

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA DI
KELAS IV SDN 20 BINUANG KAMPUNG DALAM KOTA PADANG**

Falmoza Tsabita¹, Reinita², Yesi Anita³, Desyandri⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

¹falmozatsabita82@gmail.com, ²reinitarei04@gmail.com, ³yesianita@fip.unp.ac.id,
⁴desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low participation of students in the learning process, students' lack of enthusiasm during lessons, and their easily distracted attention. These problems were caused by teacher-centered learning, the dominance of conventional teaching methods, and the limited use of instructional media, which affected students' learning outcomes. This study aimed to describe the improvement of Pancasila Education learning outcomes through the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by snake and ladder media in Grade IV of SDN 20 Binuang Kampung Dalam, Padang. This research was a Classroom Action Research (CAR) using qualitative and quantitative approaches conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were a teacher and 24 fourth-grade students in the January–June 2025/2026 semester. Data were collected through observations of lesson planning, teacher and student activities, and students' learning outcomes. The results showed improvements in every cycle. Lesson plan assessment increased from 87.5% in Cycle I to 95% in Cycle II. Teacher and student activity assessments improved from 90.17% in Cycle I to 96.42% in Cycle II. Students' learning outcomes also improved, with affective scores increasing from 80.10 to 91.04, psychomotor scores from 81.24 to 91.66, and cognitive scores from 80.72 to 91.25. Therefore, the TGT model assisted by snake and ladder media effectively improved students' learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: *Learning Outcomes, Pancasila Education, Teams Games Tournament (TGT), Snakes and Ladders Media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang. Peserta didik kurang antusias dan mudah kehilangan fokus selama pembelajaran karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru serta kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular

tangga di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan 24 peserta didik kelas IV semester Januari–Juni tahun ajaran 2025/2026. Data penelitian diperoleh melalui observasi RPPM, observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta penilaian hasil belajar aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Penilaian RPPM meningkat dari 87,5% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 90,17% menjadi 96,42%, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 90,17% menjadi 92,85%. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, yaitu aspek afektif dari 80,10 menjadi 91,04, aspek psikomotorik dari 81,24 menjadi 91,66, dan aspek kognitif dari 80,72 menjadi 91,25. Dengan demikian, model TGT berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model *Teams Games Tournament* (TGT), Media Ular Tangga

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Agar proses pembelajaran berjalan terarah, diperlukan kurikulum sebagai pedoman utama dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Kurikulum mengatur berbagai komponen pembelajaran mulai dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, serta cara guru menyampaikan pembelajaran di kelas (Nurdiyanti et al., 2024). Oleh karena itu, kurikulum menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan.

Perkembangan kurikulum di Indonesia terus mengalami penyempurnaan agar sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satu bentuk penyempurnaan tersebut adalah Kurikulum Merdeka yang dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih bersifat fleksibel dan berfokus pada materi esensial serta pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik (Desyandri et al., 2024). Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, menyenangkan dan berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi

memahami serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kurikulum Merdeka juga mengembangkan delapan dimensi profil lulusan sebagai upaya membentuk peserta didik yang berkarakter dan kompeten yang merupakan kunci terwujudnya pembelajaran mendalam (Pramudianto & Suroso, 2025).

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter dan rasa kebangsaan peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mengandung nilai-nilai karakter Pancasila yang dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara guna membentuk warga negara yang cerdas serta berkarakter baik (Azura et al., 2025). Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim. Oleh karena itu, agar nilai-nilai tersebut benar-benar tertanam dalam diri peserta didik, pembelajaran khususnya Pendidikan Pancasila idealnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi dirancang agar mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran

yang berpusat pada peserta didik memungkinkan peserta didik tidak sekedar mengetahui konsep, tetapi juga menghayati dan mempraktikkan konsep yang dipelajari melalui keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka (Khoirunnisa et al., 2025).

Melihat pentingnya peranan dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka guru perlu menyusun perencanaan pembelajaran yang matang melalui penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mendala (RPPM). RPPM merupakan bentuk perencanaan pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan deep learning dengan menekankan suasana belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Mu'ti, 2025). Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memahami konsep secara mendalam, serta menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata (Mujtahid et al., 2025). Selain perencanaan yang baik, penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif serta mampu mendukung kegiatan belajar perlu menjadi perhatian guru (Alwi & Agustia, 2024). Pada akhirnya,

kualitas perencanaan dan proses belajar ini akan tercermin pada hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 24-26 November 2025 di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Dari aspek perencanaan, RPPM yang digunakan guru kelas IV belum sepenuhnya disusun secara mandiri oleh guru, karena beberapa RPPM diperoleh dari sumber lain sehingga penyesuaiannya terhadap kebutuhan peserta didik.

