

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

(Skripsi)

Oleh

**AULIA ZAHWA ADINDA
NPM 2213053103**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

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

Oleh

AULIA ZAHWA ADINDA

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV yang disebabkan oleh pembelajaran yang belum menerapkan model dan media yang bervariasi serta kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Mebau Mataram. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan rancangan *non equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 47 orang peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Sampel penelitian ini, yaitu peserta didik kelas IV A yang berjumlah 25 orang peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas IV B yang berjumlah 22 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan non tes berupa lembar observasi. Uji hipotesis data dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbasis media ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Mebau Mataram.

Kata kunci: hasil belajar PPKn, media ular tangga, pembelajaran PPKn, *problem based learning*, sekolah dasar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL BASED ON SNAKES AND LADDERS MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN CIVICS EDUCATION IN GRADE IV OF ELEMENTARY SCHOOL

By

AULIA ZAHWA ADINDA

The problem in this research was the low PPKn learning outcomes of fourth grade students, which were caused by teaching that had not yet implemented varied models and media and lacked active student involvement. This study aimed to analyze the effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) model based on snakes and ladders media on the PPKn learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 3 Mebau Mataram. The research method used was a quasi experimental design with a non equivalent control group design. The research population consisted of 47 students. Sampling was conducted using a non probability sampling technique with purposive sampling. The research sample consisted of 25 students from class IV A as the control class and 22 students from class IV B as the experimental class. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests and non test methods in the form of observation sheets. The hypothesis test of the data was conducted using a simple linear regression test. The research results showed that the application of the problem based learning model using snakes and ladders media had a significant impact on the PPKn learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 3 Mebau Mataram.

Key words: civics learning outcomes, snakes and ladders learning media, civics learning, problem based learning, elementary school.

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

Oleh

AULIA ZAHWA ADINDA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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

Nama Mahasiswa : *Aulia Zahwa Adinda*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213053103

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Fachilah Khairani
Fachilah Khairani, S.Pd., M.Pd.
NIP 199208022019032019

Dr. M. Kaulan Karima
Dr. M. Kaulan Karima, M.Pd.
NIP 198807232024061001

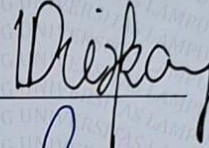
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 197412202009121002

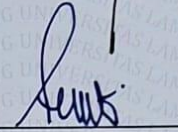
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

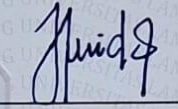
Ketua : Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Dr. M. Kaulan Karima, M.Pd.



Penguji Utama : Frida Destini, S. Pd., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 9 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Aulia Zahwa Adinda
NPM : 2213053103
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 9 Maret 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Aulia Zahwa Adinda
NPM 2213053103

RIWAYAT HIDUP



Aulia Zahwa Adinda lahir di Merbau Mataram, pada tanggal 31 Desember 2004. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sugiarto dan Ibu Ruslina.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. TK Dharma Pertiwi.
2. SD Negeri 3 Merbau Mataram.
3. SMP Negeri 2 Merbau Mataram.
4. MAN 2 Bandar Lampung.

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti pernah mengikuti kegiatan organisasi mahasiswa, yaitu Forkom PGSD dari tahun 2022-2023 sebagai staf divisi Pendidikan dan pada tahun 2024 peneliti menjadi sekretaris divisi pendidikan. Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Karya Bhakti, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Karya Bhakti, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Kita Tidak Akan Menang Jika Kita Tidak Percaya Bahwa Kita Bisa”

(Cut Nyak Dien)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt., sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini terselesaikan.

Saya persembahkan tulisan ini kepada:

Kedua orang tua tercinta

Bapak Sugiarto dan Ibu Ruslina yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak terakhirnya dalam menempuh pendidikan setinggi-tingginya dan selalu mendoakan di setiap langkahku, memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang luar biasa yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awalku untuk membuat mama dan papa bahagia. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Semoga papa dan mama sehat, panjang umur dan bahagia selalu.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”.

