

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Game* Ular Tangga Digital terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban

Mifta Romadhani Asih, Wahyu Susiloningsih
PGSD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
mifta.romadhani.a@gmail.com

Submit	Review	Publish
15 Februari 2026	21 Februari 2026	2 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini dilatar belakangi hasil belajar siswa yang tergolong rendah akibat penggunaan model pembelajaran tradisional. Model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* ini memotivasi siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar melalui penyelesaian masalah yang biasa terjadi di situasi kehidupan nyata, sementara *game* ular tangga digital berfungsi untuk media yang menarik dan interaktif untuk memperdalam pengetahuan siswa, dengan menggunakan *quasi experiment* melalui desain *nonequivalent control group design* yang melibatkan *pre-test* dan *post-test*. Subjek penelitian ini menggunakan 48 siswa kelas tiga di sekolah UPT SD NEGERI 145 Gresik, yang terbagi menjadi 24 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan uji hasil belajar yang telah terbukti valid dan reliabel, sedangkan penganalisisan data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis menggunakan analisis uji-t. Hasil uji *independent sample t-test* membuktikan bahwa adanya perbedaan yang jelas antara *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Problem Based Learning* yang dibantu ular tangga digital berpengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar Pendidikan pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas tiga Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, Ular Tangga Digital, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

Abstract

This research is important to analyze the effect of the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by digital snakes and ladders games on the learning outcomes of Pancasila Education on the material of rights and obligations of third-grade elementary school students. This research is motivated by the low learning outcomes of students due to the use of traditional learning models. This problem-based learning model motivates students to play an active role in learning activities through solving problems that commonly occur in real-life situations, while the digital snakes and ladders game functions as an interesting and interactive media to deepen students' knowledge, using a quasi-experiment through a nonequivalent control group design involving pre-test and post-test. The subjects of this study used 48 third-grade students at UPT SD NEGERI 145 Gresik, which were divided into 24 students in the experimental class and 24 students in the control class. Data were collected using a learning outcome test that has been proven valid and reliable, while data analysis used a normality test, a homogeneity test, and hypothesis testing using a t-test analysis. The results of the independent sample t-test proved that there was a clear difference between the post-test of the experimental class and the control class. Therefore, it is concluded that the use of Problem Based Learning learning strategies assisted by digital snakes and ladders has a significant effect on the achievement of Pancasila Education learning outcomes in the material on rights and obligations of third grade Elementary School.

Keywords: Problem Based Learning Model, Digital Snakes and Ladders, Learning Outcomes Pancasila Education

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan pada penguatan karakter, kompetensi, serta kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Namun, berdasarkan studi pendahuluan di kelas III UPT SD Negeri 145 Gresik, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep hak dan kewajiban. Hal ini ditunjukkan dari rendahnya nilai ulangan harian, di mana 65% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Temuan ini didukung dengan pandangan Nazhar *et al.*, (2024) yang mengutarakan bahwa pendidikan adalah upaya manusia untuk mengembangkan potensi guna meningkatkan kemampuan siswa. Sari *et al.*, (2024) berpendapat bahwa pendidikan merupakan pilar penting bagi negara yang memiliki tujuan untuk meningkatkan perilaku individu secara spiritual, moral, dan sosial sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kesimpulannya, pendidikan merupakan fondasi penting bagi pengembangan pribadi, dan kualitas pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu negara. Pendidikan adalah solusi untuk menciptakan individu yang lebih baik dan beretika yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan juga teknologi.

Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kurikulum yang dirancang secara sistematis dan relevan. Fungsi kurikulum adalah sebagai acuan untuk menentukan tujuan, isi, dan metode pengajaran yang dibutuhkan untuk mengembangkan potensi siswa. Kurikulum diperbarui secara rutin dengan mengikuti perkembangan teknologi, informasi, ilmu dan juga perkembangan zaman, Juhaela *et al.*, dalam Ummi, (2022). Kurikulum yang saat ini digunakan di Indonesia yaitu kurikulum merdeka, kurikulum yang memberikan kebebasan dalam pengajaran dan pembelajaran serta lebih menekankan pada pembentukan karakter dan keterampilan siswa. Dengan penerapan kurikulum pembelajaran merdeka yang didukung oleh digitalisasi, akses terhadap bahan ajar menjadi lebih cepat dan lebih merata. Oleh karena itu, diharapkan kurikulum merdeka dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Resty Panginan & Susianti, (2022).

