universitas Quality, 2023.
- Wardani Lia, "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan* 12, No. 2 (23 November 2021): 30, <https://doi.org/10.20527/V10i2.93034>.
- Yasir, Arafat. "*Penerapan Ular Tangga Sebagai Alternatif Belajar Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV.*" Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2022.
- Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*, (Bandung: Yrama Widya, 2009).
- Zulfikar Ali Buto, "Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner dalam Nuansa Pendidikan Modern," *Millah Education*, No. Khus (20 Desember 2010): 55–69, <https://doi.org/10.20885/Millah.Ed.Khus.Art3>.

# LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat permohonan izin meneliti dari fakultas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo  
Email: ftik@iainpalopo.ac.id https://ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B-2693 /In.19/FTIK/HM.01/09/2024 Palopo, 17 September 2024  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu Kota Palopo  
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Meutia Kadir  
NIM : 2002050057  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Semester : IX (Sembilan)  
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:  
"Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Behadiah Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo". Untuk itu dimohon  
kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasāma diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 196705162000031002

Lampiran 2 : Surat izin meneliti



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921  
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

NOMOR : 500.16.7.2/2024.1108/IP/DPMTSP

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : MEUTIA KADIR  
Jenis Kelamin : P  
Alamat : Dsn. Tabbaja, Kec. Kamanre, Kab. Luwu  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 2002050057

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERHADIAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS IV SDN 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Lokasi Penelitian : SD Negeri 24 Temmalebba Palopo  
Lamanya Penelitian : 1 November 2024 s.d. 1 Februari 2025

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo

Pada tanggal : 4 November 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :  
Kepala DPMTSP Kota Palopo  
**SYAMSURIADI NUR, S.STP**  
Pangkat : Pembina IV/a  
NIP : 19850211 200312 1 002

**Tembusan Kepada Yth :**

1. Wali Kota Palopo,
2. Dandim 1403 SWG,
3. Kapolres Palopo,
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel,
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo,
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo,
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE) Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 3 : Modul ajar pendidikan pancasila

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA SD KELAS IV**

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Nama Penyusun</b>	: <b>MEUTIA KADIR</b>
<b>Institusi</b>	: <b>SDN 24 TEMMALEBBA</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	: <b>Tahun 2024</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	: <b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Pendidikan Pancasila</b>
<b>Fase / Kelas</b>	: <b>B / 4</b>
<b>Bab/Tema</b>	: <b>2 / Konstitusi dan Norma di Masyarakat</b>
<b>Materi</b>	: <b>Hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	: <b>2 Minggu (3x35menit)</b>
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Peserta didik dapat mengetahui hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</li><li>❖ Peserta didik dapat membedakan pelaksanaan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</li></ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Mandiri</li><li>❖ Bernalar kritis</li><li>❖ Kreatif</li></ul>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), buku bacaan sesuai tema, media pembelajaran ular tangga, hadiah.</li></ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li><li>❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li></ul>	
<b>F. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ 31 Peserta didik</li></ul>	
<b>G. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Pembelajaran Tatap Muka</li></ul>	

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Alur Tujuan Pembelajaran:

- ❖ Peserta didik dapat mengetahui hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
- ❖ Peserta didik dapat mengetahui kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
- ❖ Peserta didik dapat membedakan pelaksanaan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
- ❖ Peserta didik dapat membedakan pelaksanaan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

### B. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Anak-anak siapa yang masih ingat apa pengertian dari hak dan kewajiban?
- ❖ Apa perbedaan dari hak dan kewajiban?

### C. SIAP-SIAP BELAJAR

Pada bab ini, peserta didik akan belajar tentang hak dan kewajiban serta peserta didik dapat mendeskripsikan perilaku-perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah

#### Siklus I

#### PERTAMUAN 1

##### Kegiatan Awal

- Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan melakukan ice breaking pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas.
- Guru menguji pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan mengenai pengertian hak dan kewajiban sebagai bagian dari apersepsi
- Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
- Guru menyampaikan bahwa peserta didik akan belajar sambil bermain ular tangga berhadiah sesuai dengan arahan guru.

##### Kegiatan Inti

- Guru meminta peserta didik untuk membaca materi hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah yang ada di buku pelajaran
- Setelah membaca materi peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang materi tersebut
- Guru menyiapkan media yang akan digunakan lalu membagi peserta ke dalam 4 kelompok.
- Masing-masing kelompok menunjuk perwakilan satu orang untuk menjadi bidak (pemain) di setiap kelompoknya dan para pemain terlebih dahulu melakukan hopimpa untuk menentukan urutan giliran.
- Peserta didik akan belajar sambil bermain sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam permainan ular tangga berhadiah. Dalam menyelesaikan

permainan, pemain harus mengambil soal dari kotak soal yang telah disediakan oleh guru dan pemain beserta teman kelompoknya menjawab bersama jawaban yang sebelumnya sudah disediakan guru dalam kertas berwarna yang diletakkan dimasing-masing meja setiap kelompok. Selanjutnya jika kotak yang berisi tantangan maka pemain bersama teman kelompoknya akan bernyanyi.