Dari aspek pelaksanaan pembelajaran, 1) guru belum sepenuhnya menggunakan RPPM sebagai pedoman saat melaksanakan pembelajaran di kelas, kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru dengan metode pembelajaran yang dominan konvensional seperti ceramah dan penugasan, sehingga interaksi aktif peserta didik masih terbatas; 2) guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran

yang dapat mendukung pemahaman dan membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi kurang variative dan menarik.

Dari aspek peserta didik, hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang, menunjukkan bahwa 1) rendahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran; 2) Peserta didik cenderung kurang antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran; seta 3) Peserrta didik mudah kehilangan fokus saat pembelajaran berlansung.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan data Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang Tahun Ajaran 2025/2026, dari 24 peserta didik hanya 7 yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu sebesar 75. Sementara itu, 17 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan karena memperoleh nilai di bawah KKTP.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran baik dalam aspek model pembelajaran maupun media pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Coopertive Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga.

Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif, keterampilan sosial, dan prestasi akademik peserta didik melalui kombinasi kerja sama dalam kelompok dan permainan kompetitif (Herianingtyas et al., 2025). Dalam penerapannya, peserta didik ditempatkan dalam kelompok dengan kemampuan heterogen untuk saling berkompetisi dalam permainan dan pertandingan (Imawan, 2023). Selain itu, pada model TGT pemahaman peserta didik terhadap materi sangat ditekankan sebab setelah guru menyampaikan materi pada tahap penyajian kelas, pemahaman tersebut diperkuat lagi melalui soal-soal yang dirancang dan dijawab oleh peserta didik pada tahap turnamen. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Diah & Siregar (2023) bahwa bentuk

permainan yang dikemas sebagai turnamen ini tidak hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi juga berfungsi sebagai sarana *review* materi pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik dapat lebih mendalam.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu mendorong terjadinya stimulasi dan respons antara guru dan peserta didik sehingga penyampaian konsep dan pesan pembelajaran menjadi lebih efektif (Reinita et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan bersama model TGT ini adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh dari titik awal hingga mencapai garis *finish* guna meraih kemenangan (Lamada et al., 2025). Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan dadu dan pion. Papan permainan biasanya terdiri atas 100 kotak bernomor urut dari petak *start* hingga petak *finish*. Pemain melempar dadu, lalu menggerakkan pion sesuai jumlah

angka yang muncul. Jika pion berhenti di petak tangga, pemain naik ke petak yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika berhenti di petak ular, pion harus turun mengikuti ekor ular. Pemain pertama yang mencapai petak *finish* menjadi pemenang. Permainan ular tangga dapat dimodifikasi sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Mardiah et al., 2021).

Pada permainan ular tangga terdapat aturan yang harus dipatuhi oleh semua pemain, seperti aturan melempar dadu, melangkah sesuai angka yang diperoleh, dan mengikuti instruksi yang tertera pada kotak kotak tertentu yang berisi ular dan tangga (Nurwulan et al., 2024). Sehingga membantu peserta didik dalam menanamkan nilai ketaatan terhadap aturan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, ketika permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran, peserta didik tidak hanya terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan reflektif (Prasasti et al., 2025).

Dengan demikian, peneliti ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan menginterpretasi berbagai fenomena sosial maupun humaniora secara komperhensif (Anebelle & Ramadhan, 2025). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan tindakan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga. Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian bertujuan untuk

memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara langsung di kelas.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 20 Binuang Kmapung Dalam Kota Padang pada semester II tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas guru dan 24 peserta didik, yaitu 13 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik Perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana siklus I terdiri atas dua pertemuan dan siklus II terdiri atas satu pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sesuai model Kemmis dan McTaggart.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPPM, menyiapkan media ular tangga, menyusun instrument penelitian, serta mendiskusikan tata cara pengumpulan data pelaksanaan observasi saat kegiatan dilakukan dengan observer. Tahap pelaksanaan dimulai dari pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dirancang menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga. Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan

tindakan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas IV sebagai observer 1 dan guru kelas VI sebagai observer 2 yang telah bersertifikat pendidik, sehingga diharapkan dapat memberikan penilaian yang lebih akurat dan optimal. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian berupa data perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis dokumen, observasi, tes, dan non tes. Instrument penelitian yang digunakan meliputi lembar penilaian RPPM, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, lembar tes untuk aspek kognitif, serta lembar non tes untuk aspek afektif dan psikomotorik.

