



## Penerapan Media Ular Tangga Berbasis IT Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ngaliyan 01 Semarang

Nadia Dwi Nandini<sup>1\*</sup>, Sri Sami Asih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.14754>

Received: 02 March 2026

Revised: 28 April 2026

Accepted: 10 May 2026

**Abstract:** Fourth-grade students at SDN Ngaliyan 01 Semarang face learning difficulties in Pancasila Education, characterized by low interest, weak conceptual understanding, and insufficiently interactive teaching methods. This study aims to examine the effectiveness of IT-based snakes and ladders media in overcoming learning difficulties in Pancasila Education through the Problem Based Learning (PBL) model. The study employed a quantitative approach with a Nonequivalent Control Group Design, involving 28 students of class 4B as the control group (IT-based snakes and ladders + Literacy Suitcase) and 26 students of class 4D as the experimental group (IT-based snakes and ladders + Flash Card). Data were collected through pretest and posttest, and analyzed using the Mann-Whitney test and N-Gain. The results showed that both groups experienced moderate improvements in learning outcomes, with the control group's posttest mean of 83.46 (N-Gain 45.55%) and the experimental group's posttest mean of 79.62 (N-Gain 44.02%). The Mann-Whitney test yielded  $p = 0.051$ , which is statistically not significant at  $\alpha = 0.05$ , yet indicates a tendency toward a substantive difference. It is concluded that IT-based snakes and ladders media is effective in overcoming learning difficulties in Pancasila Education, with the Literacy Suitcase proving descriptively superior to Flash Card. Teachers are recommended to continuously integrate technology-based media into their instructional practices.

**Keywords:** Educational Game; IT-Based Media; Learning Difficulties; Literacy Suitcase; Pancasila Education; Problem Based Learning

**Abstrak:** Siswa kelas IV SDN Ngaliyan 01 Semarang mengalami kesulitan belajar Pendidikan Pancasila yang ditandai oleh rendahnya minat, pemahaman konsep yang lemah, dan metode pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media ular tangga berbasis IT dalam mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Pancasila melalui model Problem Based Learning (PBL). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Nonequivalent Control Group Design, melibatkan 28 siswa kelas 4B sebagai kelompok kontrol (ular tangga berbasis IT + Koper Literasi) dan 26 siswa kelas 4D sebagai kelompok eksperimen (ular tangga berbasis IT + Flash Card). Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori sedang, dengan rata-rata posttest kelompok kontrol 83,46 (N-Gain 45,55%) dan kelompok eksperimen 79,62 (N-Gain 44,02%). Uji Mann-Whitney menghasilkan nilai  $p = 0,051$ , yang secara statistik tidak signifikan pada  $\alpha = 0,05$ , namun mengindikasikan kecenderungan perbedaan substantif. Disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis IT efektif mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Pancasila, dengan Koper Literasi terbukti lebih unggul secara deskriptif dibandingkan Flash Card. Guru disarankan mengintegrasikan media berbasis teknologi secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Game Edukasi; Kesulitan Belajar; Koper Literasi; Media Berbasis IT; Pendidikan Pancasila; Pembelajaran Berbasis Masalah.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membangun kualitas suatu bangsa, karena melalui pendidikan kemampuan, karakter, serta pola pikir masyarakat dapat berkembang secara lebih baik. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan suatu negara tidak terlepas dari kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya, dan hal tersebut sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikan yang berjalan. Dengan adanya pendidikan yang baik, masyarakat dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang mendukung peningkatan taraf hidup dan kesejahteraan sosial. Oleh sebab itu, pendidikan sering dipandang sebagai investasi jangka panjang yang berperan besar dalam menciptakan kemajuan, kemandirian, dan kemakmuran bangsa di masa depan.

Dalam konteks nasional, pelaksanaan Pendidikan di Indonesia diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang tersebut menjelaskan bahwa Pendidikan adalah proses yang dirancang secara sadar dan sistematis dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik berkembang secara optimal. Proses tersebut tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan intelektual, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, penguatan nilai spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, serta penanaman sikap dan moral yang baik. Melalui proses pendidikan yang terarah, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga dapat berperan secara aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Nurohmah dan Dewi (2021), pendidikan memegang peranan penting baik dalam pertumbuhan masyarakat maupun penanaman nilai-nilai dan karakter yang baik pada setiap individu. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan yang sangat penting. Winarno (2021) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar bukan sekadar transfer pengetahuan tentang dasar negara, melainkan merupakan proses internalisasi nilai-nilai luhur yang membentuk identitas dan karakter bangsa sejak usia dini. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diperkenalkan sejak dini pada nilai-nilai kebangsaan serta prinsip dasar negara, sehingga diharapkan mereka dapat tumbuh menjadi warga negara yang memiliki sikap tanggung jawab, moral yang baik, dan rasa cinta terhadap bangsa. Meskipun demikian, pada praktiknya masih banyak sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi

Pendidikan Pancasila dengan metode yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kondisi tersebut juga ditemukan secara nyata di SDN Ngaliyan 01 Semarang. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, diperoleh gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut. Guru melaporkan bahwa kendala utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah sulitnya siswa mengingat dan memahami materi Pendidikan Pancasila. Siswa kerap merasa cepat bosan selama pembelajaran berlangsung, yang berdampak pada rendahnya konsentrasi dan partisipasi aktif mereka di kelas. Dari sisi metode, guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan pendekatan ceramah dan penayangan video berbasis YouTube secara pasif, sehingga interaksi dua arah antara guru dan siswa belum terbentuk secara optimal. Dari sisi ketersediaan media, sarana dan prasarana seperti proyektor, buku paket, modul, dan akses internet sebenarnya sudah tersedia di sekolah, namun pemanfaatannya sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif belum dilakukan secara maksimal. Dari sisi partisipasi siswa, rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran tercermin dari tantangan guru dalam menjaga kedisiplinan dan antusiasme belajar. Guru telah berupaya meningkatkan keterlibatan siswa melalui metode diskusi, permainan edukatif sederhana, dan pembelajaran berbasis proyek, namun hasilnya belum sepenuhnya memuaskan karena media yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum terintegrasi dengan teknologi secara optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Sutisna, Novita, Iskandar (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan sekolah dasar belum optimal. Demikian pula, penelitian oleh Novita, Windiyani, dan Fauziah (2020) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan komunikasi (TIK) di Tingkat sekolah dasar masih relative terbatas. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa integrasi media, khususnya yang berbasis teknologi, belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan pengamatan dan berbagai penelitian sebelumnya, ada kebutuhan untuk mengembangkan dan meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Secara teoretis, kesulitan belajar (*learning difficulty*) didefinisikan sebagai kondisi di mana siswa mengalami hambatan dalam proses memperoleh, memproses, menyimpan, dan mengaplikasikan

informasi yang dipelajari (Marlina, 2021). Kesulitan belajar dapat bersumber dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya motivasi belajar, kurangnya minat terhadap materi, dan lemahnya kemampuan konsentrasi. Sementara faktor eksternal mencakup metode pengajaran yang kurang variatif, keterbatasan media pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kurang kondusif (Pratiwi & Hermawan, 2022). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Ngaliyan 01, kesulitan belajar siswa secara spesifik tercermin dari tiga hal, yaitu rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sulitnya siswa memahami konsep-konsep Pancasila yang bersifat abstrak dan normatif, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif oleh guru. Untuk mengatasi kesulitan belajar tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual, yakni media yang mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa sehingga pemahaman konsep dapat terbentuk secara lebih bermakna (Sutisna et al., 2020).

Menurut Nugraha et al. (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif di tingkat sekolah dasar mampu memberikan bantuan bagi siswa dalam menghadapi berbagai hambatan selama proses belajar. Media yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir serta meningkatkan aspek kognitif peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Jojo dan Sitohang (2022), menggunakan pendekatan studi kasus, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media berbasis teknologi dianggap efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang sulit maupun abstrak dengan lebih mudah dan menarik. Hal ini sejalan dengan keterangan guru di SDN Ngaliyan 01 yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis video lebih mudah dipahami siswa karena kombinasi gambar, teks, suara, dan animasi dapat menjelaskan konsep yang kompleks secara lebih menarik dibandingkan dengan teks saja. Lebih lanjut, teknologi juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri, berkolaborasi secara virtual, dan mendapatkan umpan balik langsung, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Salah satu bentuk media berbasis IT yang relevan dan inovatif untuk diterapkan di sekolah dasar adalah permainan edukatif digital, khususnya ular tangga berbasis IT. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan tradisional yang sudah sangat

familiar di kalangan anak-anak Indonesia. Ketika diadaptasi menjadi media pembelajaran digital, permainan ini dapat mengintegrasikan soal-soal, gambar, animasi, dan narasi edukatif yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila. Dibandingkan dengan media yang sebelumnya digunakan guru, seperti video YouTube dan permainan sederhana yang bersifat pasif dan satu arah, media ular tangga berbasis IT menawarkan interaksi dua arah yang lebih kaya. Siswa tidak hanya menyimak, tetapi juga aktif berpikir, mengambil keputusan, dan merespons tantangan dalam permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Pratiwi & Hermawan, 2022). Keunggulan ini menjadikan ular tangga berbasis IT sebagai alternatif media yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas IV yang masih berada pada tahap operasional konkret, sebagaimana dijelaskan oleh Piaget (dalam Santrock & Cauffman, 2021), di mana anak-anak pada tahap ini lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan objek-objek konkret.

Sehubungan dengan hal tersebut, sangat penting bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang variatif dan menggunakan media yang kreatif agar proses belajar mengajar tidak terasa monoton bagi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran, contohnya permainan ular tangga yang diadaptasi dengan memasukkan materi pelajaran. Permainan tersebut cukup familiar dan diminati oleh anak-anak, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam kegiatan belajar, siswa cenderung menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi serta lebih antusias dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran.