- Pemain yang sampai di kotak finish akan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan dan guru akan memberikan hadiah kepada kelompok yang menyelesaikan permainan hingga akhir.

### **Kegiatan Penutup**

- Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan
- Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
- Guru menutup pelajaran dengan doa

## **PERTEMUAN 2**

### **Kegiatan Awal**

- Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan melakukan ice breacking atau tepukan pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas.
- Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
- Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya

### **Kegiatan Inti**

- Guru mengawali kegiatan dengan meminta peserta didik untuk membaca materi Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah yang ada dibuku mata pelajaran
- Setelah membaca peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang materi tersebut.
- Guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan ular tangga dan menyuruh peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan teman kelompoknya kemarin tapi dengan memilih ulang kembali pemain baru dalam kelompoknya.
- Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru, dan selanjutnya memulai permainan ular tangga berhadai sesuai dengan arahan dan langkah-langkah yang telah dibacakan oleh guru. Dan pemain yang telah menyelesaikan permainan sampai finis akan mendapatkan hadiah.

### **Kegiatan Penutup**

- Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
- Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari

ini.

- Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa

### **PERTEMUAN 3**

#### **Kegiatan Pendahuluan**

- Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan melakukan ice breacking atau tepukan pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas
- Guru memandu peserta didik untuk Bersiap-siap melaksanakan tes hasil belajar

#### **Kegiatan Inti**

- Peserta didik duduk dengan rapi dan fokus mengerjakan soal yang diberikan
- Guru berkeliling memperhatikan siswa agar tidak rebut dan tidak mengganggu peserta didik lainnya

#### **Kegiatan Penutup**

- Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. Dan mengakhiri pelajaran dengan membaca doa

## **Siklus II**

### **PERTEMUAN 1**

#### **Kegiatan Pendahuluan**

- Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta melakukan ice breacking pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas.
- Guru mengajukan pertanyaan mengenai materi hak dan kewajiban kepada siswa untuk mengetahui sudah sejauh mana pemahamannya
- Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
- Guru menyampaikan bahwa peserta didik akan belajar sambil bermain ular tangga hadiah sesuai dengan arahan guru.

#### **Kegiatan Inti**

- Guru meminta peserta didik untuk membaca materi pelaksanaan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah yang ada dibuku pelajaran
- Setelah membaca materi peserta didik mendapat penjelasan dari guru tentang materi tersebut
- Guru menyiapkan media yang akan digunakan lalu membagi peserta kedalam 4 kelompok.
- Masing-masing kelompok menunjuk perwakilan satu orang untuk menjadi bidak (pemain) di setiap kelompoknya dan para pemain terlebih dahulu melakukan

hopimpa untuk menentukan urutan giliran.

- Peserta didik akan belajar sambil bermain sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam permainan ular tangga berhadiah. Dalam menyelesaikan permainan, pemain harus mengambil soal dari kotak soal yang telah disediakan oleh guru dan pemain beserta teman kelompoknya menjawab bersama jawaban yang sebelumnya sudah disediakan guru dalam kertas berwarna yang diletakkan dimasing-masing meja setiap kelompok. Selanjutnya jika kotak yang berisi tantangan maka pemain bersama teman kelompoknya akan bernyanyi.
- Pemain yang sampai di kotak finish akan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan dan guru akan memberikan hadiah kepada kelompok yang menyelesaikan permainan hingga akhir.

### **Kegiatan Penutup**

- Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan
- Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
- Guru menutup pelajaran dengan doa

## **PERTEMUAN 2**

### **Kegiatan Pendahuluan**

- Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan melakukan ice breacking, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas.
- Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
- Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

### **Kegiatan Inti**

- Guru mengawali kegiatan dengan meminta peserta didik untuk membaca materi pelaksanaan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah yang ada dibuku mata pelajaran
- Setelah peserta didik membaca dan mendapatkan penjelasan guru tentang materi tersebut.
- Guru menjelaskan aturan dalam permainan ular tangga dan menyuruh peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan teman kelompoknya kemarin tapi dengan memilih ulang kembali pemain baru dalam kelompoknya.
- Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru, dan selanjutnya memulai permainan ular tangga berhadai sesuai dengan arahan dan aturan yang telah dibacakan oleh guru. Dan pemain yang telah menyelesaikan permainan sampai finis akan mendapatkan hadiah.