Data dianalisis menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014). Sementara itu, analisis data

kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase kualitas RPPM, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan ketercapaian hasil belajar. Rumus yang digunakan (N. Wahyuni & Jumiatik, 2025):

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran memperoleh nilai observasi $\geq 80\%$ serta hasil belajar peserta didik mencapai $\geq 80\%$ dari jumlah peserta didik dengan kriteria tuntas (Aliya et al., 2024; Hermawati et al., 2025).

Untuk menafsirkan hasil penelitian dan menentukan kriteria taraf keberhasilan tindakan pada setiap siklusnya digunakan tabel konversi pengamatan berikut:

Tabel 1 Konversi Pengamatan

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	91-100
Baik (B)	81-91
Cukup (C)	71-80
Perlu Bimbingan (K)	≤ 70

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 4 “Pancasila dalam Diriku” semester II tahun ajaran 2025/2026. Pada pelaksanaan tindakan penelitian

ini, peneliti sebagai praktisi, sedangkan guru kelas IV dan guru kelas VI SDN 20 Binuang kampung Dalam bertindak sebagai observer atau pengamat. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dari setiap tindakan ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT menurut Prasetya (2023), yaitu: 1) Penyajian Kelas, 2) Belajar Kelompok (*teams*), 3) Permainan (*games*), 4) Pertandingan (*tournament*), 5) Penghargaan Kelompok (*teams recognition*).

Pelaksanaan tindakan dibagi atas dua siklus yaitu siklus I sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II sebanyak satu kali pertemuan. Proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada Selasa, 14 April 2026 dengan topik pembelajaran “Makna Sila-Sila Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari”. Kemudian pada siklus I pertemuan 2 dilaksanakan hari Selasa, 21 April 2026 dengan topik pembelajaran “Sejarah Perumusan Pancasila”. Selanjutnya pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 28 April 2026 dengan topik pembelajaran “Karakter Para Perumus Pancasila”.

Berikutnya akan dipaparkan hasil penelitian terdiri dari deskripsi hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan II yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Hasil penelitian pada setiap siklus dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil penilaian terhadap RPPM pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase sebesar 85,00% dengan predikat Baik (B), kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase 90,00% dengan predikat Baik (B). Maka rekapitulasi penilaian RPPM pada siklus I diperoleh persentase 87,49% dengan predikat Baik (B). Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, khususnya pada bagian pengalaman belajar yang perlu memperjelas tahapan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi dalam setiap tahapan pembelajaran serta lampiran RPPM yang perlu dilengkapi dengan glosarium.

Menurut Anita et al. (2022), pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar perlu dilaksanakan secara maksimal agar tujuan pembelajaran

dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan pembelajaran dengan model dan media yang inovatif serta melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model yang digunakan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan analisis data lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik yang telah diisi observer selama pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan TGT berbantuan media ular tangga, diperoleh hasil bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 mencapai persentase 85,71% dengan predikat Baik (B) dan aspek peserta didik didapat rata-rata dari kedua observer sebesar 87,49% dengan predikat Baik (B). Pada siklus I pertemuan 2 terjadi peningkatan, dari aspek guru dan peserta didik memperoleh persentase 92,85% dengan predikat Sangat Baik (SB). Beberapa aspek yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran untuk siklus berikutnya yaitu pada kegiatan inti langkah 1 penyajian kelas guru harus

memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan agar peserta didik lebih memahami materi serta guru harus mengondisikan kelas untuk persiapan melakukan pertandingan ular tangga antar kelompok agar pelaksanaan pertandingan ular tangga menjadi lebih tertib dan kondusif.

Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata hasil belajar aspek afektif peserta didik memperoleh nilai 75,21 dengan predikat Cukup (C) dan pada siklus I pertemuan 2 dengan rata-rata 85,00 dan predikat Baik (B). Pada aspek psikomotorik (keterampilan), pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan rata-rata 76,04 dengan predikat Cukup (C) dan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh rata-rata 86,45 dengan predikat Baik (B). Pada aspek kognitif (pengetahuan), pada siklus I pertemuan 1, rata-rata hasil belajar aspek kognitif peserta didik memperoleh nilai 75,62 dengan kategori Cukup (C). Pada tahap ini masih terdapat 11 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP yang ditetapkan. Hasil belajar aspek kognitif meningkat pada siklus I pertemuan 2 memperoleh rata-rata 85,83 dengan predikat Baik (B),

dengan peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 19 orang.