Untuk mengoptimalkan potensi media ular tangga berbasis IT, penelitian ini mengintegrasikannya dengan model Problem Based Learning (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana siswa diarahkan untuk memecahkan masalah nyata secara aktif, kolaboratif, dan reflektif (Nafiah & Suyanto, 2022). Teori yang dikemukakan oleh Vygotsky (dalam Rohaendi & Laelasari, 2020) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh peran guru, tetapi juga oleh interaksi dengan teman sebaya. Melalui interaksi tersebut, siswa dapat saling bertukar ide, membantu satu sama lain dalam memahami materi, serta mengembangkan kemampuan berpikir mereka. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, PBL memungkinkan siswa mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi kehidupan nyata melalui skenario masalah yang disajikan dalam permainan ular

tangga digital. Integrasi antara media ular tangga berbasis IT dan model PBL dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik: media permainan menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sementara PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan persoalan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Kombinasi keduanya diharapkan mampu mengatasi kesulitan belajar siswa secara lebih komprehensif, baik dari sisi afektif berupa peningkatan motivasi dan minat belajar maupun dari sisi kognitif berupa penguatan pemahaman konsep.

Pada dasarnya, minat belajar merupakan unsur yang sangat penting dan perlu mendapat perhatian dari guru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar menjadi salah satu penyebab utama siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, persepsi atau pandangan siswa terhadap suatu mata pelajaran juga berperan dalam menentukan tingkat ketertarikan mereka untuk belajar. Apabila siswa memandang Pendidikan Pancasila sebagai pelajaran yang kurang menarik dan membosankan, maka keinginan mereka untuk belajar akan menurun. Sebaliknya, jika siswa memiliki pandangan yang positif serta ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran, mereka akan lebih terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan terus mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menguji satu jenis media secara terpisah, penelitian ini juga membandingkan efektivitas media ular tangga berbasis IT dengan media konvensional berupa flash card dan Koper Literasi, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai alternatif media yang paling optimal dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV. Berdasarkan seluruh uraian latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada penerapan media ular tangga berbasis IT melalui model Problem Based Learning (PBL) sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Ngaliyan 01 Semarang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam mengenai penerapan media tersebut dalam lingkup kelas. Permasalahan utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas media ular tangga berbasis IT dalam mengatasi kesulitan belajar siswa,

serta apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media ular tangga berbasis IT dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas media ular tangga berbasis IT dalam meminimalkan hambatan belajar sekaligus menguji signifikansi perbedaan capaian hasil belajar siswa sebagai dampak dari penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## Metode

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya permainan ular tangga digital, dalam mengurangi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan analisis data berbasis angka secara objektif, sehingga perubahan kemampuan peserta didik saat sebelum dan sesudah intervensi dapat diukur secara jelas menggunakan perbandingan skor pretest dan posttest

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pancasila dalam Diriku, mencakup dua submateri yaitu makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat serta sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu melalui tahap validasi isi (content validity) melalui proses expert judgment, yakni penilaian oleh dua orang ahli yang terdiri atas dosen pembimbing dan guru kelas IV SDN Ngaliyan 01. Penilaian ahli dilakukan terhadap kesesuaian butir soal dengan indikator kompetensi dasar, kejelasan bahasa dan redaksi soal, serta kesesuaian tingkat kognitif soal dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Hasil *expert judgment* menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan dengan beberapa perbaikan pada redaksi soal.

Kisi-kisi instrumen tes disusun berdasarkan dua submateri pokok dengan distribusi tingkat kognitif mengacu pada taksonomi Bloom yang telah direvisi, meliputi tingkat mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Secara rinci, dari total 40 butir soal pilihan ganda yang dikembangkan, sebanyak 10 soal mengukur kemampuan mengingat (C1) yang berkaitan dengan hafalan sila-sila Pancasila dan simbolnya, 15 soal mengukur kemampuan memahami (C2) yang berkaitan dengan pemahaman makna dan kandungan nilai setiap sila, 10 soal

mengukur kemampuan menerapkan (C3) yang berkaitan dengan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan 5 soal mengukur kemampuan menganalisis (C4) yang berkaitan dengan analisis kesesuaian suatu perilaku dengan nilai-nilai Pancasila. Distribusi soal ini dirancang untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur pemahaman siswa secara komprehensif dari tingkat pengetahuan dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Instrumen non-tes yang digunakan meliputi lembar observasi dan wawancara terstruktur. Lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung tingkat keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berdasarkan indikator perilaku belajar aktif dan sikap sosial yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Wawancara terstruktur dilakukan kepada guru sebelum penelitian dimulai sebagai studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti profil sekolah, daftar nilai, foto kegiatan pembelajaran, dan silabus mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan rangkaian prosedur metodologis yang sistematis tersebut, penelitian ini tidak hanya mampu menilai efektivitas permainan ular tangga digital secara statistik, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis IT dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di sekolah dasar.

