



Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMA Negeri 20 Surabaya

Endar Five Bagus Novantoro¹, Rahmanu Wijaya²

^{1,2,3,4}Program Studi S1 PPKn, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Pendidikan perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memenuhi peserta didik terlebih memanfaatkan teknologi. Salah satunya dengan pemanfaatan melalui media pembelajaran dalam bentuk permainan yang berbasis digital. Tujuan dalam penelitian ini merupakan untuk menguji pengaruh media ular tangga berbasis digital dalam meningkatkan prestasi belajar dengan landasan teori kerucut pengalaman Edgar Dale. Materi yang diujikan merupakan keterkaitan antar sila Pancasila pada Fase F mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Dilakukan di SMA Negeri 20 Surabaya dengan sampel penelitian kelas IX-1 dengan jumlah 35 peserta didik. Berdasarkan dengan uji *Wilcoxon Signed-Rank*, menunjukkan seluruh partisipan mengalami peningkatan prestasi belajar setelah diberikan perlakuan. Hasil statistik menunjukkan 0.001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan statistik, apabila nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan analisis hasil pengujian ini membuktikan bahwa penggunaan media Ular Tangga Pancasila berbasis digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar pada peserta didik kelas 11 SMA Negeri 20 Surabaya

ABSTRACT

Education requires the use of learning media that can meet the needs of students, especially by utilizing technology. One way to do this is through the use of digital-based learning media in the form of games. The purpose of this study is to test the effect of digital-based snake and ladder media in improving learning achievement based on Edgar Dale's cone of experience theory. The material tested is the relationship between the principles of Pancasila in Phase F of the Pancasila Education subject. This study used quantitative research with a quasi-experimental design and a one-group pretest-posttest design. It was conducted at SMA Negeri 20 Surabaya with a sample of 35 students from class IX-1. Based on the Wilcoxon Signed-Rank test, all participants experienced an increase in learning achievement after being given the treatment. The statistical results showed 0.001. In accordance with the basis for statistical decision making, if the significance value (*Sig.*) < 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion of the analysis of these test results proves that the use of digital-based Pancasila Snake and Ladder media has a significant effect on improving the learning achievement of grade 11 students at SMA Negeri 20 Surabaya.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam pengembangan potensi peserta didik, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan karakter. Melalui pendidikan, individu diarahkan menjadi manusia yang bijaksana, berdaya saing, dan mampu berkontribusi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas menjadi prasyarat utama dalam mencetak sumber daya manusia unggul yang mampu menjawab tantangan perkembangan zaman.

*Corresponding author

E-mail addresses: endar.19074@mhs.unesa.ac.id

Orientasi pendidikan tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap peserta didik. Pendidikan yang dirancang secara sadar dan terencana diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi spiritual, intelektual, pengendalian diri, serta kepribadian secara optimal (Abdul Rahman, 2022). Dalam konteks ini, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter warga negara yang demokratis, berkeadaban, dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah rendahnya penguasaan materi oleh peserta didik. Kesulitan belajar sering kali muncul akibat metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung bersifat satu arah. Sabri (2007) menyatakan bahwa kesulitan belajar merupakan kondisi ketika peserta didik mengalami hambatan dalam menangkap dan menyerap materi pelajaran. Kondisi ini berimplikasi langsung pada rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu memberikan stimulus visual, auditori, dan kinestetik yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik (Arsyad, 2013). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media berbasis permainan digital menjadi alternatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Media permainan edukatif, seperti ular tangga berbasis digital, berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media ular tangga berbasis digital terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media dipahami sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran secara terencana (AECT). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pengalaman belajar peserta didik. Arsyad (2013) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan rangsangan belajar, menumbuhkan minat baru, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini adalah permainan edukatif. Permainan dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas yang menyenangkan tanpa merasa tertekan. Permainan ular tangga, yang telah dikenal luas oleh berbagai kalangan, dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran digital dengan mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam alur permainan. Pemanfaatan permainan ini mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Afandi, 2015).