2. Siklus II

Perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil penilaian terhadap RPPM pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I dengan memperoleh persentase sebesar 95,00% dengan predikat Sangat Baik (SB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga pada siklus II sudah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan dari aspek guru dan aspek peserta didik pada siklus II memperoleh persentase sebesar 96,42% dengan kriteria Sangat Baik (SB). Menurut Aliya, et al. (2024) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila hasil observasi aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik memperoleh nilai observasi $\geq 80\%$. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang telah

mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dan dinyatakan berhasil meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran.

Pada siklus II hasil belajar aspek afektif meningkat menjadi 91,04 dengan predikat Sangat Baik (SB). Aspek Psikomotorik dengan rata-rata 91,66 dengan predikat Sangat Baik (SB). Aspek kognitif dengan rata-rata 91,25 dengan predikat Sangat Baik (SB), dengan jumlah peserta didik tuntas sebanyak 23 orang dan hanya 1 peserta didik yang belum tuntas. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik melalui kegiatan belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Menurut Hermawati et al. (2025) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dinyatakan berhasil apabila mencapai $\geq 80\%$ dari jumlah peserta didik dengan kriteria tuntas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II telah melebihi dari 80%, sehingga penerapan model TGT berbantuan media ular tangga dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang.

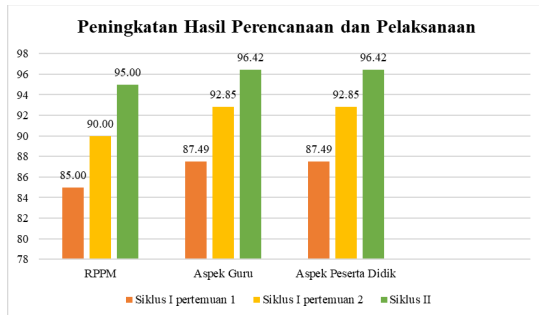
Peningkatan hasil penelitian dari siklus I hingga siklus II dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Pengamatan
Siklus I – Siklus II**

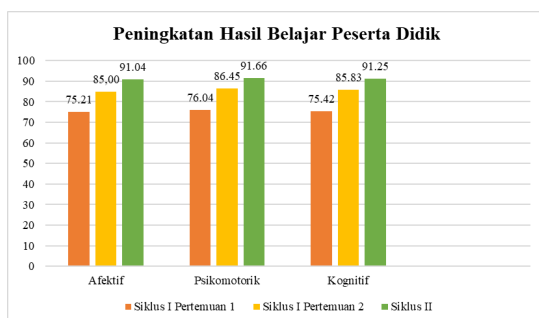
Aspek	Siklus I		Siklus II
	Pert 1	Pert 2	
RPPM	85,00%	90,00%	95,00%
Aktivitas Guru	87,49%	92,85%	96,42%
Aktivitas Peserta Didik	87,49%	92,85%	96,42%
Hasil Belajar	75,55%	85,50%	91,31%

Berdasarkan data yang didapat jelas bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga meningkat dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai siklus II, keputusan ini berdasarkan kesepakatan peneliti dan guru kelas IV selaku observer 1 dan guru kelas VI selaku observer 2 SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang. Adapun grafik peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara keseluruhan menggunakan

model TGT berbantuan media ular tangga di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Grafik 1 Peningkatan Hasil Perencanaan dan Pelaksanaan



Grafik 2 Peningkatan Hasil Belajar siklus I - II

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. RPPM pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga di kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang disusun dengan komponen

identifikasi pembelajaran, desain pembelajaran, pengalaman pembelajaran, assessmen pembelajaran, dan lampiran RPPM. Kualitas RPPM meningkat dari 85,00% pada siklus I pertemuan 1 dengan predikat Baik (B), 90,00% pada siklus I pertemuan 2 dengan predikat Baik (B). Kemudian meningkat menjadi 95,00% pada siklus II dengan predikat Sangat Baik (SB).

2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga berdasarkan aspek guru dan peserta didik juga mengalami peningkatan. Kualitas pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru meningkat dari 87,5% pada siklus I pertemuan 1 dengan predikat Baik (B), pada siklus I pertemuan 2 menjadi 92,85% dengan predikat Sangat Baik (SB), kemudian meningkat menjadi 96,42% pada siklus II dengan predikat Sangat Baik (SB). Kualitas pelaksanaan pembelajaran pada aspek peserta didik meningkat dari 85,71 % dengan predikat Baik (B) dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh

persentase 92,85% dengan predikat Sangat Baik (SB). Kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan predikat Sangat Baik (SB).