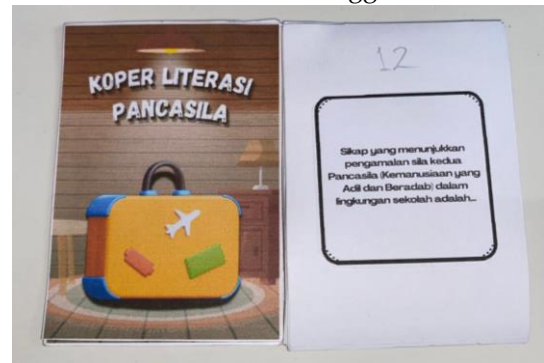
**Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Pancasila dalam Diriku, melalui penerapan media pembelajaran inovatif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan melibatkan dua kelas IV di SDN Ngalyan 01 Semarang sebagai subjek penelitian. Kelas 4B ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media ular tangga berbasis IT yang dipadukan dengan Koper Literasi sebagai media pendukung,

sedangkan kelas 4D sebagai kelas eksperimen menggunakan media ular tangga berbasis IT yang dipadukan dengan Flash Card sebagai media pendukung. Untuk mengukur hasil belajar siswa, digunakan instrumen soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukarannya, sehingga dinyatakan layak sebagai alat ukur. Pengambilan data dilakukan melalui pretest dan posttest guna mengetahui kemampuan awal serta perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.



**Gambar 1.** Media Ular Tangga berbasis IT



**Gambar 2.** Media Koper Literasi



**Gambar 3.** Media Flash Card

Berikut disajikan data deskriptif hasil pretest dan posttest kedua kelompok secara ringkas dan informatif:

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

Tindakan	Statistik				
	Jumlah Siswa	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Standar Deviasi
Pre test Kelas Kontrol (4B)	28	68,04	95	40	12,197
Post test Kelas Kontrol (4B)	28	83,46	100	70	7,965
Pre test	26	60,58	100	30	15,895

Kelas Eksperimen (4D) Post test	26	79,62	100	70	5,987
Kelas Eksperimen (4D)					

Berdasarkan Tabel 1, kedua kelompok mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Kelas kontrol (4B) mengalami kenaikan rata-rata sebesar 15,42 poin, dari 68,04 pada pretest menjadi 83,46 pada posttest. Sementara itu, kelas eksperimen (4D) mengalami kenaikan rata-rata sebesar 19,04 poin, dari 60,58 pada pretest menjadi 79,62 pada posttest. Meskipun nilai rata-rata posttest kelas kontrol lebih tinggi secara absolut, perlu dicatat bahwa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata pretest yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, sehingga perbandingan absolut skor posttest saja tidak cukup untuk menyimpulkan efektivitas media secara adil. Oleh karena itu, analisis N-Gain dilakukan untuk mengukur besarnya peningkatan relatif terhadap kemampuan awal masing-masing siswa. Dari sisi standar deviasi posttest, kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih kecil (5,987) dibandingkan kelas kontrol (7,965), yang mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih merata dan terkonsentrasi setelah perlakuan.

### Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistic yang digunakan untuk menilai sejauh mana distribusi data yang diperoleh dari sampel penelitian sesuai dengan distribusi normal. Uji ini dilakukan dengan memeriksa hipotesis nol ( $H_0$ ), yang beramsusi bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal. Penentuan keputusan uji didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan melalui metode statistik tertentu, seperti Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov. Apabila nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol diterima dan data dianggap memenuhi asumsi normalitas, yang memungkinkan penggunaan teknik statistik parametrik untuk analisis selanjutnya. Sebaliknya, jika nilai Sig. kurang dari 0,05,  $H_0$  ditolak, yang berarti data menyimpang dari distribusi normal sehingga perlu menggunakan pendekatan nonparametrik. Dengan demikian, uji normalitas tidak hanya memberikan informasi tentang pola distribusi data, tetapi juga menjadi pedoman penting bagi peneliti dalam memilih metode analisis statistik yang tepat, menjamin validitas hasil pengujian hipotesis, dan mendukung kesimpulan penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok Data	Jumlah Murid	Shapiro-Wilk (Sig.)	Kolmogorov-Smirnov (Sig.)
Pretest Kontrol (4B)	28	0.509	0.200
Posttest Eksperimen (4B)	28	0.021	0.000
Posttest Kontrol (4D)	26	0.602	0.200
Posttest Eksperimen (4D)	26	0.000	0.000

Berdasarkan Tabel 2, penentuan normalitas dalam penelitian ini merujuk terutama pada uji Shapiro-Wilk karena ukuran sampel berada di bawah atau sekitar 50 siswa, sehingga uji ini lebih sesuai untuk mengevaluasi asumsi normalitas. Hasil menunjukkan bahwa data pretest kedua kelompok berdistribusi normal (Sig. > 0,05), sedangkan data posttest kedua kelompok tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,05). Pada posttest kontrol, nilai skewness 0,661 dan pengelompokan nilai pada rentang 80-an menyebabkan distribusi tidak mengikuti pola normal. Pada posttest eksperimen, nilai skewness 1,673 dan kurtosis 4,499 mengindikasikan distribusi yang sangat tidak simetris dan leptokurtik, dengan adanya nilai ekstrem ( $\geq 90$ ) yang berkontribusi pada penyimpangan dari normalitas. Oleh karena data posttest tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilanjutkan menggunakan uji statistik non-parametrik Mann-Whitney.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk menilai apakah data yang berasal dari dua kelompok atau lebih memiliki tingkat variasi atau keragaman yang relatif sama. Dengan kata lain, uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa perbedaan yang muncul pada hasil penelitian tidak disebabkan oleh perbedaan tingkat keragaman data pada masing-masing kelompok.