Namun, berbagai masalah pembelajaran masih ditemukan di lapangan. Menurut Cahyati *et al.*, (2024), hasil nilai pembelajaran pendidikan pancasila untuk siswa kelas lima di SD Negeri Panggung Lor tergolong rendah, dengan tingkat penyelesaian hanya 18% dan 82% siswa belum menyelesaikan atau di bawah KKTP (Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran). Rendahnya tingkat penguasaan dalam Pendidikan Pancasila membuktikan bahwa terdapat banyak siswa yang masih belum mengerti materi yang diberikan. Beberapa faktor berkontribusi terhadap hasil belajar yang rendah ini, seperti model pengajaran yang tidak menarik dan sarana pembelajaran yang terbatas, didalam ini guru belum mengoptimalkan media berbasis teknologi dalam pengajaran, Nabila *et al.*, (2024). Oleh karena itu, perbaikan dalam pelaksanaan pengajaran diperlukan supaya hasil pembelajaran dapat tinggi dan tujuan belajar diharapkan bisa tercapai. Dalam Fernando *et al.*, (2024), Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar siswa adalah perilaku siswa yang diatur dan diukur termasuk antara lain mengenai sikap, keterampilan, dan juga pengetahuan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sudjana dan Ibrahim dalam Yandi *et al.*, (2023), yang menyatakan bahwasanya hasil belajar yaitu sifat yang berubah dengan mencakup 3 aspek, yaitu pemahaman konseptual (kognitif), kemampuan melaksanakan proses (psikomotor), dan sikap (afektif) setelah proses pengajaran dan pembelajaran.

Model pembelajaran yang diterapkan sangat memengaruhi peningkatan hasil belajar dalam kurikulum merdeka. Dalam kurikulum ini, siswa memperoleh pengajaran yang sesuai dengan keperluan mereka. Model pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran yang berbasis permasalahan, menjadikan siswa ingin berpartisipasi di dalam kegiatan belajar melalui pemecahan permasalahan yang sesuai dengan kehidupan nyata. Kusuma, (2020) memberikan penjelasan bahwa pelajaran berbasis masalah merupakan serangkaian interaksi belajar, siswa bukan hanya menerima materi satu arah saja, bukan hanya mencatat, dan mengingat materi. Dengan model pembelajaran *problem based learning*, mereka dituntut untuk interaktif, berinteraksi, menemukan serta mengelola data, dan juga menarik kesimpulan. Pendapat ini

sejalan dengan Sofyan & Komariah dalam Ramadhani *et al.*, (2024), yang berpendapat yaitu model belajar yang berbasis masalah adalah rencana untuk “memotivasi siswa agar aktif dalam belajar dengan pemecahan permasalahan kompleks yang berkaitan dengan dunia nyata.

Selain, menggunakan model pengajaran yang tepat, pemanfaatan media pengajaran melalui permainan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terlibat langsung didalam proses belajar. Hal tersebut seiring dengan pandangan Nazhar *et al.*, (2024) yang mengemukakan bahwasanya, dengan menggabungkan materi pembelajaran dengan permainan dapat mendorong siswa untuk belajar dengan aktif dan semangat, tanpa merasa bosan. Guru juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan menggabungkan dengan pembelajaran berbasis permainan sehingga siswa semakin termotivasi dalam belajar dan hasil belajar tercapai dengan maksimal. Maka dari itu, peneliti menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional berupa ular tangga yang diakses melalui digital.

Dengan kombinasi ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa bermain sambil belajar, sehingga mereka terus memahami materi yang diajarkan. Ular tangga adalah permainan pada zaman dulu yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, Yumarlin dalam Nazhar *et al.*, (2024). Ular tangga dapat menjadi permainan mengasyikkan, membuat anak kecil lebih tertarik dan beratusias dalam mengikuti belajar dan mencapai hasil belajar maksimal, Sari *et al.*, (2024). Yudha dalam Dwimarta *et al.*, (2023), menjelaskan bahwa mainan ular tangga adalah mainan kopetitif dengan tujuan agar meningkatkan kerja sama dan sportivitas, dan juga menciptakan pengalaman belajar sosial dan moral yang sesuai kebutuhan belajar.

