

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA ULAR
TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PPKN DI KELAS IV SD**

Aulia Zahwa Adinda¹, Muhammad Kaulan Karima², Fadhilah Khairani³,
Frida Destini⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Lampung

¹auliazahwaadinda04@gmail.com, ²kaulan@fkip.unila.ac.id,
³fadhilah.khairani@fkip.unila.ac.id, ⁴frida.destini@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) model based on snakes and ladders media on the learning outcomes of fourth-grade elementary school students in PPKn. The research problem arises from the low learning outcomes of students caused by a teacher-centered learning process, the lack of variety in the use of models and learning media, and the low active involvement of students. The research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design thru a non-equivalent control group design. The research population consisted of 47 students using purposive sampling techniques, including class IV A as the control class (25 students) and class IV B as the experimental class (22 students). Data were collected thru learning outcome tests and observation sheets, then analyzed using simple linear regression tests. The research results show that the application of the Problem Based Learning model based on the snakes and ladders media significantly affects the improvement of students' PPKn learning outcomes. These findings contribute to the development of PPKn learning in elementary schools thru the utilization of problem-based learning models combined with educational game media to enhance student engagement and learning outcomes.

Keywords: *civics education learning outcomes, problem based learning, snakes and ladders media, civics education learning, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV sekolah dasar. Permasalahan penelitian berangkat dari rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, kurang variatifnya penggunaan model dan media pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) melalui rancangan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 47 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling, meliputi kelas IV A sebagai kelas kontrol (25 peserta didik) dan

kelas IV B sebagai kelas eksperimen (22 peserta didik). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbasis media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran PPKn di sekolah dasar melalui pemanfaatan model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media permainan edukatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: hasil belajar ppkn, *problem based learning*, media ular tangga, pembelajaran ppkn, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas secara intelektual, sosial, dan moral. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Fauziah dkk., 2022). Dalam konteks nasional, pendidikan juga menjadi fondasi pembangunan bangsa yang bertujuan membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila.

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C) yang didukung oleh pendekatan *Higher*

Order Thinking Skills (HOTS) (Aprillionita dkk., 2024). Namun, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih banyak yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered*) dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan keterlibatan aktif peserta didik belum optimal (Juhara dkk., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik.

Permasalahan tersebut juga terlihat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Data Asesmen Nasional menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik SD masih berada pada kategori Perlu Intervensi dalam literasi dan numerasi, yang berdampak pada kesulitan memahami materi PPKn yang menuntut keterampilan berpikir

kritis dan internalisasi nilai-nilai Pancasila. Selain itu, hasil survei karakter menunjukkan bahwa nilai gotong royong dan kebhinekaan global peserta didik masih dominan pada kategori Berkembang, dengan capaian Membudaya yang relatif rendah (Khoeratunisa dkk., 2023).

Hasil observasi di SD Negeri 3 Merbau Mataram menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi metode ceramah dengan media utama berupa buku teks dan papan tulis. Dampaknya, sebagian besar peserta didik kelas IV belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hamzah dkk., (2020) dan Patonah (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar PPKn berkaitan erat dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Berbagai penelitian menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dapat meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan hasil belajar (Albanna dkk., 2022). Salah satu model yang

relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah nyata melalui kegiatan identifikasi masalah, diskusi, analisis, dan presentasi hasil, sehingga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik (Karima dkk., 2025).

Efektivitas PBL dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Media permainan edukatif, seperti ular tangga, terbukti mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan pemahaman konsep peserta didik karena menggabungkan unsur belajar dan bermain (Andriani & Zuhri, 2024). Dalam konteks PPKn, media ini juga relevan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, seperti disiplin, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan.

Meskipun demikian, kajian empiris mengenai pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn di sekolah dasar, khususnya pada konteks sekolah pedesaan, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini

difokuskan untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran PPKn di SD Negeri 3 Merbau Mataram.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa pemilihan secara acak. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media ular tangga, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa media ular tangga. Efektivitas perlakuan dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* antara kedua kelompok.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 47 orang, terdiri atas 25 peserta didik

kelas IV A dan 22 peserta didik kelas IV B. Teknik pengambilan sampel menggunakan *nonprobability sampling* dengan metode sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas IV B ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV A sebagai kelas kontrol

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X), yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media ular tangga. Variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 21 soal dan instrumen non tes berupa lembar observasi. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Teknik analisis uji prasyarat instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda soal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, non tes, dan

dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji nilai hasil belajar secara individu, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik, persentase aktivitas peserta didik, dan uji pengetahuan (*N-Gain*). Uji prasyarat analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui adanya pengaruh model *problem based learning* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SD negeri 3 Merbau Mataram. Uraian mengenai data penelitian disajikan pada tabel berikut.

