

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN TAMBAN RAYA BARU
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *MOUNTAIN* DAN PERMAINAN ULAR
TANGGA**

Dea Amani Fatihah¹, Herti Prastitasari²

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat

¹deaamanifatihah@gmail.com, ²herti.prastitasari@ulm.ac.id,

ABSTRACT

This study reviews the lack of student activity and learning achievement due to the less varied teaching and learning methods, assignments that are not based on HOTS and lack of understanding of Pancasila Education material. The solution to these problems is to make improvements through the application of the GUNUNG model and the snakes and ladders game. This study aims to describe teacher actions, analyze changes in student behavior and student learning outcomes. This study uses the Classroom Action Research method with the target of the research being 24 sixth grade students of SDN Tamban Raya Baru. This study uses qualitative and quantitative data. Qualitative data are obtained by observing the activities of teachers and students, while quantitative data in the form of classical percentages of student activities and student learning outcomes are obtained from group and individual tests. The results of this study prove that teacher activity at meeting IV meets the criteria of "Very Good". Student activity at meeting IV reached 92% with the criteria of "Completely Active". And learning outcomes in the affective, cognitive and psychomotor aspects at meeting IV reached 92%. The conclusion is that the MOUNTAIN model can be used to improve teacher performance, student activity, and student learning outcomes. This study is recommended for school principals, teachers, and other researchers in using learning models that can increase student participation and learning achievement.

Keywords: activities, learning outcomes, model MOUNTAIN

ABSTRAK

Studi ini mengulas kurangnya aktivitas dan capaian belajar peserta didik akibat metode belajar mengajar yang kurang bervariasi, tugas yang diberikan belum berbasis HOTS dan kurangnya pemahaman materi Pendidikan Pancasila. Solusi dari permasalahan tersebut adalah melakukan perbaikan melalui penerapan model *MOUNTAIN* dan permainan ular tangga. Penelitian ini bertujuan menggambarkan tindakan guru, menganalisis peningkatan tingkah laku peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Studi ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan sasaran penelitian peserta didik kelas VI SDN Tamban Raya Baru yang berjumlah 24 orang. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan observasi aktivitas dari guru

dan peserta didik, sedangkan data kuantitatif berupa persentase klasikal aktivitas dari peserta didik dan hasil belajar dari peserta didik diperoleh dari tes kelompok dan individu. Hasil studi ini membuktikan aktivitas guru pada pertemuan IV memenuhi kriteria “Sangat Baik”. Aktivitas peserta didik pada pertemuan IV mencapai 92% dengan kriteria “Seluruhnya Aktif”. Dan hasil belajar pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik pada pertemuan IV mencapai 92%. Kesimpulannya adalah model *MOUNTAIN* dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja guru, keaktifan peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.. Studi ini direkomendasikan bagi para kepala sekolah, guru, dan peneliti lainnya dalam menggunakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan partisipasi dan capaian belajar peserta didik.

Kata Kunci: aktivitas, hasil belajar, model *MOUNTAIN*

A. Pendahuluan

Di seluruh jenjang pendidikan, pendidikan Pancasila harus diajarkan, karena Pendidikan Pancasila menjadi landasan penting terbentuknya generasi bangsa yang berkarakter Pancasila, memperkuat identitas nasional, dan membekali nilai-nilai luhur serta moral untuk membangun bangsa dan negara dalam menyongsong lahirnya sumber daya emas di masa yang akan datang. Menurut (Setyawan, 2025), untuk merealisasikan generasi emas, pendidikan harus dilaksanakan dengan serius melalui penanaman karakter dengan memberikan penerapan nilai-nilai moral seperti kejujuran, kebenaran, dan keadilan yang berlandaskan Pancasila.

Namun realitas pada saat ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta

didik sekolah dasar dalam penguasaan Pendidikan Pancasila masih rendah. Berdasarkan fakta lapangan melalui hasil uji coba tes pada peserta didik kelas VI SDN Tamban Raya Baru terdapat 60% dari 24 orang peserta didik yang belum bisa menganalisis permasalahan, dan mengumpulkan data dengan tepat. Sehingga hal ini berimplikasi pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar.