Prestasi belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar mencerminkan perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Susanto (2016), prestasi belajar berfungsi sebagai indikator penguasaan pengetahuan, pemenuhan rasa ingin tahu, serta bahan evaluasi dan inovasi dalam dunia pendidikan.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pemahaman terhadap keterkaitan antarsila Pancasila menjadi aspek penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Pancasila merupakan satu kesatuan sistem nilai yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Husni, 2020). Pemahaman yang utuh terhadap keterkaitan antarsila diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kajian ini juga didasarkan pada teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret. Dale mengemukakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik terlibat secara langsung melalui pengalaman visual, verbal, dan kinestetik. Media permainan digital, termasuk ular tangga digital, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif dibandingkan metode ceramah, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yang bertujuan untuk mengetahui perubahan prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media ular tangga berbasis digital.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 20 Surabaya dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI yang berjumlah 35 orang. Seluruh peserta didik dijadikan sebagai sampel penelitian. Materi yang digunakan

dalam penelitian ini adalah keterkaitan antarsila Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila fase F.

Instrumen penelitian berupa tes prestasi belajar yang disusun berdasarkan kisi-kisi materi dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas. Data dikumpulkan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis digital.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank* untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Pemilihan uji ini didasarkan pada hasil uji normalitas data yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah diterapkan media ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor posttest dibandingkan dengan skor pretest, yang ditunjukkan oleh dominasi positive ranks pada hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank*

Tabel 1. Uji *Wilcoxon Signed-Rank*

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post- Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	35 ^b	18.00	630.00
	Ties	0 ^c		
	Total	35		

a. Post < Pre Test
b. Post > Pre Test
c. Post = Pre Test

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel ranks diketahui hubungan antara nilai *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut

- Negative Rank* atau selisih antara *pre-test* dan *post-test* adalah 0, tidak ada subjek penelitian yang mengalami penurunan nilai dari *pre-test* dan *post-test*
- Positive Ranks* atau selisih *pre-test* dan *post-test*, terdapat 35 subjek penelitian yang mengalami peningkatan yang mengalami peningkatan
- Ties Ranks* atau kesamaan nilai dari *pre-test* dan *post-test* ini Adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa pada *pre-test* dan *post-test* ada nilai yang sama

Tabel 2. Hasil *Test Statistics*

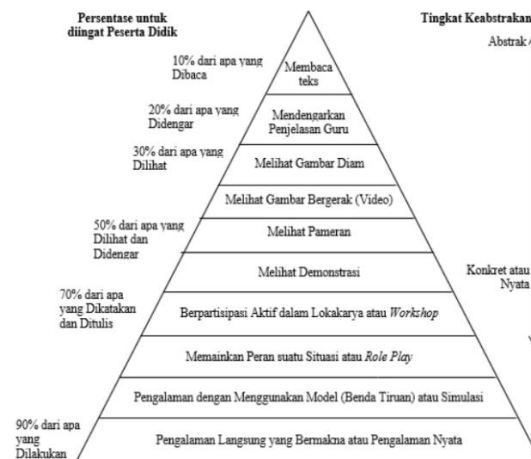
Test Statistics ^a	
	Post- Pre Test
Z	-5.238 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Secara statistik, hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga berbasis digital. Dengan demikian, media tersebut terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Peningkatan prestasi belajar ini dapat dijelaskan melalui teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale. Media ular tangga digital memberikan pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual, verbal, dan aktivitas langsung, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Dale bahwa pengalaman belajar yang lebih konkret akan meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik.

Selain itu, penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik merasa tertarik dan terlibat secara aktif, proses internalisasi nilai dan konsep pembelajaran menjadi lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar peserta didik.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Tindakan kerucut pengalaman ini menggambarkan berbagai pengalaman belajar, mulai dari abstrak hingga kongkret. Media ular tangga berbasis digital meliputi elemen-elemen pada kerucut pengalaman meliputi

a. Pengalaman Langsung (kongkret)

Elemen ini mewakili pengalaman belajar secara konkret. Peserta didik melakukan secara langsung atau terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menjalankan permainan ular tangga. Yang diwujudkan melalui fitur-fitur dalam permainan ular tangga berbasis digital.