Diperlukan model pelajaran yang secara aktif melibatkan siswa, mengingat permasalahan hasil uji belajar siswa yang relatif rendah. Karena itu, model berbasis masalah dipilih karena menekankan pelajaran kontekstual dan berfokus pada siswa dengan fokus pada pemecahan masalah. Selain itu, permainan ular tangga digital dipilih karena aturannya sederhana dan mudah dipahami, serta mengandung unsur menyenangkan tanpa mengalihkan perhatian dari pembelajaran. Penggunaan model dan media ini sangat cocok untuk Pendidikan Pancasila, karena mata pelajaran ini jarang menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Padahal, Pendidikan Pancasila memainkan peran penting sebagai mapel yang mengajar nilai-nilai dasar bangsa. Menurut Natalia & Saingo, (2023), Pancasila sebagai ideologi bangsa merupakan landasan negara yang harus dijunjung tinggi oleh seluruh masyarakat untuk menciptakan kehidupan yang harmonis melalui persatuan. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk memahami, menghormati, menerapkan prinsip moral dalam kehidupan, Sunaryati *et al.*, dalam Natalia & Saingo, (2023). Pendidikan Pancasila juga berkontribusi pada pengembangan sifat-sifat karakter positif pada siswa, seperti jujur, adil, toleran, nasionalisme dan saling menghormati, Natalia & Saingo, (2023).

Sebagian besar siswa sesungguhnya, merasa pendidikan pancasila adalah pembelajaran yang membuat bosan, dan disebabkan pula oleh materi yang dinilai terlalu sulit. Pancasila dalam konteks pendidikan tidak juga diajarkan secara teoritis terus, tetapi perlu diterapkan di kehidupan dunia nyata para siswa, Lukman *et al.*, (2025). Oleh itu dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti “ Pengaruh Model *Problem based Learning* berbantuan *game* Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Media dan model pembelajaran tersebut disatukan untuk mendorong keterlibatan aktifnya siswa dalam proses belajar dengan cara mengatasi masalah dan menjadikan permainan lebih menarik demi meningkatkan penguasaan materi siswa.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan eksperimen. Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental berfokus pada pengukuran dan analisis keterhubungannya antara sebab dan akibat antara variabel independen dan juga variabel dependen. Tujuannya adalah supaya menentukan hasil tindakan yang diterapkan pada kelas eksperimen di bandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerima tindakan, Priadana & Sunarsi, (2021)

Di penelitian kuantitatif ini, metodenya yang diterapkan adalah *Quasi Experiment Design* menggunakan model *Nonequivalent Control Group Design*. metode tersebut menggunakan 2 kelompok pengujian, yaitu kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menerima tindakan, sedangkan kelompok kontrol tidak akan menerima

tindakan. Desain penelitian kuantitatif dalam bentuk eksperimen bisa di amati pada tabel dibawah:

Di penelitian ini, sebelum penelitian kedua kelas diberikan *pre-test* guna menentukan kemampuan siswa sebelum diberikan tindakan. selama penelitian, kelas eksperimen diberikan perlakuan melalui media permainan ular tangga digital, sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Setelah menerima perlakuan, kedua kelas menjalani *post-test* untuk mengevaluasi hasil uji belajar mereka. Penelitian ini memiliki tujuan supaya menyelidiki apakah model *problem based learning* menggunakan bantuan media *game* ular tangga digital memiliki pengaruh terhadap hasil pembelajaran pendidikan pancasila dimateri hak dan kewajiban di kelas tiga SD.

Penelitian ini dilaksanakan berlokasi di kelas III UPT SD NEGERI 145 Gresik, Jl. Raya Bambi, Bangkingan, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, 61177 pada tahun ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen, yaitu kelas III A, yang terdiri dari 24 siswa, dan kelompok kontrol, yaitu kelas III B, yang juga terdiri dari 24 siswa. Jumlah total siswa adalah 48. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Menurut Wahyuni, (2020), purposive sampling adalah metode pemilihan berdasarkan pertimbangan. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah memilih kelas yang serupa untuk dijadikan sebagai kelas atau kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok kontrol tidak menerima perlakuan apa pun, sedangkan kelompok eksperimen menerima perlakuan atau tindakan berupa pembelajaran berbasis permasalahan yang dibantu dengan permainan ular tangga digital.