### **Kegiatan Penutup**

- Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan
- Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
- Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa

### PERTEMUAN 3

#### Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta memberi semangat dengan melakukan ice breaking atau tepukan pada peserta didik, lalu berdoa dipimpin oleh ketua kelas
- Guru memberitahu peserta didik bahwa akan ada tes hasil belajar

#### Kegiatan Inti

- Peserta didik melaksanakan tes hasil belajar

#### Kegiatan Penutup

- Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. Dan mengakhiri pelajaran dengan membaca doa.

### E. REFLEKSI



#### Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar yang dilakukan selama dua kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya:

1. Dengan melakukan kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu mengetahui hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
2. Dengan melakukan kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu membedakan pelaksanaan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

### F. ASESMEN / PENILAIAN

Teknik penilaian menggunakan rubrik penilaian

Kriteria Penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Perbaikan (1)
Pemahaman	Dapat mengidentifikasi	Terdapat satu atau dua	Terdapat tiga atau empat	Terdapat lebih dari empat

n Konsep	i konsep Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dengan benar	kesalahan dalam mengidentifikasi konsep Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	kesalahan dalam mengidentifikasi konsep Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	kesalahan kesalahan dalam mengidentifikasi konsep Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
Sikap	Seluruh anggota bersungguh-sungguh dalam pembelajaran	Salah satu anggota menunjukkan sikap tidak bersungguh-sungguh	Dua anggota menunjukkan sikap tidak bersungguh-sungguh	Lebih dari dua anggota menunjukkan sikap tidak bersungguh-sungguh

Mengetahui,  
Guru Kelas IV A



Munabira, S.Pd.  
NIP 1970040319921112001

Palopo, 06 November 2024  
Peneliti



Meutia Kadir  
NIM 2002050056

Lampiran 4 : Dokumentasi



“Melakukan wawancara kewali kelas IV A”



5 November 2024 “Peserta didik mengerjakan soal tes pra siklus”



Media pembelajaran ular tangga



6 November 2024, "Pertemuan pertama, pelaksanaan pembelajaran siklus I"



Proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah



Pemberian hadiah kepada peserta didik dan teman kelompoknya



7 November 2024, "Pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran siklus I"



Proses pembelajaran menggunakan ular tangga berhadiah



Pemberian hadiah kepada peserta didik dan teman kelompoknya



8 November 2024, “Peserta didik mengerjakan soal tes siklus I”



13 November 2024, “Pertemuan pertama, pelaksanaan pembelajaran siklus II”



Peserta didik saat menjawab soal yang ada dalam media ular tangga berhadiah



Peserta didik melakukan tantangan yang ada dalam media ular tangga berhadiah



14 November 2024, "Pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran siklus II"



Proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah



Pemberian hadiah kepada peserta didik dan teman kelompoknya



15 November 2024, "Pertemuan ketiga, peserta didik mengerjakan soal tes siklus II"



19 November 2024, "Foto bersama wali kelas dan siswa kelas IVA"



Lampiran 6 : Soal tes hasil belajar siswa

**LEMBAR SOAL TES HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA**  
**SISWA KELAS IV**

Mapel : Pendidikan Pancasila	Nama :
Bab 2 : Hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	No. Absen :
Kelas : IV A	Hari/Tanggal :
Semester : 2	Waktu :

**Petunjuk:**

1. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberi tanda silang!
2. Waktu yang diberikan untuk menjawab seluruh soal adalah 60 menit!
3. Setiap soal memiliki bobot yang sama masing-masing 10 point!

**A. Pilihan Ganda**

1. Akibat jika siswa tidak mematuhi aturan di sekolah, yaitu....
  - a. Mendapat penghargaan
  - b. Diberi kebebasan penuh
  - c. Mendapat sanksi atau hukuman
  - d. Menjadi populer
2. Kehidupan di lingkungan keluarga harus berdasarkan pada ....
  - a. Kesepakatan dan aturan yang dibuat oleh anggota keluarga
  - b. Keadaan dan perkembangan lingkungan sekitar
  - c. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi

- d. Norma dan tata tertib
3. Hal yang harusnya dilakukan jika melihat teman melanggar aturan di sekolah, yaitu....
    - a. Membiarkan saja
    - b. Mengikuti perilaku teman tersebut
    - c. Menegur atau melaporkan ke guru
    - d. Mendukung pelanggaran tersebut
  4. Dewi merupakan anak yang rajin membersihkan rumah. Dia juga selalu bertutur kata yang baik ketika berbicara dengan siapa saja. Hal itu membuat Dewi menjadi anak yang disayangi oleh orang tua dan keluarganya. Perilaku yang ditampilkan oleh Dewi merupakan bentuk pengamalan aturan ....
    - a. Keluarga
    - b. Hukum
    - c. Adat
    - d. Sekolah
  5. Salah satu manfaat pengamalan berbagai aturan dalam lingkungan sekolah adalah
    - a. Siswa yang tertib, aman, dan damai
    - b. Kehidupan yang selaras dan seimbang
    - c. Masyarakat yang makmur
    - d. Kehidupan yang sejahtera

**B. Uraian**

Isilah titik-titik dibawah ini dengan benar!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan hak dan kewajiban?