Pernyataan diatas sejalan dengan hasil wawancara bersama wali kelas VI, yang juga menyatakan bahwa peserta didik kurang menguasai mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kurang mampu menjelaskan kembali, ragu-ragu dan kurang percaya diri. Diperkuat dengan hasil UAS Pendidikan Pancasila semester ganjil diketahui hanya 10 orang yang mencapai KKTP dan 14

orang belum mencapai KKTP. Adapun jika dipersentasekan sebesar 41,5% tuntas dan sebesar 58,5% belum tuntas.

Berdasarkan observasi, hal tersebut dipengaruhi beberapa faktor, yaitu (1) kurangnya variasi dalam metode pembelajaran; (2) permasalahan atau tugas yang diberikan belum berbasis HOTS; (3) kurangnya memahami materi Pendidikan Pancasila.

Guru harus membuat strategi untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan yang mendorong siswa untuk aktif (Hidayah & Prastitasari, 2023). upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran, yaitu *MOUNTAIN*.

Model *MOUNTAIN* merupakan akronim yang diambil dari model pembelajaran berdasarkan masalah (PBL), penyelidikan kelompok (GI), dan *Simultaneous Roundtable* (SR). Nama model *MOUNTAIN* yang artinya gunung, memiliki puncak yang diibaratkan sebuah impian yang harus dikejar dengan gigih dan antusias tinggi, serta bersungguh-sungguh

untuk mencapai puncak yang diinginkan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi *main model* untuk membantu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, membangun keaktifan yang membuat peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran (N. & H. Prastitasari, 2024).

Model *Group Investigation* (GI) digunakan sebagai *supporting model* untuk mengajak peserta didik menyelidiki permasalahan dengan kerja sama, sehingga menghasilkan pemahaman bersama yang lebih luas (Risda & Pratiwi, 2024).

Model *Simultaneous Roundtable* (SR) digunakan sebagai *complement model* yang merupakan model kooperatif yang mampu membentuk kecakapan interpersonal peserta didik melalui aktivitas kolaboratif (R. W. & H. Prastitasari, 2024), guna meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Permainan ular tangga adalah alat permainan edukatif yang asalnya adalah permainan tradisional, dan desainnya bisa *conditional* menyesuaikan materi pembelajaran

yang hendak dibawakan. Cara bermainnya menggunakan media dadu berdesain kotak-kotak yang disertai elemen visual tangga dan ular (Wati, 2021).

Permainan ular tangga ini menurut (Suparyanto dan Rosad, 2020) dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran, yang mempengaruhi aktivitas dan capaian belajar menjadi meningkat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan peran dan tindakan guru selama kegiatan belajar mengajar, menganalisis tindakan peserta didik, dan menganalisis perkembangan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model MOUNTAIN pada siswa kelas VI SDN Tamban Raya Baru Kabupaten Barito Kuala.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Utari et al., 2024; Aida & Annisa, 2024). ini bertujuan untuk menghadapi masalah didalam kelas atau untuk memperbaiki kualitas pembelajaran (Sarah & Annisa, 2024). Pendidik akan melakukan penelitian berkelanjutan dengan beberapa

pertemuan (siklus) (Annisa & Annisa, 2024), Metode ini mencakup Empat langkah utama: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. (Ranisa & Annisa, 2024).

Objek tindakan pada Sebanyak 24 siswa dari kelas VI SDN Tamban Raya Baru, terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan, terlibat dalam penelitian ini. Studi ini dilakukan selama semester genap dari pelajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *MOUNTAIN*, yaitu akronim dari gabungan model *Problem Based Learning* (PBL), *Group Investigatin* (GI) dan *Simultaneous Roundtable* (SR).