SANWACANA

Segala puji hanya milik Allah Swt., Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SD” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusuna skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ah., M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD Universitas Lampung sekaligus Ketua Penguji yang telah membantu memfasilitasi administrasi serta yang senantiasa memberikan bimbingan, saran, masukan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

5. Frida Destini, S.Pd., M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan saran, nasihat dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah memberikan saran, nasihat dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa sabar dan ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, kritik dan saran serta nasihat yang berarti.
8. Bapak Dr. Tegar Pambudhi, M.Pd., Dosen Validator yang telah membantu peneliti dengan memvalidasi perangkat ajar penelitian dan memberikan dukungan serta motivasi kepada peneliti.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala sekolah, para pendidik, dan peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan uji coba instrumen.
11. Abang-abangku Satria Jaya Mahe dan Barca Yudha Setiawan, yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi dan memberi semangat agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.
12. Kakak-kakak iparku Septia Dila Ningrum dan Idha Annisa Galsia Santi, yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
13. Sahabat-sahabat seperjuanganku Marsya, Naura, Shinta, dan Mesri, yang selalu membantu serta memberikan banyak hal positif dan semangat dalam penelitian skripsi ini, terima kasih untuk kebersamaan yang terjalin dari awal perkuliahan hingga nanti kita sukses semua.
14. Teman-temanku, Dinda, Ulya, Ihya, yang memberikan banyak hal positif dan semangat dalam penelitian skripsi ini, terima kasih untuk kebersamaan yang terjalin dari awal perkuliahan hingga nanti kita sukses semua.

15. Keluarga besar Forkom PGSD Unila Kabinet Aksa Bimantara, yang telah memberikan pengalaman dan kesempatan dalam mencoba hal-hal baru.
16. Semua pihak yang telah membantu memberikan kebaikan, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan kepada peneliti.

Semoga Allah Swt., melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 9 Maret 2026
Peneliti,



Aulia Zahwa Adinda
NPM 2213053103

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Peneitian.....	12
II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	13
A. Belajar	13
1. Pengertian Belajar	13
2. Ciri-Ciri Belajar.....	14
3. Prinsip Belajar	15
4. Teori Belajar.....	17
B. Pembelajaran	18
1. Pengertian Pembelajaran	18
2. Tujuan Pembelajaran	19
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	20
4. Ciri-Ciri Pembelajaran	22
C. Pembelajaran PPKn.....	23
1. Pengertian Pembelajaran PPKn.....	23
2. Tujuan Pembelajaran PPKn.....	24
D. Hasil Belajar	26
1. Pengertian Hasil Belajar.....	26
2. Indikator Hasil Belajar	27
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
E. Model Pembelajaran	29
1. Pengertian Model Pembelajaran	29
2. Macam-Macam Model Pembelajaran	30
F. Model <i>Problem Based Learning</i>	31
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	31
2. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	33
3. Kekurangan dan Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	36
G. Media Pembelajaran.....	38
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	38

2. Macam-Macam Media Pembelajaran	39
H. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	40
1. Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	40
2. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga	41
I. Penelitian Relevan	43
J. Kerangka Pikir.....	46
K. Hipotesis Penelitian	48
III. METODE PENELITIAN	49
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	49
1. Jenis Penelitian	49
2. Desain Penelitian.....	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
1. Tempat Penelitian.....	50
2. Waktu Penelitian	50
3. Subjek Penelitian.....	51
C. Prosedur Penelitian	51
D. Populasi dan Sampel.....	52
1. Populasi	52
2. Sampel.....	53
E. Variabel Penelitian.....	54
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	55
1. Definisi Konseptual.....	55
2. Definisi Operasional.....	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	59
1. Tes	59
2. Non Tes	59
H. Instrumen Penelitian	60
1. Instrumen Tes.....	60
2. Instrumen Non Tes	62
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes	68
1. Uji Validitas	68
2. Uji Reliabilitas	71
3. Uji Kesukaran.....	73
4. Uji Daya Pembeda Soal	74
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	75
1. Teknik Analisis Data.....	75
2. Uji Prasyaratan Analisis Data	77
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	80
A. Pelaksanaan Penelitian.....	80
B. Hasil Penelitian.....	81
1. Rekapitulasi Data Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media Ular Tangga	81
2. Rekapitulasi Data Lembar Observasi Penilaian Afektif	84
3. Data Hasil Belajar	89