Instrumen penelitian mengacu pada metode yang digunakan untuk menguji variabel dalam eksperimen, Ardiansyah *et al.*, (2023). Alat yang diperlukan oleh peneliti adalah tes dengan lima pertanyaan esai. Lembar tes berguna untuk mengukur seberapa hasil belajar. Tes yang diberi di *pre-test* serta *post-test* disesuaikan dengan materi tentang hak dan kewajiban untuk siswa kelas tiga sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti dapat menilai pemahaman siswa sebelum dan juga setelah pemberian model berbasis permasalahan dengan di bantu permainan ular tangga digital bertujuan untuk mengamati peningkatan hasil belajarnya.

Menurut Syaeful millah *et al.*, (2023), penganalisisan data adalah pemrosesan penelitian yang dikerjakan setelah mendapatkan data yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang diteliti. Setelah data mentah dari penelitian kuantitatif dikumpulkan melalui kegiatan lapangan, pengolahan dan analisis data diperlukan supaya data tersebut dapat dijadikan sebagai baham dalam menjawab masalah peneliti atau mengetahui hasil hipotesis penelitian, Sofwatillah *et al.*, (2024). Teknik penganalisisan di penelitian meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS. Uji hipotesis yang digunakan dengan *independent sample t-test* memiliki tujuan supaya mengetahui apakah terdapat pengaruh perlakuan tindakan model *Problem Based Learning* dengan dibantu media permainan Ular Tangga berupa digital terhadap prestasi Belajar pada Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban pada kelas tiga sekolah dasar.

HASIL

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	,182	24	,039	,920	24	,059
	Posttest Kontrol	,187	24	,029	,925	24	,076
	Pretest Eksperimen	,163	24	,099	,928	24	,086
	Posttest Eksperimen	,182	24	,038	,932	24	,107

a. Lilliefors Significance Correction

Data untuk penelitian ini diperoleh dari uji tes belajar siswa yang dilihat melalui dua kali tes dalam proses belajar mengajar. Penelitian tersebut melibatkan 48 siswa kelas 3 di UPT SD NEGERI 145 Gresik, terdiri dari 24 kelas 3A sebagai kelompok eksperimen dan 24 kelas 3B sebagai kelompok kontrol. Instrumen dikembangkan berdasarkan tujuan pengajaran yang terdapat dalam buku panduan guru. Selanjutnya, hasil tes dianalisis untuk menentukan

perbedaan hasil tes kelas eksperimen dan kontrol dengan uji normalitas. Uji normalitas merupakan pengujian berfungsi sebagai pertimbangan apa data itu memiliki distribusi normal. Apabila data tidak mengikuti distribusi normal, maka hasil analisis data bias atau tidak valid, Isnaini *et al.*, (2025). Perbandingan hasilnya dapat diamati pada tabel 1.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk (karena data <50), hasilnya menyatakan nilai signifikansi pada tes awal kelas kontrol sebesar $0,059 > 0,05$, sedangkan pada tes akhir kelas kontrol memperoleh hasil sebesar $0,076 > 0,05$. Data perhitungan tes awal kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah sebanyak $0,086 > 0,05$ dan meningkat tinggi menjadi $0,107 > 0,05$ setelah diberikan pembaharuan tindakan. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwasanya hasil uji normalitas menunjukkan distribusi normal. Nilai untuk setiap kelas yang tercantum dalam tabel 2.

Tabel 2. Uji Deskriptif

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pre-Test Eksperimen	24	45	30	75	48,96	2,758	13,512	182,563
Post-Test Eksperimen	24	45	55	100	81,88	2,788	13,658	186,549
Pre-Test Kontrol	24	40	25	65	39,38	1,934	9,477	89,810
Post-Test Kontrol	24	45	35	80	54,38	2,432	11,916	141,984
Valid N (listwise)	24							

Di kelas eksperimen, rata-ratanya adalah 48,96 dan standar deviasi atau simpangan baku adalah 13,51. Setelah itu diberikan penerapan model dan media pengajaran, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 81,88 dan standar deviasi 13,66. Di sisi lain, di kelas kontrol yang menerapkan metode yang berpusat pada pengajar, nilai rata-rata adalah 39,38 dengan simpangan baku 9,48. Sementara itu, hasil tes akhir menunjukkan rata-rata sebesar 54,38 dan simpangan bakunya sebesar 11,92.