Fokus penelitian ini terletak pada tindakan guru, tindakan siswa, dan hasil belajar. Pendidikan Pancasila. Dalam prosesnya data kualitatif dikumpulkan melalui pengamatan kegiatan guru, observasi kegiatan peserta didik, dan hasil belajar lembar jawaban peserta didik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari instrumen tes yang menunjukkan banyak peserta didik yang telah mencapai ketuntasan secara klasikal.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini meliputi tiga aspek

utama. Pertama, aktivitas guru dianggap berhasil saat mencapai skor 31 – 41 dengan kriteria “Sangat Baik.” Kedua, aktivitas peserta didik dianggap berhasil saat mencapai skor 34 – 41 dan secara klasikal mencapai $\geq 82\%$. Ketiga, penelitian dianggap berhasil jika capaian hasil belajar individu peserta didik mendapat nilai ≥ 80 dan secara klasikal $\geq 80\%$.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Aktivitas Guru

Proses pembelajaran berlangsung selama empat pertemuan, dan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, aktivitas guru menunjukkan peningkatan. Peningkatan ini disebabkan oleh refleksi yang dilakukan guru di akhir setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama guru, skornya adalah 26 dan persentasenya adalah 64% termasuk dalam kategori “Baik.” Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan dengan skor 31 dengan persentase 76% yang termasuk dalam kategori “Baik.” Selanjutnya, pada pertemuan ketiga guru telah mencapai skor yang diharapkan yaitu 37 dengan persentase 92,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik.” Namun penelitian ini diteruskan untuk

mencapai hasil yang lebih maksimal, dan pada pertemuan keempat guru juga menunjukkan peningkatan dengan skor 40 dan persentase 97,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik.” Hasil observasi aktivitas dari guru dapat dilihat dari tabel 1 di bawah.

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Persentase	Kriteria
1	26	65%	Baik
2	31	78%	Baik
3	37	95%	Sangat Baik
4	40	100%	Sangat Baik

Terdapat sepuluh aspek pengamatan pada aktivitas guru \pada setiap pertemuannya yaitu (1) Guru membagi siswa menjadi kelompok yang berbeda secara heterogen, (2) Guru memberikan instruksi dan menentukan topik masalah, dan (3) Guru menjelaskan investigasi kelompok menerapkan teknik *roundtable*, di mana setiap anggota mengerjakan tugas dalam batas waktu tertentu, lalu bertukar tugas untuk melanjutkan pekerjaan, (4) Guru memberikan orientasi terkait permasalahan kepada peserta didik untuk melakukan investigasi bersama kelompok menggunakan teknik *roundtable*, (5) Guru mengarahkan peserta didik menukarkan tugas searah jarum jam sesuai dengan

waktu yang telah ditentukan, (6) Guru membantu proses penyelidikan peserta didik bersama kelompok, (7) Guru mengarahkan peserta didik untuk menyajikan hasil dengan cara presentasi, (8) Guru dan peserta didik melakukan analisis dari pemecahan masalah yang ditemukan dan melakukan refleksi dengan menggunakan permainan ular tangga, (9) Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan evaluasi dalam LKPD, (10) Guru membimbing membuat kesimpulan.

Pada pertemuan pertama, terdapat dua aspek yang mendapat skor 2 yaitu aspek 5 dan 7. Sedangkan delapan aspek yang lain mendapat skor 3. Pada pertemuan kedua, skor meningkat karena guru melakukan refleksi, sehingga terdapat enam aspek mendapat skor 3 yaitu aspek 3, 4, 5, 6, 7 dan 10. Sedangkan 4 aspek sisanya mendapatkan skor 4. Berdasarkan hasil tersebut, aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua belum memenuhi indikator keberhasilan.

Pada pertemuan ketiga, terjadi peningkatan skor karena refleksi yang dilakukan dari hari sebelumnya. Terdapat tiga aspek yang mendapat nilai 4 yaitu aspek 3, 6, 10 dan aspek

lainnya mendapatkan skor 4. Pada pertemuan keempat skor meningkat dengan hasil seluruh aspek mendapatkan skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa pada pertemuan ketiga dan keempat sudah mampu memenuhi indikator keberhasilan.