4. Data Peningkatan Hasil Belajar (<i>N-Gain</i>).....	97
5. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data.....	97
6. Hasil Uji Hipotesis	99
C. Pembahasan	101
D. Keterbatasan Penelitian	106
V. SIMPULAN DAN SARAN	108
A. Simpulan.....	108
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Formatif Harian PPKn Kelas IV SDN 3 Merbau Mataram	9
2. Indikator Hasil Belajar menurut Bloom	27
3. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media Ular Tangga	34
4. Populasi Peserta Didik	53
5. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media Ular Tangga	57
6. Kisi-Kisi Instrumen Soal Level Kognitif	60
7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Level Afektif	63
8. Kisi - Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik	65
9. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik	66
10. Klasifikasi Validitas	68
11. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	69
12. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Soal	70
13. Klasifikasi Realibilitas	72
14. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal	72
15. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	73
16. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	73
17. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	74
18. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif	75
19. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	76
20. Persentase Aktivitas Peserta Didik	77
21. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data	80
22. Rekapitulasi Data Aktivitas Peserta Didik	82
23. Rekapitulasi Data Penilaian Afektif Kelas Eksperimen	85
24. Rekapitulasi Data Penilaian Afektif Kelas Kontrol	87
25. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
26. Perbandingan Ketuntasan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan	92
27. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	94
28. Nilai <i>Posttet</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	96
29. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	97
30. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	98
31. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	99
32. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Regresi Linier Sederhana	100
33. Hasil Uji Hipotesis Mengukur Besar Pengaruh Variabel X terhadap Y	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Data <i>Asesmen</i> Nasional Berisi Hasil AKM Literasi, Numerasi Jenjang SD/MI/Sederajat di Indonesia Tahun 2024.....	6
2. Data <i>Asesmen</i> Nasional Berisi Hasil AKM Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar ntuk Jenjang SD/MI/Sederajat di Indonesia.....	6
3. Kerangka Pikir Penelitian	47
4. Desain Eksperimen.....	50
5. Diagram Batang Data Aktivitas Peserta Didik.....	84
6. Diagram Batang Data Penilaian Afektif Kelas Eksperimen	86
7. Diagram Data Penilaian Afektif Kelas Kontrol	88
8. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	91
9. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	91
10. Diagram Batang Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	93
11. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	95
12. Diagram Batang Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	95
13. Diagram Batang Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	96
14. Suplemen Bahan Ajar Pembelajaran.....	146
15. LKPD	149
16. PPT.....	152
17. Wawancara dengan Pendidik	223
18. Kondisi Ruang Kelas	223
19. Kondisi Lingkungan Sekolah.....	223
20. Membagikan Soal	224
21. Peserta Didik Mengerjakan Soal.....	224
22. Peserta Didik Mengumpulkan Soal.....	224
23. Peserta Didik Kelas Uji Coba Instrumen	225
24. Membagikan Soal <i>Pretest</i>	225
25. Peserta Didik Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	225
26. Orientasi/Menyajikan Masalah Kepada Peserta Didik	226
27. Mengorganisasikan Peserta Didik.....	226
28. Membimbing Penyelidikan Individu Maupun Kelompok	226
29. Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya.....	227
30. Mengkaji Kembali Dan Mengevaluasi Proses Masalah.....	227
31. Penggunaan Media Ular Tangga.....	227
32. Penggunaan Media Ular Tangga oleh Peserta Didik	228

33. Peserta Didik Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	228
34. Peserta Didik Kelas Eksperimen	228
35. Membagikan Soal <i>Pretetst</i>	229
36. Pemberian Materi Menggunakan PPT	229
37. Pengarahan dalam Mengerjakan LKPD.....	229
38. Melakukan Presentasi.....	230
39. Membagikan Soal <i>Posttest</i>	230
40. Peserta Didik Kelas Kontrol.....	230