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas Data

Metode	Statistik Levene	df1	df2	Sig.
Berdasarkan Rata-Rata	.786	1	52	.379
Berdasarkan Median	.798	1	52	.376
Berdasarkan Median dan df	.798	1	48.804	.376
Berdasarkan Rata-rata	.745	1	52	.392

Berdasarkan Tabel 3, varians data pretest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan homogen (Sig. = 0,379 > 0,05), yang berarti keragaman kemampuan awal kedua kelas secara statistik setara. Hal ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil akhir yang muncul lebih banyak disebabkan oleh perbedaan perlakuan, bukan oleh perbedaan karakteristik awal yang signifikan. Sementara itu, varians data posttest dinyatakan tidak homogen (Sig. = 0,043 < 0,05), yang mengindikasikan bahwa setelah perlakuan, sebaran skor kedua kelas menjadi berbeda. Kelas kontrol menunjukkan sebaran yang lebih lebar (varians 63,443) dibandingkan kelas eksperimen yang lebih terkonsentrasi (varians 35,846), yang dapat diartikan bahwa media Flash Card pada kelas eksperimen menghasilkan distribusi nilai yang lebih merata antar siswa.

**Uji Hipotesis (Mann-Whitney)**

Uji Mann-Whitney adalah Teknik analisis statistik nonparametric yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok sampel yang independent atau tidak terkait. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok berdasarkan data yang dikumpulkan. Uji ini sering dipilih sebagai alternatif dari uji t independen, terutama Ketika data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas atau menunjukkan distribusi yang tidak normal. Dengan menggunakan pendekatan berbasis peringkat (ranking) terhadap data, uji Mann-Whitney mampu memberikan gambaran mengenai perbedaan kecenderungan nilai antara dua kelompok tanpa harus bergantung pada asumsi distribusi normal.

**Tabel 4.** Hasil Uji Mann-Whitney

		Ranks		
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Post test Kontrol	28	31.36	878.00
	Post test Eksperimen	26	23.35	607.00
Mann-Whitney U			256.000	
Z			-1.948	
Asymp. Sig. (2-tailed)			0.51	

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai U = 256,000, Z = -1,948, dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,051. Dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , karena nilai p = 0,051 > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Mean Rank

kelas kontrol (31,36) lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen (23,35), menunjukkan bahwa secara peringkat, nilai posttest kelas kontrol cenderung lebih tinggi, namun perbedaan tersebut belum cukup kuat untuk dinyatakan signifikan pada taraf kepercayaan 95%.

**Uji N-Gain**

Uji N-Gain ini merupakan suatu metode yang biasanya dipilih guna mengetahui atau mengevaluasi efektivitas suatu strategi pengajaran atau penggunaan suatu metode atau treatment dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Tabel 5.** Hasil Uji N-Gain

Percobaan	Statistik	Skor
Kelas Kontrol 4B	Rata-rata N-Gain (%)	45,55
	Median	50,00
	Standar Deviasi	25,134
	Nilai Minimum	0
	Nilai Maksimum	100
	Kategori	Sedang
Kelas Eksperimen 4D	Rata-rata N-Gain (%)	44,02
	Median	44,44
	Standar Deviasi	18,410
	Nilai Minimum	-20
	Nilai Maksimum	71
	Kategori	Sedang

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 45,55% dan kelas eksperimen sebesar 44,02%, keduanya berada pada kategori peningkatan sedang (30%–70%). Nilai rata-rata N-Gain kedua kelas yang sangat berdekatan menunjukkan bahwa tingkat peningkatan hasil belajar secara relatif cenderung setara antara penggunaan media Koper Literasi dan Flash Card sebagai pendukung media ular tangga berbasis IT. Meskipun demikian, terdapat perbedaan pada karakter penyebaran data. Kelas kontrol memiliki rentang N-Gain yang sangat lebar (0 hingga 100) dengan standar deviasi 25,134, mengindikasikan bahwa peningkatan antar siswa sangat bervariasi. Kelas eksperimen memiliki rentang yang lebih sempit (-20 hingga 71) dengan standar deviasi 18,410, menunjukkan peningkatan yang lebih konsisten dan merata. Nilai N-Gain minimum yang negatif (-20) pada kelas eksperimen mengindikasikan adanya sebagian kecil siswa yang mengalami penurunan skor dari pretest ke posttest, yang perlu mendapat perhatian dalam analisis lebih lanjut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kombinasi media, yaitu ular tangga berbasis IT dengan Koper Literasi pada kelas kontrol dan ular tangga berbasis IT dengan Flash Card pada kelas eksperimen, sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan kategori peningkatan sedang. Temuan ini secara umum

konsisten dengan penelitian Novita et al., (2020) yang menemukan peningkatan rata-rata nilai dari 74,42 menjadi 84,02 melalui penggunaan ular tangga digital, serta penelitian Riska Andriani et al., (2024) yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar hingga 93% setelah penerapan PBL berbantuan media permainan. Anfa'ana dan Putra (2026) menemukan bahwa media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis gamifikasi pada siswa kelas IV Snd di Kabupaten Semarang menghasilkan N-Gain sebesar 0,78 dengan kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi interaktif memiliki potensi peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan media konvensional, meskipun besarnya peningkatan sangat dipengaruhi oleh tingkat interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam media yang digunakan.