3. Hasil belajar peserta didik pada aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata nilai afektif 75,21 dengan predikat Cukup (C) dan pada siklus I pertemuan 2 rata-rata 85,00 dengan predikat Baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 91,04 dengan predikat Sangat Baik (SB). Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata nilai psikomotorik 76,04 dengan predikat Cukup (C) dan siklus I pertemuan 2 rata-rata 86,45 dengan predikat Baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 91,66 dengan predikat Sangat Baik (SB). Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata nilai kognitif 75,42 dengan predikat Cukup (C) dan siklus I pertemuan 2 rata-rata 85,83 dengan predikat Baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 91,25 dengan predikat Sangat Baik (SB).

Dengan demikian, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan

pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga pada siklus II telah melebihi dari 80%, sehingga penerapan model TGT berbantuan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 20 Binuang Kampung Dalam Kota Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Indrati, J., & Nafi'ah, U. (2024). Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II-C SDN Margorejo VI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1094–1103. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2203>
- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Video Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JUBPI: Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.62383/jembatan.v1i3.3095>
- Anebelle, A., & Ramadhan, A. (2025). Implementasi Metode Kualitatif dan Penerapan Dalam Penelitian. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 9(10).

- Anita, Y., Ahmad, S., Azizah, Z., Kenedi, A. K., & Arwin, A. (2022). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Masa Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 29(2), 91–96.
<https://doi.org/10.35134/jmi.v29i2.120>
- Azura, A., Fitria, Y., Walid, A., & Iraqi, H. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Wordwall Di Kelas V UPT SDN 03 Pasar Amping Parak Kabupaten Pesisir Selatan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 153–169.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23294>
- Desyandri, D., Agustina, Y., & Lusiana, D. (2024). The Development of Problem-Based Learning Model E-Module Integrated with Multiculturalism in Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 183–193.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.62368>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 1033–1042.
<http://jurnaledukasia.org>
- Herianingtyas, N. L. R., Muyassaroh, I., Barkah, A., Kurnia, I. R., & Mukhlis, S. (2025). *Model-Model Pembelajaran: Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam* (A. S. N. Hidayati, Ed.). Publica Indonesia Utama.
- Hermawati, R., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2025). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Menggunakan Model Manimba. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(4), 986–995.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Imawan, M. R. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS-TGT Pada Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMP N 1 Semarang. *JURSIH Jurnal Studi Islam Dan Hukum Syariah*, 1–9.
<https://doi.org/10.3342/jursih.v1i1.14>
- Khoirunnisa, S., Irsyadi, Q., & Prasajo, A. D. (2025). Analisis Pendekatan Pembelajaran Aktif Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 243–248.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPAI/issue/archive>
- Lamada, H., Abdullah, G., Arif, R. M., Panai, A. H., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran ULTRA (Ular Tangga Interaktif IPAS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1443–1454.
<https://doi.org/10.62335>
- Mardiah, K. R., Tahir, M., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahny Keragaman Budaya

- Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 417–427. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage Publications.
- Mu'ti, A. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*.
- Mujtahid, M., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) di Sekolah Dasar Sebagai Penguatan Kurikulum Merdeka. *PEDASUD: Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini*, 2(2), 31–37. <https://doi.org/10.70134/pedasud.v2i2.711>
- Nurdiyanti, N., Wajdi, M., & Magfirah, N. (2024). Impelementation of Kurikulum Merdeka (Freedom curriculum) in science learning: A case study in Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, Malaysia. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(6), 184–196. <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i6.2035>
- Nurwulan, D. A., Listyarini, I., Prasetiawati, C., & Saputra, H. J. (2024). Penerapan Media Ular Tangga Materi Sikap Menaati Aturan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Siswa Kelas II SDN Panggunglor Semarang. *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(4), 1520–1534. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5200>
- Pramudianto, V. I., & Suroso, E. (2025). Analisis Nilai 8 Dimensi Profil Lulusan dalam Puisi-puisi Remaja Karya Amalia Najichah pada Antologi Puisi Berjudul Surat Dari Samudera. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(5), 314–331. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i5.2333>
- Prasasti, S., Ningrum, E. S., & Rahayuningtyaswara, D. (2025). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 531–535. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.386>
- Prasetya, S. P. (2023). *Kooperatif Learning Menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*. Penerbit Lakeisha.
- Reinita, R., Jannah, M., & Sandika, F. A. (2023). The practices of digital comic media based on the PBL model in elementary school. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 149–157. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.58625>
- Wahyuni, N., & Jumiatik, J. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Alat Peraga IPA Kelas IV SD Muhammadiyah Sijabut. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 103–114. <https://doi.org/10.59603/niantanasiikka.v3i2.747>