Jika dibandingkan, rata-rata nilai post test kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, rentang nilai minimum dan maksimum pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, deviasi standar juga menunjukkan sebaran nilai yang lebih besar.

Setelah pengujian normalitas, dilakukan pengujian homogenitas untuk menyimpulkan apa kedua kelompok dalam sampel data yang digunakan bersifat homogen. Maka karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pengujian homogenitas adalah untuk menentukan apakah varians dari beberapa kelompok memiliki data penelitian yang sama atau tidak. Homogenitas juga berarti bahwa data yang diteliti memiliki karakteristik yang serupa, Ghozali dalam Nurhaswinda *et al.*, (2025). Tabel 3 menunjukkan hasil perhitungan pengujian homogenitas dalam penelitian ini.

Tabel 3. Uji Homogenitas

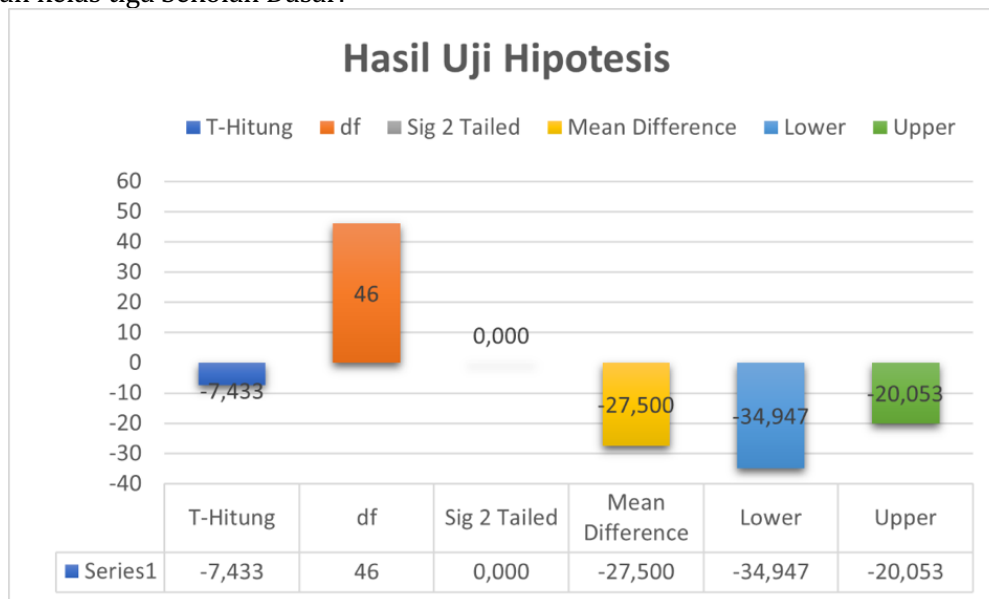
Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,477	1	46	,122
	Based on Median	2,514	1	46	,120
	Based on Median and with adjusted df	2,514	1	43,307	,120
	Based on trimmed mean	2,438	1	46	,125

Berdasarkan Uji Homogenitas diatas, merupakan kombinasi dari post test kelas kontrol dan eksperimen, dapat dibuktikan bahwa nilai signifikansi merupakan 0,122 yang diartikan $>0,05$. Maka daripada itu, dapat diberi kesimpulan bahwa varian data hasil tes belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu bersifat homogen, sehingga pengujian statistik lebih lanjut dapat dilakukan.

Uji statistik selanjutnya adalah uji hipotesis yang bertujuan untuk menentukan apa terdapat pengaruh *problem based learning* di bantu dengan media permainan ular tangga digital terhadap pencapaian belajar pendidikan pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas tiga sekolah dasar. Peneliti dapat menjawab pertanyaan ini dengan menolak atau menerima hipotesis melalui pengujian hipotesis, Lestari *et al.*, (2026). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji

independent sample test di SPSS dengan versi 21, sehingga hasilnya sebagai berikut:

Dari tes independen sampe T-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar yaitu 0.000 yang berarti $<0,05$. Dengan begitu, H_0 terdapat penolakan dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model Pembelajaran Berbasis Masalah yang dibantu permainan ular tangga digital terkait hasil belajar Pendidikan Pancasila pada mata pembelajaran Hak dan Kewajiban kelas tiga Sekolah Dasar.