Jawab:.....  
 .....  
 .....

2. Sebutkan masing-masing 2 macam pelaksanaan kewajiban di lingkungan sekolah dan keluarga?

Jawab:.....  
.....  
.....

3. Banyaknya siswa yang melanggar dan tidak mematuhi aturan yang ada disekolah, Menurut kamu, apa yang menyebabkan terjadinya hal tersebut?

Jawab:.....  
.....  
.....

4. Mengapa kita harus melaksanakan kewajiban kita sebagai warga disekolah?

Jawab:.....  
.....  
.....

5. Sebutkan salah satu bentuk pelanggaran aturan di lingkungan keluarga?

Jawab:.....  
.....  
.....

**LEMBAR SOAL SIKLUS II TES HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA  
SISWA KELAS IV**

**A. Pilihan Ganda**

1. Penting bagi anggota keluarga untuk memahami hak dan kewajiban mereka di rumah, agar....
  - a. Bisa melanggar aturan tanpa diketahui
  - b. Bisa menghindari tugas-tugas rumah
  - c. Supaya bisa mendapatkan hak lebih dari anggota lain
  - d. Untuk menghargai hak anggota lain dan menjalani kewajiban dengan benar
2. Cara anak menunjukkan sikap yang bertanggung jawab terhadap kewajiban mereka, yaitu....
  - a. Tidak peduli terhadap keluarga
  - b. Mengabaikan aturan rumah
  - c. Protes setiap diberikan tugas rumah
  - d. Mengakui kesalahannya jika ia berbuat salah
3. Mendapat rasa aman dan kasih sayang, mendapatkan perlindungan dan menggunakan fasilitas sekolah merupakan salah satu contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan dari....
  - a. Kewajiban anak
  - b. Hak sebagai anak dan warga sekolah
  - c. Musyawarah
  - d. Aturan anak
4. Hak dan kewajiban harus seimbang dalam kehidupan, agar....
  - a. Bisa bebas melakukan apapun
  - b. Untuk menciptakan keharmonisan dan keadilan
  - c. Supaya bisa menghindari peraturan yang tidak disukai

- d. Agar hak selalu diutamakan daripada kewajiban
5. Berikut ini merupakan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, kecuali....
- a. Mendapatkan kasih sayang
  - b. Mendapatkan perlindungan dan keamanan
  - c. Menaati perintah orang tua
  - d. Tidak mengerjakan tugas rumah dan selalu membangkang

**B. Uraian**

1. Jelaskan perbedaan dari hak dan kewajiban?

Jawab:.....  
.....

2. Sebutkan apa saja contoh pelaksanaan hak yang dilakukan dirumah dan disekolah?

Jawab:.....  
.....

3. Apa yang terjadi, jika kita tidak mendapatkan hak sebagai anggota keluarga?

Jawab:.....  
.....

4. Bagaimana sikap anda, jika melihat teman kalian melanggar aturan yang ada disekolah?

Jawab:.....  
.....

5. Mengapa setiap anggota keluarga harus melaksanakan kewajibannya, dan apa manfaatnya?

Jawab:.....  
.....