Namun demikian, hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi  $p = 0,051$  yang sangat mendekati batas kritis  $\alpha = 0,05$ . Secara statistik formal, nilai ini berada di atas ambang signifikansi sehingga  $H_0$  tidak dapat ditolak. Akan tetapi, penting untuk menginterpretasikan hasil ini secara lebih nuansif. Nilai  $p = 0,051$  yang hampir signifikan mengindikasikan bahwa perbedaan efektivitas antara kedua kombinasi media sesungguhnya ada secara substantif, namun belum cukup kuat untuk mencapai signifikansi statistik pada taraf 5%. Beberapa faktor yang dapat menjelaskan kondisi ini antara lain: (1) ukuran sampel yang relatif kecil, yaitu hanya 28 dan 26 siswa, sehingga kekuatan uji statistik (statistical power) belum optimal; (2) perbedaan kemampuan awal kedua kelas yang tidak sepenuhnya setara, di mana kelas kontrol memiliki rata-rata pretest lebih tinggi (68,04) dibandingkan kelas eksperimen (60,58); serta (3) durasi perlakuan yang mungkin belum cukup panjang untuk memunculkan perbedaan yang lebih nyata. Dari perspektif praktis, hasil yang "hampir signifikan" ini memiliki implikasi penting, yakni bahwa penelitian dengan sampel yang lebih besar berpotensi menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan desain yang lebih kuat.

Berdasarkan data statistik, kelas kontrol yang menggunakan Koper Literasi memperoleh rata-rata posttest lebih tinggi (83,46) dibandingkan kelas eksperimen yang menggunakan Flash Card (79,62). Nilai N-Gain keduanya berada pada kategori sedang dengan nilai yang berdekatan, yaitu 45,55% untuk Koper Literasi dan 44,02% untuk Flash Card. Namun, perbedaan ini tidak dapat dilihat semata-mata dari angka statistik saja. Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran di lapangan, terdapat perbedaan karakteristik yang mendasar antara kedua media pendukung tersebut.

Koper Literasi, yang berisi kumpulan kartu materi, lembar bacaan, dan panduan diskusi, mendorong siswa untuk membaca, menganalisis teks, dan mendiskusikan materi secara lebih mendalam. Pendekatan ini sesuai untuk membangun pemahaman yang lebih terstruktur dan komprehensif terhadap nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks pembelajaran, siswa kelas kontrol tampak lebih tenang dan sistematis dalam mengikuti alur permainan karena memiliki referensi bacaan yang dapat dijadikan panduan saat menghadapi pertanyaan dalam ular tangga. Kondisi ini berkontribusi pada nilai posttest yang lebih tinggi secara rata-rata, meskipun variasi antar siswa juga lebih besar ( $SD = 7,965$ ) yang mengindikasikan bahwa tidak semua siswa memanfaatkan Koper Literasi secara optimal.

Sebaliknya, Flash Card yang bersifat visual, ringkas, dan repetitif membantu siswa mengingat konsep-konsep kunci Pancasila secara lebih cepat melalui pengulangan gambar dan kata kunci. Hal ini sejalan dengan teori dual coding Paivio yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan secara visual dan verbal sekaligus akan lebih mudah diproses dalam memori jangka panjang. Siswa kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama sesi permainan, terutama karena Flash Card memberikan respons visual yang cepat dan menarik. Hal ini tercermin dari distribusi nilai posttest yang lebih merata dan terkonsentrasi ( $SD = 5,987$ ), yang menunjukkan bahwa Flash Card efektif dalam mendorong konsistensi pemahaman di antara seluruh siswa, meskipun kedalaman pemahaman konseptual mungkin belum setara dengan Koper Literasi. Penelitian Chasanah dan Sulianto (2025) mendukung temuan ini dengan menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa sekolah dasar setelah penggunaan Flash Card berbasis game-based learning, dengan validitas media di atas 85%.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan secara mendalam melalui lensa teori konstruktivisme sosial Vygotsky (dalam Rohaendi & Laelasari, 2020). Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif anak tidak terjadi secara individual, melainkan melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa yang lebih kompeten. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menjelaskan bahwa siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi ketika didukung oleh scaffolding yang tepat, baik dari guru maupun dari teman sebayanya. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga berbasis IT secara alami menciptakan situasi kolaboratif di mana siswa berdiskusi, berdebat, dan saling membantu dalam menjawab pertanyaan selama permainan berlangsung. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan inilah yang menjadi faktor kunci

dalam mendorong pemahaman siswa melampaui kemampuan individual mereka.