Data	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	22	22	25	25
tertinggi	85,71	100	95,23	100
terendah	42,84	61,90	38,09	57,14
rata-rata	69,48	88,96	74,09	83,23

Data penelitian diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas

IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol di SD Negeri 3 Merbau Mataram. Kelas eksperimen menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media ular tangga, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa perlakuan khusus. Analisis data difokuskan pada perbandingan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

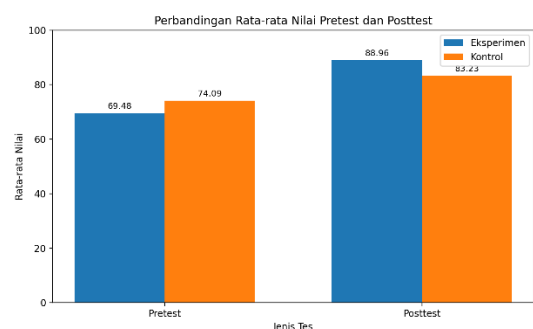
Pada kelas eksperimen, jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Hasil *pretest* menunjukkan nilai tertinggi sebesar 85,71 dan nilai terendah sebesar 42,84 dengan rata-rata 69,48. Setelah penerapan model PBL berbasis media ular tangga, hasil *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai tertinggi mencapai 100, nilai terendah meningkat menjadi 61,90, serta rata-rata naik menjadi 88,96. Peningkatan rata-rata sebesar 19,48 poin menunjukkan adanya perubahan positif pada kemampuan kognitif peserta didik setelah pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, kelas kontrol yang berjumlah 25 peserta didik juga mengalami peningkatan, namun dengan selisih yang lebih rendah. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 74,09 meningkat menjadi 83,23 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 9,14 poin. Nilai tertinggi meningkat dari 95,23 menjadi 100, sedangkan nilai terendah meningkat dari 38,09 menjadi 57,14. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut menunjukkan bahwa perkembangan hasil belajar pada kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis data, perolehan nilai *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 69,48 pada saat *pretest* menjadi 88,96 pada *posttest*, sehingga terdapat peningkatan sebesar 19,48 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata meningkat dari 74,09 pada *pretest* menjadi 83,23 pada *posttest* dengan selisih peningkatan sebesar 9,14 poin. Perbedaan peningkatan rata-rata

tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model Problem Based Learning berbasis media ular tangga memperoleh hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah dan aktivitas permainan edukatif mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memperkuat pemahaman konsep pembelajaran. Penggolongan nilai berdasarkan rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas disajikan dalam bentuk histogram berikut.



**Grafik 1 Diagram Batang Rata-rata
Pretest dan Posttest Kelas
Eksperimen dan Kontrol**

Perbandingan kedua kelas menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini

mengindikasikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn. Peningkatan tersebut tercermin pada kemampuan kognitif peserta didik yang berkembang mulai dari memahami konsep (C2), menerapkan pengetahuan dalam situasi pembelajaran (C3), menganalisis permasalahan kontekstual (C4), hingga mengevaluasi alternatif solusi (C5). Dengan demikian, integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media permainan edukatif terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memperkuat pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbasis media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran PPKn di SD Negeri 3 Merbau Mataram tahun ajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Albanna, A. R., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. 2022. *Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ski Peserta didik KelaS IX MTs*. Nurul Qur'An Pakunden Peserta didik Kelas IX MTs . Nurul Qur ' An Pakunden.
- 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>.
- Aprillionita, R., Nurauliani, H., Rukmawianfadia, R., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. 2024. *Urgensi Pendidikan Karakter Terhadap Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar*. At-Ta`Dib, 8(1). <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v8i1.19472>.
- Fauziah, N.N. dkk. (2022). *Perkembangan Pendidikan PPKn di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar*. Ar-Riayah: Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 89–104.
- Hamzah, Sukardi, N. S. 2020. Dampak COVID-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. 1. 2(January), 113–123.
- Juhara, H., Pamungkas, A. N. J., Firmansyah, T. R., Patimah, I. S., & Bahri, A. S. (2025). *Problematika Sistem Pendidikan Nasional*. 3, 14–18.
- Karima, M. K., Rinawati, A. S., & Rosidin, U. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi dan Penggunaan Game Assessment Dalam Problem-Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil*

- Belajar Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar.* 11(1), 27–37.
- Khoeratunisa, S., Yektyastuti, R., & Helmanto, F. 2023. Eksplorasi Kebhinekaan Global Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Peserta didik Sekolah Dasar. NCOINS: *National Conference of Islamic Natural Science*, 478–493.
- Patonah, S. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Peserta didik Melalui Strategi Delivery yang Beroreantasi pada Tujuan Peserta didik. *Suara Guru*, 4(3), 745–752. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/view/10232>.