*Lampiran 7 : Tabulasi nilai tes hasil belajar siswa*

1. Tabulasi Hasil Tes Siklus I

Nama Siswa	Nomor Soal										Total Skor	Nilai	Keterangan
	Pilihan Ganda					Uraian							
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
AS	10	10	0	10	10	7	5	3	5	5	65	65	Tidak Tuntas
ASI	10	0	10	10	10	10	5	2	8	5	70	70	Tidak Tuntas
ASS	10	10	10	10	10	5	5	3	7	2	72	72	Tidak Tuntas
AM	10	10	0	10	10	10	10	7	3	5	75	75	Tuntas
AS	10	10	10	0	10	10	10	5	5	0	70	70	Tidak Tuntas
ALB	10	10	10	10	10	10	10	5	5	5	85	85	Tuntas
AI	10	10	10	10	10	10	5	0	5	5	75	75	Tuntas
AZY	10	0	10	10	10	10	5	5	5	5	70	70	Tidak Tuntas
DAS	10	10	0	10	10	8	7	5	8	7	75	75	Tuntas
FAA	10	0	10	10	10	8	7	5	5	5	70	70	Tidak Tuntas
FAT	0	10	10	10	10	7	8	5	5	5	70	70	Tidak Tuntas
FKA	10	10	10	10	10	10	7	5	5	5	82	82	Tuntas
HR	10	0	0	10	10	8	7	5	7	8	65	65	Tidak Tuntas
IMJ	10	10	10	10	0	5	8	7	7	8	75	75	Tuntas
KAS	10	10	0	10	10	7	5	8	7	8	75	75	Tuntas
MA	10	10	10	10	10	10	10	5	5	5	85	85	Tuntas
MAS	10	10	10	10	10	10	7	5	5	4	81	81	Tuntas
MA	10	0	0	10	10	8	7	7	7	8	67	67	Tidak Tuntas
MF	10	10	0	10	10	8	7	5	5	5	70	70	Tidak Tuntas
MNAR	10	10	10	0	10	5	8	7	7	8	75	75	Tuntas
MYPP	10	10	10	10	10	10	5	5	5	5	80	80	Tuntas
MYM	10	10	10	10	10	10	10	0	5	5	80	80	Tuntas
MZZ	10	10	10	10	10	5	10	5	5	5	80	80	Tuntas
NMU	10	0	10	10	10	8	7	8	7	8	78	78	Tuntas
NNA	10	10	10	0	10	7	5	8	7	8	75	75	Tuntas
NA	10	0	0	10	10	8	7	5	7	8	65	65	Tidak Tuntas
NRC	10	10	10	10	10	10	8	5	5	5	83	83	Tuntas
SA	0	10	0	10	10	8	7	5	5	8	63	63	Tidak Tuntas
YN	10	10	0	10	10	8	8	7	7	8	78	78	Tuntas
ZAAA	10	10	0	0	10	7	8	5	7	8	65	65	Tidak Tuntas
PP	10	0	10	0	10	8	7	7	8	7	68	68	Tidak Tuntas

## 2. Tabulasi Hasil Tes Siklus II

Nama Siswa	Nomor Soal										Total Skor	Nilai	Keterangan
	Pilihan Ganda					Uraian							
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
AS	10	10	10	0	10	8	5	5	8	5	71	71	Tidak Tuntas
ASI	10	10	0	10	10	10	10	5	8	7	80	80	Tuntas
ASS	10	10	10	10	10	7	5	5	8	5	80	80	Tuntas
AM	10	10	10	10	10	10	8	7	5	5	85	85	Tuntas
AS	10	10	10	10	10	10	5	5	5	5	80	80	Tuntas
ALB	10	10	10	10	10	10	10	7	8	5	90	90	Tuntas
AI	10	10	10	10	10	10	5	5	5	5	80	80	Tuntas
AZY	10	10	10	10	10	10	5	5	5	5	80	80	Tuntas
DAS	10	10	10	10	10	8	7	5	8	7	85	85	Tuntas
FAA	10	10	10	10	10	7	8	5	5	5	80	80	Tuntas
FAT	10	10	10	10	10	5	8	5	5	5	78	78	Tuntas
FKA	10	10	10	10	10	10	7	5	8	5	85	85	Tuntas
HR	10	0	10	10	10	8	7	5	7	6	72	72	Tidak Tuntas
IMJ	10	10	10	10	10	5	8	5	7	7	82	82	Tuntas
KAS	10	10	10	10	10	7	5	5	7	6	80	80	Tuntas
MA	10	10	10	10	10	10	10	7	8	5	90	90	Tuntas
MAS	10	10	10	10	10	10	8	7	5	7	87	87	Tuntas
MA	10	10	10	0	10	8	8	7	7	8	78	78	Tuntas
MF	10	10	10	10	10	8	7	5	5	5	80	80	Tuntas
MNAR	10	10	10	10	10	7	8	0	7	8	80	80	Tuntas
MYPP	10	10	10	10	10	10	8	7	5	5	85	85	Tuntas
MYM	10	10	10	10	10	10	10	2	5	5	82	82	Tuntas
MZZ	10	10	10	10	10	10	10	7	5	5	87	87	Tuntas
NMU	10	10	10	10	10	8	5	5	7	7	82	82	Tuntas
NNA	10	10	10	10	10	5	5	5	7	8	80	80	Tuntas
NA	10	0	10	10	10	8	7	5	7	8	75	75	Tuntas
NRC	10	10	10	10	10	10	8	8	7	7	90	90	Tuntas
SA	10	10	0	10	10	8	7	5	5	5	70	70	Tidak Tuntas
YN	10	10	10	10	10	8	5	5	7	8	83	83	Tuntas
ZAAA	10	10	0	10	10	7	8	5	7	8	75	75	Tuntas
PP	10	10	0	10	10	8	5	7	7	7	75	75	Tuntas