Aktivitas guru dalam membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Membagi siswa berdasarkan alasan variasi kemampuan, karakter dan latar belakang, merupakan strategi positif yang mendukung transfer pengetahuan, saling melengkapi dalam kelompok, serta peningkatan aktivitas belajar (Hatimah & Prastitasari, 2023). Strategi pengelompokan ini juga mampu membentuk kerja sama yang inklusif dan meningkatkan interaksi antar peserta didik dalam suasana belajar yang aktif (Desy Rahmayati et al., 2024).

Aktivitas guru dalam memberikan arahan dan menentukan topik permasalahan. Seperti ditegaskan oleh (Aslamiah, 2019) guru membimbing peserta didik melalui tahapan berpikir ilmiah dengan memberikan stimulus berupa masalah nyata agar proses belajar lebih terarah dan sistematis. Pemberian

arahan yang jelas dan sistematis dapat membantu peserta didik merancang solusi secara efektif serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (Noorhapizah, dkk., 2022).

Aktivitas guru dalam menjelaskan investigasi kelompok menerapkan teknik *roundtable*, di mana setiap anggota mengerjakan tugas dalam batas waktu tertentu, lalu bertukar tugas untuk melanjutkan pekerjaan. Strategi ini menumbuhkan partisipasi aktif, tanggung jawab, dan kolaborasi antar peserta didik (Prastitasari, dkk., 2022). Selain itu, juga melatih keterampilan interpersonal peserta didik dan memperkuat struktur kerja tim yang adil dan terarah (Prastitasari, R. W. & H., 2024).

Aktivitas guru dalam memberikan orientasi terkait permasalahan kepada peserta didik untuk melakukan investigasi bersama kelompok menggunakan teknik *roundtable*. Guru menyampaikan materi secara garis besar beserta contoh solusi (Hayati & Prastitasari, 2024). Strategi ini menumbuhkan partisipasi aktif, tanggung jawab, dan kolaborasi antar peserta didik (Hatimah & Prastitasari, 2023). Orientasi yang diberikan guru juga berfungsi sebagai stimulus awal untuk membentuk kesepahaman

dalam kelompok, yang secara signifikan mendukung keterlibatan aktif peserta didik sejak awal proses pembelajaran (Diky et al., 2025).

Aktivitas guru dalam mengarahkan peserta didik menukarkan tugas searah jarum jam sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Rotasi tugas dalam kelompok akan meningkatkan tanggung jawab individu dan memperkuat hasil kolaboratif antar anggota (Hatimah & Prastitasari, 2023).

Aktivitas guru dalam membantu proses penyelidikan peserta didik bersama kelompok. Guru melatih kolaborasi peserta didik, dan peserta didik akan berpartisipasi aktif dalam menemukan solusi (Azizah & Prastitasari, 2024).

Aktivitas guru dalam mengarahkan peserta didik untuk menyajikan hasil dengan cara presentasi. Guru berperan sebagai pendamping yang membimbing untuk menguatkan jawaban yang telah disampaikan kelompok (Putri & Prastitasari, 2024).

Aktivitas guru melakukan analisis bersama peserta didik dalam melakukan analisis dari pemecahan masalah yang ditemukan dan melakukan refleksi dengan menggunakan permainan ular tangga.

Refleksi ini mencakup pemahaman konsep dan strategi pemecahan masalah. (Prastitasari, 2023) menyebutkan bahwa “penggunaan media reflektif seperti permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik dan memperkuat retensi pemahaman.”

Aktivitas guru dalam mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan evaluasi dalam LKPD. Adanya permasalahan dalam LKPD bertujuan untuk melatih peserta didik dalam proses berpikir (Helwaniah & Prastitasari, 2024).

Aktivitas guru membimbing dalam membuat kesimpulan. Hal ini ditujukan untuk menguji seberapa jauh daya tangkap peserta didik pada materi pembelajaran yang telah dilaksanakan (Aulia Utami et al., 2024), dan untuk memperkuat serta menyamakan kualitas pemahaman.