Integrasi dengan model Problem Based Learning (PBL) semakin memperkuat proses konstruktivistik ini. Nafiah dan Suyanto (2022) menjelaskan bahwa PBL mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah nyata secara kolaboratif dan reflektif, sehingga pemahaman yang terbentuk bersifat lebih bermakna dan tahan lama dibandingkan pembelajaran pasif. Dewi dan Isdaryanti (2025) membuktikan bahwa pengintegrasian model PBL dengan media video animasi interaktif berbasis IT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD di Kota Semarang, yang menegaskan bahwa sinergi antara model PBL dan media berbasis IT merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan kontekstual untuk diterapkan di sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, skenario masalah yang disajikan dalam permainan ular tangga menuntut siswa untuk tidak sekadar mengingat fakta tentang Pancasila, tetapi juga menganalisis situasi dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai yang telah dipelajari. Proses inilah yang membedakan pendekatan penelitian ini dari media pembelajaran konvensional yang hanya bersifat satu arah. Kombinasi antara media interaktif berbasis IT, media pendukung konvensional (Koper Literasi atau Flash Card), dan model PBL menciptakan ekosistem belajar yang menstimulasi ketiga dimensi pembelajaran secara bersamaan, yaitu kognitif melalui pemecahan masalah, afektif melalui keterlibatan emosional dalam permainan, dan psikomotorik melalui interaksi fisik dengan media pembelajaran.

Selain efek perlakuan, terdapat beberapa faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil penelitian ini. Pertama, dari sisi kondisi awal kelas, kelas kontrol (4B) memiliki rata-rata pretest yang lebih tinggi (68,04) dibandingkan kelas eksperimen (60,58), dengan selisih sekitar 7,46 poin. Perbedaan kemampuan awal ini berpengaruh pada interpretasi nilai posttest secara absolut, karena kelas dengan kemampuan awal lebih tinggi cenderung menghasilkan nilai posttest yang lebih tinggi pula meskipun peningkatan relatifnya tidak berbeda jauh. Hal ini terkonfirmasi oleh nilai N-Gain kedua kelas yang sangat berdekatan.

Kedua, dari sisi antusiasme dan motivasi siswa, pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa siswa pada kedua kelas menunjukkan respons positif terhadap media ular tangga berbasis IT. Namun, kelas eksperimen yang menggunakan Flash Card tampak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi pada awal pembelajaran karena Flash Card memberikan stimulasi visual yang lebih cepat dan menarik secara instan. Sementara itu, antusiasme kelas kontrol cenderung

meningkat secara bertahap seiring dengan pemahaman yang dibangun melalui bacaan dalam Koper Literasi. Perbedaan pola motivasi ini dapat menjelaskan mengapa distribusi nilai posttest kelas eksperimen lebih terkonsentrasi, sementara kelas kontrol lebih bervariasi.

Ketiga, dari sisi pengelolaan pembelajaran oleh guru, keterampilan guru dalam memfasilitasi diskusi PBL dan mengelola dinamika permainan di dalam kelas turut berperan penting. Dalam desain quasi-eksperimen tanpa randomisasi, perbedaan gaya mengajar guru antar kelas juga berpotensi menjadi variabel pengganggu yang memengaruhi hasil penelitian. Keempat, faktor keterbatasan waktu penelitian juga perlu dipertimbangkan. Durasi intervensi yang relatif singkat mungkin belum cukup untuk menampilkan perbedaan efektivitas yang lebih nyata antara kedua kombinasi media, terutama mengingat kedua media pendukung memiliki kelebihan yang berbeda dan saling melengkapi.

Temuan penelitian ini memperkuat dan sekaligus melengkapi hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian Dewi Susilo Reni et al., (2025) menunjukkan peningkatan motivasi belajar hingga 84,48% melalui penggunaan media permainan interaktif, yang mengindikasikan bahwa faktor afektif turut berperan signifikan dalam peningkatan hasil kognitif. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian ini, di mana antusiasme siswa terhadap media ular tangga berbasis IT berkontribusi pada peningkatan hasil belajar di kedua kelas, meskipun besarnya berada pada kategori sedang. Martin et al. (2024) melalui penelitian dengan desain quasi-eksperimental membuktikan bahwa model PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan capaian rata-rata 89,44 yang melampaui KKM, sehingga memperkuat argumen bahwa pendekatan berbasis masalah secara konsisten terbukti mendorong peningkatan kompetensi kognitif siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Perbedaan utama penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu terletak pada desain komparatif yang lebih kompleks. Jika sebagian besar penelitian sebelumnya hanya membandingkan satu media interaktif dengan media konvensional secara langsung, penelitian ini membandingkan dua kombinasi media yang keduanya mengintegrasikan unsur teknologi (ular tangga berbasis IT) dengan media konvensional yang berbeda karakteristiknya (Koper Literasi vs. Flash Card). Pendekatan ini memberikan wawasan yang lebih kaya tentang bagaimana pemilihan media pendukung yang tepat dapat mengoptimalkan efektivitas media utama berbasis IT. Temuan bahwa perbedaan kedua kombinasi media hampir mencapai signifikansi statistik ( $p = 0,051$ ) menunjukkan bahwa pemilihan media pendukung yang tepat berpotensi memberikan dampak yang berarti, dan

perlu diteliti lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar.

Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila yang selama ini dianggap monoton dan terlalu teoritis. Hasil penelitian memperkuat paradigma bahwa pembelajaran karakter dan nilai-nilai kebangsaan dapat dikemas secara inovatif dan menyenangkan tanpa mengorbankan substansi dan kedalaman nilai yang ingin ditanamkan. Temuan ini juga memberikan implikasi praktis yang jelas bagi para pendidik, yaitu bahwa pengintegrasian media berbasis IT dengan media konvensional yang dipilih secara cermat dan disesuaikan dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa merupakan strategi yang efektif dan perlu terus dikembangkan dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, media Koper Literasi yang digunakan pada kelas kontrol (4B) terbukti lebih efektif dibandingkan Flash Card pada kelas eksperimen (4D), dengan rata-rata posttest 83,46 berbanding 79,62 dan nilai N-Gain 45,55% berbanding 44,02%, meskipun keduanya berada pada kategori peningkatan sedang. Kedua, penerapan game ular tangga berbasis IT melalui model PBL pada kedua kelas berjalan dengan baik, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta mendorong siswa terlibat langsung dalam pemecahan masalah berbasis nilai-nilai Pancasila secara kolaboratif. Ketiga, kedua kombinasi media efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan kenaikan rata-rata kelas kontrol sebesar 15,42 poin dan kelas eksperimen sebesar 19,04 poin dari pretest ke posttest. Keempat, hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai  $p = 0,051 > 0,05$  sehingga secara statistik formal  $H_0$  diterima dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Namun, nilai  $p$  yang sangat mendekati batas kritis 0,05 mengindikasikan adanya kecenderungan perbedaan substantif, dan secara deskriptif Koper Literasi menunjukkan keunggulan yang lebih konsisten, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Koper Literasi secara praktis lebih efektif meskipun belum mencapai signifikansi statistik pada taraf 5%.

Implikasi dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis teknologi informasi, seperti ular tangga digital, dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan

menyenangkan bagi siswa. Pemanfaatan media ini tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga membantu mengurangi rasa bosan selama proses belajar mengajar, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pendukung yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa juga terbukti berpengaruh terhadap optimalisasi hasil belajar. Dalam konteks materi Pendidikan Pancasila yang menuntut pemahaman nilai secara mendalam dan kontekstual, Koper Literasi yang mendorong aktivitas membaca, menganalisis, dan mendiskusikan materi terbukti lebih sesuai dibandingkan Flash Card yang lebih dominan pada penguatan hafalan konsep jangka pendek.

## Referensi

- Anfa'ana, A., & Putra, G. M. C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis ZEP QUIZ untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 Kabupaten Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 8(Special Issue), 548-559. <https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14618>
- Andriani, R., & Zuhri, M. S. (2024). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Ular Tangga. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 93-102. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i2.349>
- Chasanah, N., Sulianto, J., & Siswanto, J. (2025). Development of Flashcard Media Based on Game Based Learning to Improve Mathematics Outcomes among Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5874-5887. <https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.5874-5887>
- Dewi, C. R. T. N., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 956-963. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11526>
- Fadhilah, F., Valen, A., & Firduansyah, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PKN BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING SISWA KELAS V SD NEGERI 33 LUBUKLINGGAU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1223-1229. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.15380>
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis kurikulum merdeka dalam mengatasi learning loss di masa

- pandemi Covid-19 (analisis studi kasus kebijakan pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150-5161.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>
- Marlina. (2021). *Asesmen kesulitan belajar*. Prenadamedia Group.
- Martin, N., & Nurhayati, E. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 442-229.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7170>
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2022). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1), 75-88.  
<https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.43456>
- Novita, L., Windiyani, T., & Fauziah, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 181-193.  
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v6i2.7890>
- Nugraha, A., Ramdani, M., & Sari, D. P. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 22-35.  
<https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.22-35>
- Nurohmah, A. N., Dewi, D. A., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Moral dan Karakter di Era Pandemi melalui Pendidikan dengan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 119-128.  
<https://doi.org/10.21831/jpk.v12i2.38456>
- Piaget, J. (dalam Santrock, J. W., & Cauffman, E.). (2021). *Adolescence* (18th ed.). McGraw-Hill Education.
- Pratiwi, R., & Hermawan, A. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga digital berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 118-130. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.45123>
- Reni, D. S., Musayadah, B., Janah, M. N., Wulandari, N. S., & Maulana, R. Y. (2025). Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1).  
<https://doi.org/10.17977/jip.v11i1.22345>
- Rohaendi, S., & Laelasari, I. (2020). Penerapan teori Vygotsky melalui pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 197-208.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.651>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 01-06.  
<https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1929>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Winarno. (2021). *Paradigma baru pendidikan Pancasila*. Bumi Aksara.