Gambar 1. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Hasil uji *independent sample t-test* dalam penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun demikian, signifikansi statistik tersebut tidak serta-merta dimaknai sebagai bukti keberhasilan model pembelajaran secara mekanis, melainkan perlu dianalisis secara pedagogis dan teoretis untuk memahami proses yang melatarbelakangi terjadinya perbedaan tersebut. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital mampu mengubah pola interaksi belajar siswa. Pada kelas kontrol, pembelajaran berlangsung secara konvensional dengan dominasi penjelasan guru. Pola ini cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi, sehingga aktivitas kognitif yang terjadi lebih banyak pada level mengingat dan memahami. Peningkatan nilai yang terjadi dalam kelas kontrol lebih merefleksikan efek latihan dan pengulangan materi.

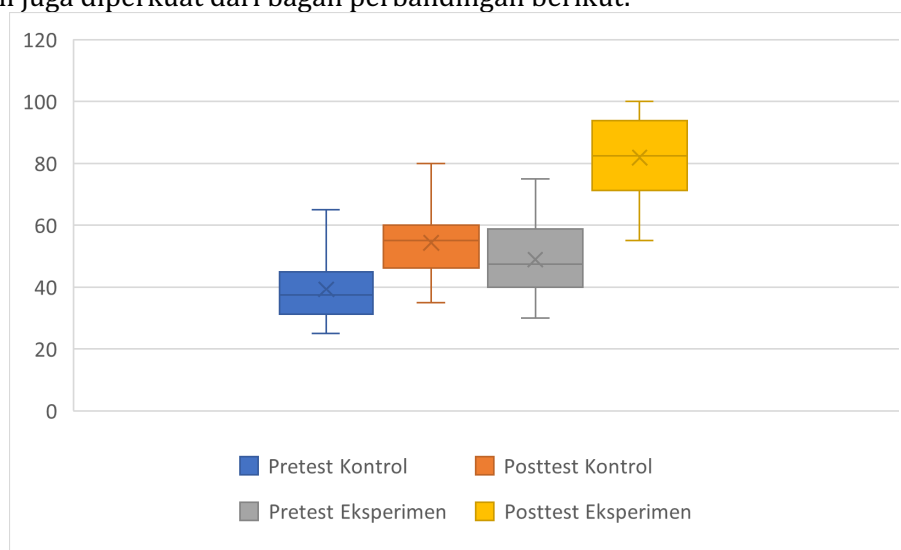
Sebaliknya, pada kelas eksperimen, pembelajaran dimulai dari penyajian masalah kontekstual yang berkaitan dengan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini mendorong siswa mengaktivasi pengetahuan awal, mengidentifikasi permasalahan, mendiskusikan alternatif solusi, serta menyusun kesimpulan berdasarkan hasil interaksi kelompok. Dengan demikian, terjadi pergeseran dari pembelajaran berbasis transmisi informasi menuju pembelajaran berbasis konstruksi pengetahuan. Secara kognitif, model PBL mendorong keterlibatan siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis situasi, mengevaluasi alternatif jawaban, dan mengambil keputusan yang tepat. Proses ini memungkinkan terbentuknya pemahaman konseptual yang lebih mendalam dibandingkan sekadar hafalan definisi. Peningkatan skor posttest pada kelas eksperimen tidak hanya mencerminkan bertambahnya jumlah jawaban benar, tetapi juga menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep hak dan kewajiban dengan konteks nyata.

Penggunaan media game ular tangga digital berperan sebagai penguat motivasional sekaligus sarana pengulangan konsep secara tidak langsung. Karakteristik permainan yang interaktif dan kompetitif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan fokus dan partisipasi siswa. Dalam konteks psikologi pendidikan, pengalaman belajar yang melibatkan emosi positif cenderung memperkuat retensi memori jangka panjang. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dipahami sebagai hasil dari integrasi aspek kognitif dan afektif dalam proses pembelajaran. Temuan ini selaras dengan perspektif konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungannya. Ketika siswa terlibat dalam pemecahan masalah yang

relevan dengan kehidupan sehari-hari, proses belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Selain itu, jika dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan media visual-interaktif, dibandingkan melalui penjelasan abstrak semata. Analisis terhadap variasi hasil belajar juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki dinamika yang lebih beragam dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa model PBL memberikan ruang bagi perbedaan karakter dan gaya belajar siswa. Siswa yang aktif dalam diskusi memperoleh manfaat lebih besar, sementara siswa yang cenderung pasif tetap mengalami peningkatan meskipun tidak setinggi siswa yang sangat partisipatif. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar, tetapi juga membuka peluang pengembangan potensi individual.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis, peneliti menjawab rumusan masalah pada bab sebelumnya yaitu terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Game Ular Tangga Digital* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Hal ini juga diperkuat dari bagan perbandingan berikut:



Gambar 2. Perbandingan Hasil Tes Belajar

Berdasarkan bagan diatas, hasil uji pre test dan post test kelompok kontrol tidak menyatakan perbedaan drastis, sehingga peningkatan yang terjadi cenderung terbatas. Di sisi lainnya, kelompok eksperimen membuktikan peningkatan hasil uji tinggi yang lebih signifikansi antara skor pretest dan posttest. Analisis data menggunakan uji independent samples test menunjukkan nilai sig sebesar 0,000 yang terbukti kurang 0,05. Maka daripada itu, dapat diberi kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang sehingga disimpulkan berarti adanya pengaruh pembelajaran menggunakan model problem based learning dengan dibantu game ular tangga digital pada pembelajaran pendidikan pancasila di materi hak dan kewajiban kelas tiga.

Teori yang dikemukakan oleh Shavira *et al.*, (2024) menjadi dasar pernyataan ini. Teori tersebut menyatakan bahwa inovasi yang mendukung pembelajaran berbasis masalah dapat memotivasi mereka untuk belajar. selain daripada itu, media pembelajaran seperti media ular tangga dapat juga menghasilkan peningkatan motivasi siswa, terampilan proses, dan kemampuan pemecahan masalah mereka selama belajar. Menurut Lukman *et al.*, (2025). Pendidikan pancasila harus disampaikan tidak hanya secara teoritis namun juga dapat diterapkan kedalam kegiatan nyata. Oleh karena itu, game ular tangga dapat dijadikan sebagai media proses pengajaran yang menyenangkan untuk mengajarkan materi Pendidikan Pancasila yang dikaitkan dengan kehidupan dan kegiatan harian.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Novita & Sundari, (2020) yang menyatakan bahwa pemakaian pembelajaran ular tangga digital dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan memicu semangat belajar siswa, yang berarti media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar. Namun, terdapat perbedaan, yaitu penelitian Novita & Sundari, (2020) tidak menggunakan kelas pembanding dan menerapkan siklus pembelajaran, sementara

penelitian ini menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding. Sementara demikian keduanya memiliki persamaan, yaitu sama menggunakan media ular tangga dalam bentuk digital

Teori yang relevan dengan penelitian ini teori perkembangan kognitif piaget dimana siswa usia 8-9 tahun sudah mampu berpikir logis terhadap objek konkret, memahami sebab akibat di lingkungan belajar. Hal ini didukung oleh penelitian penelitian yang dilakukan oleh Andriani & Zuhri, (2024), pelaksanaan model PBL dengan menggunakan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran dapat menolong siswa lebih memahami materi dan memicu perhatian mereka, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar. Menurut penelitian Febriana *et al.*, (2024), model pembelajaran yang diterapkan pada permainan ular tangga, yaitu Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), mengharuskan siswa-siswi secara aktif menemukan pengertian konsep melalui masalah yang dikaitkan dengan materi. Kesamaan dengan penelitian terkait lainnya memperkuat penelitian yang dilakukan peneliti ini, dengan menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dibantu permainan ular tangga digital dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih antusias dan lebih gampang menghafal materi yang diberikan. Namun, terdapat juga bedanya dengan penelitian ini. Penelitian yang dijalankan oleh para ahli berfokus dari peningkatan hasil belajar melalui siklus pembelajaran dan tidak menggunakan kelas pembanding, sedangkan penelitian ini melibatkan kelas kontrol sebagai pembanding. Selain itu, media yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah permainan ular tangga konvensional, bukan permainan digital.

Penelitian ini memiliki kekurangan terkait durasi pembelajaran. Hal ini karena permainan ular tangga digital membutuhkan waktu lama untuk dimainkan. Siswa harus menuliskan beberapa pertanyaan dari permainan untuk dipresentasikan di depan kelas setelah permainan selesai. Namun, terlepas dari kekurangan tersebut, Penelitian yang telah dilaksanakan dahulu menunjukkan penggunaan model *Problem Based Learning* bantuan permainan ular tangga digital dapat menciptakan pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa. Dengan demikian, hasil pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila, yang bersifat kompleks, menjadi lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan hari-hari. Pengajaran yang melibatkan interaksi antar siswa dapat menumbuhkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian untuk menyampaikan pendapat di antara kelompok.