*Lampiran 8 : Lembar rubrik penilaian aktivitas guru dan siswa*

1. Rubrik Penilaian Guru

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Rubrik</b>	<b>Skor</b>
1.	Memberi salam, dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama	❖ Jika guru memberi salam dengan ramah dan membimbing doa dengan khushyuk pada awal dan akhir pembelajaran.	4
		❖ Jika guru memberi salam dan berdoa, tetapi kurang konsisten.	3
		❖ Jika guru memberi salam tapi tidak berdoa sebelum melakukan pembelajaran.	2
		❖ Jika guru tidak memberi salam dan tidak berdoa sebelum melakukan pembelajaran.	1
2.	Melakukan persiapan pembelajaran	❖ Jika guru mempersiapkan pembelajaran dengan baik.	4
		❖ Jika guru mempersiapkan guru dengan cukup baik.	3
		❖ Jika guru mempersiapkan pembelajaran dengan kurang baik.	2
		❖ Jika guru tidak mempersiapkan pembelajaran dengan baik.	1
3.	Guru menyampaikan tujuan dan rencana kegiatan	❖ Jika guru menyampaikan tujuan dan rencana pembelajaran dengan jelas.	4

- |   |  |   |
|---|--|---|
|   | ❖ Jika guru menyampaikan tujuan dan rencana pembelajaran dengan cukup jelas.                           | 3 |
|   | ❖ Jika guru menyampaikan tujuan dan rencana pembelajaran dengan kurang jelas.                          | 2 |
|   | ❖ Jika guru tidak menyampaikan tujuan dan rencana pembelajaran.  | 1 |
| 4. Guru menjelaskan materi, dan aturan dalam permainan ular tangga hadiah | ❖ Jika guru menjelaskan materi, dan aturan dalam permainan ular tangga hadiah.                         | 4 |
|   | ❖ Jika guru menjelaskan materi, dan aturan dengan cukup konsisten dalam permainan ular tangga hadiah.  | 3 |
|   | ❖ Jika guru menjelaskan materi, dan aturan dengan kurang konsisten dalam permainan ular tangga hadiah. | 2 |
|   | ❖ Jika guru tidak menjelaskan materi, dan aturan dengan baik dalam permainan ular tangga hadiah.       | 1 |

<p>5. Mengarahkan dan melibatkan siswa dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah. Serta memberikan hadiah ataupun rewards kepada siswa yang berhasil menyelesaikan permainan</p>	<p>❖ Jika guru mengarahkan dan melibatkan siswa dengan baik dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah.</p>	4
	<p>❖ Jika guru mengarahkan dan melibatkan siswa cukup baik dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah.</p>	
	<p>❖ Jika guru mengarahkan dan melibatkan siswa kurang baik dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah</p>	2
	<p>❖ Jika guru tidak mengarahkan dan melibatkan siswa dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah</p>	
<p>6. Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami</p>	<p>❖ Jika guru memberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan memberi umpan balik.</p>	4
	<p>❖ Jika guru cukup memberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami dan kurang memberi umpan balik.</p>	
	<p>❖ Jika guru kurang memberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum</p>	2

	dipahami dan tidak memberi umpan balik.	
	❖ Jika guru tidak memberikan kesempatan untuk bertanya.	1
7. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya	❖ Jika guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.	4
	❖ Jika guru cukup mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya.	3
	❖ Jika guru kurang mengingatkan siswa untuk belajar pada pertemuan selanjutnya.	2
	❖ Jika guru tidak mengingatkan untuk mempelajari pada pertemuan selanjutnya.	1
8. Guru menutup pembelajaran	❖ Jika guru menutup pembelajaran dan memberi salam.	4
	❖ Jika guru menutup pelajaran tetapi tidak memberi salam.	3
	❖ Jika guru tidak menutup pembelajaran tapi memberi salam.	2
	❖ Jika guru tidak menutup dan tidak memberi salam.	1

---

## 2. Rubrik Penilaian Siswa

No	Indikator	Rubrik	Skor
1.	Siswa antusias menjawab salam	❖ Jika siswa antusias dalam menjawab salam dengan jelas, ekspresi wajah yang jelas, dan postur tubuh yang penuh semangat tiap kali diberi salam.	4
		❖ Jika siswa menjawab salam dengan nada yang cukup jelas dan ekspresi yang ramah, namun kadang-kadang kurang konsisten dalam menunjukkan antusiasisme.	3
		❖ Jika siswa kadang-kadang menjawab salam dengan nada yang kurang antusias dan ekspresi wajah yang biasa saja, serta terlihat kurang semangat dalam menjawab salam.	2
		❖ Jika siswa tidak antusias menjawab salam, menunjukkan ekspresi yang datar, nada suara yang pelan atau acuh, serta postur tubuh yang tidak mendukung keterlibatan.	1
2.	Siswa berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran	❖ Jika siswa selalu memimpin atau mengikuti doa dengan serius, khusyuk, dan tertib setiap kali mengawali pembelajaran. Siswa juga memahami tata cara doa dengan baik dan tidak pernah melewatkan doa.	4
		❖ Jika siswa umumnya memimpin atau mengikuti doa dengan baik dan khusyuk, meskipun kadang-kadang	3