Aktivitas Peserta Didik

Hasil penelitian terhadap aktivitas peserta didik dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat meningkat secara signifikan. Pertemuan pertama aktivitas peserta didik secara klasikal mencapai 54% yang termasuk dalam kategori

“Sebagian Kecil Aktif.” Pada pertemuan kedua, aktivitas peserta didik secara klasikal menunjukkan peningkatan menjadi 67% termasuk dalam kategori “Hampir Seluruhnya Aktif.” Peningkatan aktivitas peserta didik secara klasikal pada pertemuan ketiga mencapai 79% termasuk dalam kategori “Hampir Seluruhnya Aktif.” Dan pada pertemuan keempat aktivitas peserta didik secara klasikal terus meningkat menjadi 92% termasuk dalam kategori “Seluruhnya Aktif.” Hasil observasi aktivitas peserta didik ditunjukkan pada tabel 2 di bawah.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Secara Klasikal

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	54%	Sebagian Kecil Aktif
2	67%	Hampir Seluruhnya Aktif
3	79%	Hampir Seluruhnya Aktif
4	92%	Seluruhnya Aktif

Terdapat 10 aspek yang dilaksanakan pada aktivitas peserta didik ini, yaitu (1) Peserta didik mengikuti arahan guru dalam pembentukan kelompok, (2) Peserta didik mendengarkan dan melaksanakan arahan guru untuk mendapatkan topik permasalahan, (3) Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang

aturan investigasi kelompok, (4) Peserta didik melakukan orientasi permasalahan dengan investigasi bersama kelompok, (5) Peserta didik mengikuti aturan untuk menukarkan tugas searah jarum jam sesuai dengan waktu yang ditentukan, (6) Peserta didik melakukan penyelidikan bersama kelompok, (7) Peserta didik melakukan presentasi, (8) Peserta didik menganalisis pemecahan masalah yang ditemukan dan melakukan refleksi dengan menggunakan permainan ular tangga, (9) Peserta didik mengerjakan soal evaluasi melalui LKPD, (10) Peserta didik membuat kesimpulan.

Pada pertemuan pertama terdapat Pada pertemuan kedua, tiga siswa termasuk dalam kategori “cukup aktif”, enam siswa termasuk dalam kategori “aktif”, dan tiga belas siswa termasuk dalam kategori “sangat aktif” “cukup aktif”, 5 peserta didik dengan kategori “Aktif” dan 16 peserta didik dengan kategori “Sangat Aktif”. Pada pertemuan ketiga terdapat 5 peserta didik dengan kategori “Aktif” dan 19 peserta didik dengan kategori “Sangat Aktif”. Dan pada pertemuan keempat terdapat 2 peserta didik dengan kategori “Aktif” dan 22 peserta didik dengan kategori “Sangat Aktif”.

Aktivitas peserta didik mengikuti arahan guru dalam pembuatan kelompok. Bertujuan untuk menciptakan kerja sama yang inklusif, mendorong interaksi positif, dan menumbuhkan tanggung jawab bersama dalam memecahkan permasalahan (Desy Rahmayati et al., 2024).

Aktivitas peserta didik mendengarkan dan melaksanakan arahan guru untuk mendapatkan topik permasalahan. Peserta didik diharapkan mampu menyimak dan melaksanakan arahan guru. Seperti pendapat (Noorhapizah, dkk., 2022) arahan sistematis mendorong peserta didik merancang solusi secara efektif.

Aktivitas Pelajar mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang aturan investigasi kelompok perlu memahami aturan dan mekanisme kerja, sehingga akan mendorong tanggung jawab dan kerja sama yang adil, serta memastikan efektivitas dan mencegah konflik dalam tim (Suriansyah, dkk., 2021).

Aktivitas peserta didik melakukan orientasi permasalahan dengan investigasi bersama kelompok. Orientasi ini menstimulasi pemikiran awal dan membentuk kesepakatan, serta peserta didik harus menyimak

dengan baik agar terjadi peningkatan pada hasil belajar (Diky et al., 2025).

Aktivitas peserta didik mengikuti aturan untuk menukarkan tugas searah jarum jam sesuai dengan waktu yang ditentukan. Menurut (H. Prastitasari, dkk., 2022), rotasi peran dalam pembelajaran kooperatif memperkuat partisipasi terstruktur, juga melatih peserta didik menghargai kerja tim dan menyelesaikan ide secara bertanggung jawab.