SIMPULAN

Menurut pengamatan pengujian mengenai "model problem based learning berbantuan media game ular tangga digital terhadap hasil belajar pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban pada kelas III sekolah dasar" dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas tiga. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hasil belajar setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis. Dari hasil tersebut, dapat dipahami bahwa adanya pengaruh model *problem based learning* berbantuan game ular tangga digital terhadap hasil belajar pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, model Pembelajaran Berbasis Masalah yang menggunakan mainan game ular tangga digital sehingga terdapat berfungsi menjadi media alternatif yang menggembirakan untuk membantu siswa memahami pembelajaran kompleks dalam Pendidikan Pancasila. Hal ini mendapat menjadikan peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan penelitian ini dapat memperluas wawasan di jalur pendidikan, khususnya mengenai pemberian pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah atau PBL, berbantuan game ular tangga yang berupa digital materi tentang hak dan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil dari uji penelitian ini dapat dijadikan sumber guna membuat inovasi model pembelajaran yang aktif, inovatif, dan juga menggembirakan guna peningkatan hasil belajar pada siswa.

Bagi guru diberi masukan untuk menggunakan model dan media ular tangga digital sebagai metode pembelajaran alternatif, karenanya telah dapat dibuktikan memiliki dampak positif pada hasil belajarnya siswa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan dan periode penelitian, serta memiliki variabel atau subjek lain untuk hasil yang lebih komprehensif, dan untuk menjadi referensi dalam pengembangan penelitian serupa pada tingkat berbeda atau materi yang berbeda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada orang tuanya yang selalu mendoakannya dan memberikan dukungan, kepada pembimbingnya yang sudah membagi masukan dan bimbingan selama kegiatan penelitiannya, kepada sesama mahasiswa di bawah bimbingan yang sama yang saling mendukung dan bekerja keras bersama, dan kepada teman-temanya yang selalu memotivasinya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Zuhri, M. S. (2024). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Dasar Volume*, 8.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Cahyati, W., Tika Damayani, A., Wigati, T., & Suyoto. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 228. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Dwimarta, A., Hadi, F. R., & Marlina, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle Berbantuan Media Ular Tangga Digital Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(0), 1360–1366. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4602>
- Febriana, A., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Ular Tangga Tematik (Utatik) Terhadap Pemahaman Konsep Tema 8 Subtema 3 Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 175–187. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3144>
- Fernando, Y., Andriana, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1379.
- Kusuma, Y. Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4, 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Lestari, selly syah, Samosir, T., & Amir, A. (2026). UJI HIPOTESIS SATU SAMPEL. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 185.
- Lukman, E. N., Hadiwijaya, P., Rifaldy, S., Juliansyah, A., & Antoni, H. (2025). Inovasi Metode Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Era Digital. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1).
- Nabila, S. Y., Susiloningsih, W., & Satyaningsih, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Visual Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities and Social Studies*, 2(3), 1011–1019. <https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/index>
- Natalia, L., & Saingo, Y. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Nazhar, S., Sugiarti, L., & Saputri, D. D. (2024). Penerapan Model PBL Berbantu Game Edukasi Digital Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sitasi Ilmiah*, 2(1), 82–90.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Cahaya Publikasi Nusantara*, 1(2), 61.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif. In *Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Issue 1).

- <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056><https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827><https://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt><http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>
- Ramadhani, S. P., Pratiwi, F. M., Fajriah, Z. H., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis terhadap Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 724–730.
- Resty Panginan, V., & Susianti, S. (2022). Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Perbandingan Penerapan Kurikulum 2013. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(1), 9–16.
<https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i1.7>
- Sari, D. R., Sudarsih, & Subijantoro. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pancasila Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Shavira, D. A., Khamdun, & Siti, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal P2M STKIP Siliwangi*, 11(2).
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- syaeful millah, A., Apriyani, Arobiah, D., Selvia Febriani, E., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Ummi, I. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Wahyuni, M. (2020). *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual Dan Spss Versi 25*. Bintang pustaka madani.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24.