- 1) Interaksi secara langsung dengan menjalankan permainan ular tangga dengan memilih beberapa fitur yang ada dalam menu utama media ular tangga.
- 2) Peserta didik berpartisipasi dengan menjalankan permainan ular tangga dengan maksimal pemain 4 orang.
- 3) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab yang ada dalam setiap kotak yang di tempati bidak ular tangga.

Pengalaman langsung memberikan simulasi permainan ular tangga, dengan memilih peserta yang mengikuti permainan serta melakukan lembar dadu sebagai jumlah langkah yang akan dijalankan. Tetapi dalam permainan ular tangga ini bukan hanya perkara bermain semata, tetapi dalam setiap kotak yang ditempati saat bermain ular tangga terdapat pertanyaan yang harus dijawab. Dengan ini memberikan pengalaman langsung peserta didik dalam proses pembelajaran bukan hanya permainan yang dijalankan, tetapi ada materi yang tersampaikan.

b. Pengalaman Visual dan Visual (abstrak)

Pada elemen ini mencakup pengalaman melalui simbol-simbol, gambar, serta tulisan-tulisan. Dalam media ular tangga digital elemen ini diwujudkan dengan cara:

- 1) Memberikan gambar-gambar yang relevan dengan kondisi kelas.
- 2) Memberikan suara yang menarik untuk mengiringi jalannya media ular tangga berbasis digital.
- 3) Menggunakan gambar-gambar yang relevan dengan materi yang ada yaitu materi keterkaitan antar sila, yang terdapat pada fitur materi dalam media ular tangga berbasis digital.
- 4) Memberikan tulisan-tulisan yang ada dalam fitur materi yang bisa dibaca sebagai proses pembelajaran.

Hasilnya menunjukan seluruh partisipan mengalami peningkatan prestasi belajar setelah diberikan perlakuan. Sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Kesimpulan analisis hasil pengujian ini membuktikan bahwa penggunaan media Ular Tangga Pancasila berbasis digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar pada peserta didik kelas 11 SMA Negeri 20 Surabaya. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya efektif dalam meningkatkan prestasi belajar, tetapi juga relevan sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung implementasi pembelajaran aktif dan bermakna sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Ular Tangga berbasis digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di SMA Negeri 20 Surabaya. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan. Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan statistik, hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media Ular Tangga Pancasila berbasis digital efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Peningkatan prestasi belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik media yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis permainan, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan berbagai indera. Dengan demikian, media Ular Tangga berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Media ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan prestasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77-89
- Angraini Rita. 2017. Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. Padang. *Journal of Moral and Civic Education*
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed., p. 108). Holt, Rinehart & Winston, New York: Dryden Press
- Dewi, T., Kurnia, D., & Panjaitan, R. 2017. Penggunaan Media permainan ular tangga pada pembelajaran pips untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembagian wilayah waktu di indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Dwi, O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus Dan Respon Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Jurnal al Tarbawi*. Vol. 16. No. 2.
- Faruq, D. J., & Hasan, M. (2023). The effectiveness of snakes and ladders as a learning media to increase students learning interest in Pancasila education at madrasah ibtidaiyah. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 11(
- Huda, M. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Husni, M. (2020). Filosofi Pancasila dan Implementasinya dalam Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(2), 15-23.
- Isti'adah, Feida Noorlaila. 2020 *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7(1), 91-96.
- Maulida, L., Rahmad, R., & Sulistyowati, S. (2023). Pengaruh media permainan ular tangga digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(2), 1-10.
- Nurgiansah, T. H. 2021. Petuah Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kontestasi Politik. *Academy of Education Journal*, 12(1), 39-47.
- Nurjan, Syarifan. 2016. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.
- Rahayu Ani Sri. 2017. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rahman, A. 2022. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*. Makasar: Al Urwatul Wutsqa Vol 2 Nomor 1
- Sadiman, Arif dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Setyaningsih, E., & Arini, N. W. (2025). Development of interactive snakes and ladders media to improve student learning outcomes in elementary school. *Journal of Educational Sciences*, 9(4), 2730-2739.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suslana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Sutrisno, S. (2018). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(3), 10-17.
- Syafari, Y. 2021. Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Peserta didik Dimasa Pandemi Covid-19. *JURNAL BASICEDU*. Nomor 3, Volume 5, Halaman 1294-1303
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penilaian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.