	terlihat tidak fokus. Siswa tetap memahami tata cara doa namun sesekali perlu diingatkan untuk lebih khusyuk.	
	❖ Jika siswa terkadang berdoa dengan kurang khusyuk dan terlihat tergesa-gesa, serta kurang konsisten dalam mengikuti tata cara doa dan terkadang membutuhkan bimbingan dari guru untuk melakukannya dengan benar.	2
	❖ Jika siswa jarang atau tidak pernah berdoa dengan khusyuk dan cenderung tidak tertib. Siswa sering melewatkan doa atau hanya melakukannya dengan terpaksa, serta tidak mengikuti tata cara doa dengan benar.	1
3. Siswa melakukan komunikasi tentang kehadiran dan merespon apa yang ditanyakan guru	❖ Jika siswa selalu melaporkan kehadirannya dengan jelas dan tepat waktu tanpa perlu diingatkan. Selain itu, siswa selalu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, tepat, dan menggunakan bahasa yang sopan dan jelas.	4
	❖ Jika siswa umumnya melaporkan kehadirannya dengan baik, meskipun terkadang perlu diingatkan. Siswa merespon pertanyaan guru dengan baik, meski sesekali butuh waktu lama untuk menjawab.	3
	❖ Jika siswa terkadang lupa melaporkan kehadirannya dan siswa merespon pertanyaan guru dengan jawaban yang	2

	singkat atau kurang tepat	
	❖ Jika siswa jarang atau tidak melaporkan kehadirannya dan sering tidak merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru.	1
4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran	❖ Jika siswa fokus mendengarkan penjelasan guru dan menyimak tujuan pembelajaran.	4
	❖ Jika siswa fokus mendengarkan guru tapi tidak menyimak tujuan pembelajaran.	3
	❖ Jika siswa kurang fokus mendengarkan penjelasan guru dan tidak menyimak tujuan pembelajaran	2
	❖ Jika siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan tidak menyimak tujuan pembelajaran.	1
5. Siswa fokus dan semangat serta memberikan respon yang baik selama proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah.	❖ Jika siswa fokus memperhatikan dan semangat serta antusias selama proses pembelajaran menggunakan media ular tangga berhadiah.	4
	❖ Jika siswa cukup fokus memperhatikan dan cukup semangat serta antusias selama proses pembelajaran menggunakan ular tangga berhadiah.	3
	❖ Jika siswa kurang fokus memperhatikan dan kurang semangat, antusias selama proses pembelajaran menggunakan ular tangga berhadiah.	2
	❖ Jika siswa tidak fokus memperhatikan, dan tidak semangat, antusias selama	1

	proses pembelajaran menggunakan ular tangga.	
6. Siswa aktif dalam melakukan diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan. Siswa melakukan tantangan yang ia dapatkan dalam media ular tangga berhadiah.	❖ Jika siswa aktif dalam diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan dari hasil kerja sama. Siswa melakukan dengan baik tantangan yang ia dapatkan dalam media ular tangga berhadiah.	4
	❖ Jika siswa cukup aktif dalam diskusi kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dan cukup baik dalam melakukan tantangan yang ia dapatkan yang ada pada media ular tangga berhadiah.	3
	❖ Jika siswa kurang aktif dalam diskusi kelompok dan kurang baik dalam melakukan tantangan yang ia dapatkan.	2
	❖ Jika siswa tidak aktif dalam diskusi atau malah acuh dalam menjawab, dan tidak melakukan tantangan yang ia dapatkan dalam media ular tangga berhadiah.	1
7. Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum dipahami	❖ Jika siswa berani mengajukan pertanyaan yang belum dipahami kepada guru.	4
	❖ Jika siswa cukup berani mengajukan pertanyaan yang belum dipahami kepada guru.	3
	❖ Jika siswa kurang berani mengajukan pertanyaan yang belum dipahami kepada guru.	2
	❖ Jika siswa tidak berani mengajukan pertanyaan yang belum dipahami kepada guru.	1
8. Merespon tanggapan yang disampaikan oleh guru atau	❖ Jika siswa mampu merespon tanggapan guru dan berani	4

siswa lain	berpendapat sendiri	
	❖ Jika siswa mampu merespon tanggapan guru tapi ragu-ragu berpendapat sendiri	3
	❖ Jika siswa kurang merespon tanggapan guru dan kurang berani berpendapat sendiri.	2
	❖ Jika siswa tidak mampu merespon tanggapan guru dan tidak berani berpendapat sendiri.	1
9 Siswa mengikuti arahan guru untuk berdoa sebelum sebelum pulang dan mengucapkan salam	❖ Jika siswa tertib mengikuti arahan guru untuk mengakhiri pembelajaran.	4
	❖ Jika siswa cukup tertib mengikuti arahan guru untuk mengakhiri pembelajaran.	3
	❖ Jika siswa kurang tertib mengikuti arahan guru untuk mengakhiri pembelajaran.	2
	❖ Jika siswa tidak tertib mengikuti arahan guru untuk mengakhiri pembelajaran.	1