Aktivitas peserta didik melakukan penyelidikan bersama kelompok. Kegiatan ini melatih kemandirian, dan menyatakan bahwa penyelidikan kelompok mendorong berpikir kritis, solusi kreatif, dan diskusi ilmiah yang membangun (Z. Rahmah, 2024)

Aktivitas peserta didik melakukan presentasi. Presentasi meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi akademik (Noorhapizah, dkk., 2022).

Aktivitas peserta didik menganalisis pemecahan masalah yang ditemukan dan melakukan refleksi dengan menggunakan permainan ular tangga. Media ini membantu meninjau materi dan mengevaluasi strategi pemecahan masalah secara menyenangkan (Rismawati et al., 2024).

Aktivitas peserta didik mengerjakan soal evaluasi melalui LKPD. Menurut (Ramly, 2023), LKPD mendukung proses berpikir, evaluasi hasil belajar, dan dokumentasi kompetensi secara mandiri.

Aktivitas peserta didik membuat Kesimpulan. Menurut (Suriansyah, dkk., 2021) kemampuan menyusun kesimpulan mencerminkan pemahaman konseptual dan reflektif peserta didik.

Hasil Belajar

Dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat penelitian ini, hasil belajar Pendidikan Pancasila terus meningkat. Peningkatan ini ditunjukkan dalam table 3 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Belajar Peserta Didik

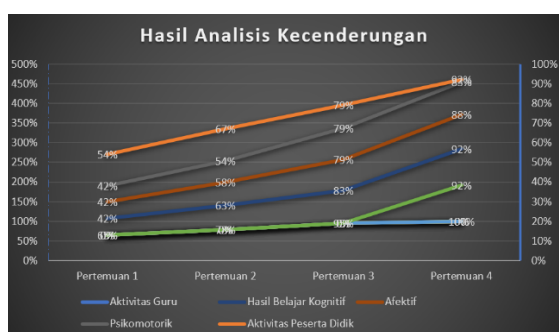
Pertemuan Kognitif Afektif Psikomotorik			
1	42%	42%	42%
2	63%	58%	54%
3	83%	79%	79%
4	92%	88%	83%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa terus terjadi peningkatan selama empat pertemuan. Pertemuan pertama memperoleh persentase hasil belajar dalam ranah kognitif 42%, afektif 42% dan psikomotorik 42%. Hasil ini menunjukkan peningkatan hingga

pertemuan keempat dengan persentase hasil belajar dalam ranah kognitif 92%, afektif 88% dan psikomotorik 83%.

Meningkatnya hasil belajar disebabkan aktivitas guru yang terus melakukan refleksi guna evaluasi pada setiap aspek yang masih belum terlaksana secara maksimal. Sehingga jika aktivitas guru meningkat, maka akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dari penjabaran di atas terlihat bahwa adanya hubungan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik yang sangat erat. Hal itu digambarkan melalui grafik kecenderungan di bawah ini.



Gambar 1 Hasil Analisis Kecenderungan

Hasil belajar adalah sebuah indikator keberhasilan proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik (Somayana, 2020), melalui proses pembelajaran dan pengalaman belajar yang dijalani (Wastriami & Mudinillah,

2022). Dari perspektif peserta didik, hasil belajar tercermin pada peningkatan berkembangnya mental positif jika dibandingkan dengan kondisi mereka sebelum mengikuti proses pembelajaran (Lestari et al., 2021).

Berlandaskan capaian hasil belajar peserta didik pertemuan pertama hingga keempat tentang kemampuan peserta didik secara individual maupun klasikal dari nilai evaluasi akhir peserta didik pada penelitian ini, telah meningkat mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan terhadap capaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran melalui model MOUNTAIN dan permainan ular tangga.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti aktivitas guru yang membantu memberikan peningkatan terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, suasana belajar yang berlangsung aktif, partisipasi peserta didik dalam belajar serta pemilihan model yang tepat sehingga siswa dapat dengan cepat dalam menyerap materi yang diberikan guru.

Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, guru diharuskan untuk menerapkan strategi

yang tepat. Salah satunya dengan model inovatif yang dirancang untuk mendorong aktivitas dan motivasi belajar peserta didik terbukti efektif menciptakan iklim pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan dasar (Celia Cinantya, dkk., 2024).

Penerapan model pembelajaran yang inovatif dan juga tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Yulis et al., 2021) menegaskan bahwa pembelajaran yang terstruktur dan disiplin dapat membentuk tanggung jawab akademik peserta didik serta meningkatkan hasil belajar, terutama jika dikaitkan dengan pengembangan keterampilan berpikir reflektif.

Menurut (Celia Cinantya, dkk., 2024) menyatakan bahwa kombinasi model mampu menciptakan suasana kelas yang reflektif, aktif, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran berbasis keterampilan abad 21.

Hal ini ditegaskan oleh (Dr. Hj. Darmiyati, S.Pd., 2021) yang menyatakan bahwa guru yang memahami karakteristik peserta didik dan menerapkan model seperti *Problem Based Learning* akan mampu memberikan peningkatan terhadap

keterlibatan peserta didik serta hasil belajar secara signifikan.

Dalam penelitian (Drs. Asrani, M., 2021), dijelaskan bahwa teknik diskusi kelompok berbasis rotasi dapat membentuk tanggung jawab dan solidaritas dalam kerja sama tim, serta mengurangi dominasi satu arah dalam komunikasi kelas.

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini memperlihatkan menunjukkan model MOUNTAIN dan permainan ular tangga pada penerapan proses belajar mengajar sudah tepat. Hal ini dikarenakan, melalui kombinasi dari tiga model pembelajaran yang mampu dapat menunjang berhasilnya hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Penelitian ini telah dilaksanakan pada peserta didik kelas VI SDN Tamban Raya Baru Kabupaten Barito Kuala pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa di setiap pertemuannya aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar terus terjadi peningkatan. Sehingga penelitian ini terlaksana dan telah memenuhi kriteria yang diinginkan. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya, terutama

yang berhubungan dengan tema yang serupa yaitu tentang peningkatan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, N., & Annisa, M. (2024). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES IPA DAN KARAKTER WASAKA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING, TEAM GAMES TOURNAMENT TERINTEGRASI STEM PADA SISWA KELAS VA SDN BASIRIH 1B ANJARMASIN*. 08, 1348–1363.
- Annisa, D., & Annisa, M. (2024). Peningkatan Motivasi dan Karakter WASAKA Menggunakan Model Problem Based Learning dan Think Pair and Share Terintegrasi STEM Muatan IPA. *Journal of Education Research*, 5(3), 3449–3459. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1389>
- Aslamiah, D. (2019). PENGELOLAAN KELAS. In *RajaGrafindo Persada* (Vol. 11, Nomor 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.riegsciurbeco.2008.06.005%0Ahttp://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Aulia Utami, R., Riandy Agusta, A., Jannah, F., & Hidayat, A. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Belajar Siswa Muatan IPA Dengan Model Proses Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(1), 1–17.
- Azizah, A., & Prastitasari, H. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model PRESTASI. *Publikasiilmiah.Com*, 2(2), 504–512. <http://www.publikasiilmiah.com/wp-content/uploads/2019/02/13.-ACHMAD-SYAHRONI-937-949.pdf>
- Desy Rahmayati, Fathul Jannah, Akhmad Riandy Agusta, & Ari Hidayat. (2024). Meningkatkan Aktivitas, Rasa Ingin Tahu, Dan Hasil Belajar Muatan PPKn Pada Peserta Didik Menggunakan Model Provit Di Kelas Iv SDN Pangeran 1 Banjarmasin. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN: 3063-9158*, 1(2), 99–111. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.65>
- Diky, R. A., Agusta, A. R., Jannah, F., & Rafianti, W. R. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Menggunakan Model MEANING GREAT Dengan Media Animasi Berbasis Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Konseling (JPDSK)*, 02(4), 1286–1293. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Dr. Hj. Darmiyati, S.Pd., M. P. (2021). *MENINGKATKAN HASIL*

- BELAJAR MATERI KPK DAN FPB MENGGUNAKAN MODEL LEARNING, GIVE, DAN MATHEMATIC DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN BARITO KUALA. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Drs. Asrani, M., P. (2021). "MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MUATAN PPKn MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL), NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT), DAN MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS IV SDN KUIN UTARA 7 BANJARMASIN." *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Hatimah, H., & Prastitasari, H. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan IPA Menggunakan Model GREAT. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(3), 694–708. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Hayati, R., & Prastitasari, H. (2024). Mengoptimalkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas V Menggunakan Model Learning Together Horay. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 543–551.
- Helwaniah, F., & Prastitasari, H. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Alat Peraga. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 9(2), 28. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v9i2.26769>
- Hidayah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MUATAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL LEARNING PADA SISWA KELAS V SDN SUNGAI LULUT 7. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 8(1), 138. <https://doi.org/10.24114/js.v8i1.52866>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Noorhapizah, N., Diani Ayu Pratiwi, & Karmilla Ramadhanty. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Smart Model Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613–624. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawaililmiah.v2i2.3773>
- Nur Inayah, Aslamiah, Celia Cinantya, R. A. (2024). MENINGKATKAN AKTIVITAS, KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL BESTARI PADA SISWA SEKOLAH DASAR. 09(September).
- Prastitasari, H., Fitria, M., Jumadi, J., Sunarno, S., Annisa, M., & Prihandoko, Y. (2022). Peningkatan Prestasi Matematika Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Pbl, Sr, Dan Qod. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1792. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i>

- 6.9250
 Prastitasari, N. & H. (2024). Implementasi Model PBL , STAD , dan Make A Match Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika SDN Belitung Selatan 5. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(2), 528–536.
- Prastitasari, R. W. & H. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL , SR dan ST. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(2), 563–569.
- Putri, D. N., & Prastitasari, H. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL, SR dan ST. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(02), 563–569. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i2>
- Rahmah, Z. (2024). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Penerapan Model PBL , TTW dan Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pengajaran Bahasa Indonesia diwajibkan di*. 11(2), 325–338.
- Ramly, D. (2023). Evaluasi Pembelajaran, Konsep Dasar, teori dan Aplikasi. In CV. Eureka Media Aksara. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Ranisa, F. N., & Annisa, M. (2024). **MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN KARAKTER WASAKA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN TAKE AND GIVE PADA MUATAN IPA KELAS 5 SDN TATAH BELAYUNG BARU**. 08, 1348–1363.
- Risda, & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Model Magic Dengan Permainan Citizenship Match Master Sdn Teluk Dalam 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 61–67.
- Rismawati, I., Nuroso, H., Poncowati, L., & Purnamasari, I. (2024). Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2947–2953. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2515>
- Sarah, Z., & Annisa, M. (2024). Meningkatkan Motivasi Dan Karakter Wasaka Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Numbered Head Together Terintegrasi Stem Pada Muatan Ipa Kelas Vb Sdn-Sn Sungai Miai 5 Banjarmasin. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 635–637.
- Setyawan, D. (2025). **MEMBANGUN GENERASI EMAS : PERAN PENDIDIKAN DALAM MEMBENTUK MASA DEPAN BANGSA Pendidikan Bisnis , Fakultas Ekonomi dan Bisnis , Universitas Negeri Jakarta Dicky Setyawan Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk me**. *Jurnal Pembelajaran, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, 1, 1–9.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan

- Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Padang*, 5(3), 2–11.
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., & Setiawan, A. (2021). Model Blended learning ANTASARI untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 2(2), 90. <https://doi.org/10.20527/jee.v2i2.4102>
- Utari, A., Amelia, R., & Annisa, M. (2024). Meningkatkan Aktivitas Membaca Intensif Pada Informasi Menggunakan Model Improving Intensive Reading Activities on Finding and Identifying Information Using the Lotus. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 02(01), 1–15.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yulis, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2021). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sman 1 Tanah Putih Kecamatan Tanah Putih. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. https://jom.unri.ac.id/index.php/JO_MFKIP/article/view/14029