---

Lampiran 9 : Lembar validasi

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR**

**Judul Penelitian :** Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo.

**Validator : Dr. Nurdin K., M.Pd.**

**Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan. Deskripsi skala penelitian sebagai berikut:  
1 = Tidak Sesuai      2 = Kurang Sesuai  
3 = Sesuai              4 = Sangat Sesuai
2. Jika ada yang perlu direvisi, dapat dituliskan pada bagian komentar dan saran untuk perbaikan.

**Aspek Penilaian:**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Format Lembar Observasi Aktivitas Guru</b>					
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas.			✓	
2.	Kejelasan sistem penomoran.			✓	
<b>Format Isi</b>					
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas.			✓	
4.	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran.			✓	
<b>Bahasa dan Tulisan</b>					

5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.			✓	
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif.			✓	

**Komentar dan saran:**

lihat catatan pada lembar observasi

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian diatas, lembar validasi observasi dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Palopo, 12 September 2024

Validator,



Dr. Nurdin K., M.Pd.

NIP. 196 8123 1199903 1014

**LEMBAR VALIDASI SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR**

**Judul Penelitian :** Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo.

**Validator : Dr. Nurdin K., M.Pd.**

**Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan. Deskripsi skala penelitian sebagai berikut:

1 = Tidak Sesuai                      2 = Kurang Sesuai  
3 = Sesuai                              4 = Sangat Sesuai

2. Jika ada yang perlu direvisi, dapat dituliskan pada bagian komentar dan saran untuk perbaikan.

**Aspek Penilaian:**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Format Lembar Observasi Aktivitas Guru</b>					
1.	Petunjuk soal dinyatakan dengan jelas.		✓		
2.	Kejelasan sistem penomoran.			✓	
<b>Format Isi</b>					
3.	Soal yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
4.	Soal yang digunakan sudah mencakup semua aspek dalam meningkatkan hasil belajar			✓	

Bahasa dan Tulisan				
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.		✓	
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif.			✓

**Komentar dan saran:**

1. Lengkapi petunjuk soal (pilihan ganda dan essay).
2. Perhatikan cutatan pada lembar soalnya.
3. Perbaiki struktur kalimat dan penggunaan kata pada butir soal.

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian diatas, lembar validasi penilaian tes dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Palopo, 12 September 2024

Validator,

Dr. Nurdin K., M.Pd.

NIP. 196 8123 1199903 1014

Lampiran 10 : Surat selesai meneliti

 **PEMERINTAH KOTA PALOPO**   
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 24 TEMMALEBBA**  
**Alamat : Jl. Dr. Ratulangi ☎ (0471) 3311527 Palopo**

---

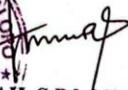
**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 400.3.5.1/106/SDN.24/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri 24 Temmalebba, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : MEUTIA KADIR  
NIM : 2002050057  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo”

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri 24 Temmalebba Palopo pada tanggal 1 November 2024 s.d 29 November 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 November 2024  
Kepala Sekolah  
  
  
**KAMRIAH, S.Pd. MM**  
NIP. 19641231 198411 2 078

# Skripsi Turnitin\_Meutia Kadir.pdf

## ORIGINALITY REPORT

**12%**

SIMILARITY INDEX

**11%**

INTERNET SOURCES

**3%**

PUBLICATIONS

**3%**

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Semarang Internet Source	2%
3	<a href="https://etheses.uinmataram.ac.id">etheses.uinmataram.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://ecampus-fip.umj.ac.id">ecampus-fip.umj.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="https://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="https://repository.uin-alauddin.ac.id">repository.uin-alauddin.ac.id</a> Student Paper	1%

## RIWAYAT HIDUP



**Meutia Kadir**, lahir di Cilallang pada tanggal 03 November 2002, penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Abdul Kadir dan ibu Yustin. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jln. Poros Bajo, desa Tabbaja, kec. Kamanre, kab. Luwu. Pendidikan dasar penulis selesai pada tahun 2014 di SDN 39 Padang Kalua. Kemudian ditahun yang sama penulis menempuh pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 2 Belopa sampai tahun 2017. Pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 5 Luwu dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2020. Ditahun 2020 penulis melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo lewat jalur UM-PTKIN dan masuk jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Berkat doa dari orang tua, dukungan saudara, dan sahabat yang alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini nantinya mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berhadiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo”**

Contact Person Penulis: [meutiakadir02@gmail.com](mailto:meutiakadir02@gmail.com)