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	119
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	120
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	121
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	122
5. Surat Izin Penelitian	123
6. Surat Balasan Penelitian.....	124
7. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar	125
8. Surat Keterangan Validasi LKPD	126
9. Surat Keterangan Validasi Media Pembelajaran.....	127
10. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	128
11. Surat Keterangan Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan	129
12. Surat Keterangan Validasi Lembar Observasi Penilaian	130
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	131
14. Modul Ajar Kelas Kontrol	138
15. Suplemen Bahan Ajar Pembelajaran.....	146
16. LKPD Pembelajaran.....	149
17. PPT Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	152
18. Soal Uji Coba Instrumen	154
19. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik Uji Instrumen.....	163
20. Validasi Butir Soal Pilihan Ganda Dengan Korelasi <i>Product Moment</i>	171
21. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	173
22. Uji Reliabilitas Soal Tes.....	174
23. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal	175
24. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	176
25. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal	178
26. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	180
27. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	186
28. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	190
29. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	191
30. Hasil Observasi Penilaian Afektif.....	195
31. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	203
32. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	209
33. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	210
34. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	211
35. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	212
36. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	213
37. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	214

38. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	215
39. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	216
40. Perhitungan Uji Coba Regresi Sederhana	217
41. Tabel Nilai Nilai <i>r Product Moment</i> $\alpha = 0,05$	219
42. Tabel <i>Chi</i> Kuadrat.....	220
43. Tabel Distribusi F.....	221
44. Dokumentasi	223

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik secara intelektual, moral, maupun sosial. Secara umum, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai dimasyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup (Fauziah dkk., 2022).

Dalam konteks nasional, pendidikan tidak hanya menjadi sarana pengembangan individu, tetapi juga merupakan fondasi utama dalam pembangunan bangsa, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal mencakup aspek spiritual, sosial, intelektual, dan keterampilan, sekaligus membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai luhur, serta mempersiapkan generasi yang berdaya saing dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat.

Pendidikan yang bermutu merupakan kunci utama dalam mencetak generasi bangsa yang berkualitas, sehingga diperlukan standar yang jelas sebagai acuan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Untuk menjamin kualitas tersebut, pemerintah telah menetapkan 8 Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang meliputi: 1) standar isi, 2) standar proses, 3) standar kompetensi lulusan, 4) standar pendidik dan tenaga kependidikan, 5) standar sarana dan prasarana, 6) standar pengelolaan, 7) standar pembiayaan, 8) standar penilaian pendidikan. Delapan Standar Nasional Pendidikan berfungsi sebagai tolok ukur minimal yang wajib dipenuhi oleh setiap satuan pendidikan guna memastikan

tercapainya mutu pendidikan nasional secara merata dan berkelanjutan (Handayani, 2016).

Secara konseptual, sistem pendidikan nasional diarahkan untuk mencapai empat pilar utama, yakni relevansi, pemerataan, efisiensi, dan mutu. Dari keempat pilar tersebut, relevansi memiliki peran yang sangat krusial karena menuntut agar pendidikan mampu menghasilkan lulusan yang kompeten, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi, visi ideal ini tidak selalu berjalan mulus, sebab pada tingkat implementasi masih dijumpai berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana, perbedaan kualitas antar daerah, hingga kurangnya keterhubungan antara dunia pendidikan dengan dunia industri.

Kondisi tersebut diperkuat oleh praktik pembelajaran di sekolah yang masih didominasi pendekatan berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*). Pendekatan ini cenderung membatasi partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif belum berjalan secara optimal. Selain itu, ketidakmerataan kualitas pengajaran antara wilayah perkotaan dan pedesaan, serta ketidaksesuaian kurikulum dengan tuntutan dunia industri dan perkembangan teknologi, turut menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Walaupun akses terhadap pendidikan menunjukkan peningkatan, kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan masih relatif rendah. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga belum dilakukan secara maksimal, khususnya di daerah terpencil (Juhara dkk., 2025).

Pandangan tersebut sejalan dengan rumusan empat pilar pendidikan yang dikemukakan oleh UNESCO sebagai kerangka holistik dalam menghadapi tantangan global. Empat pilar pendidikan sebagai kerangka holistik untuk menghadapi tantangan global, menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial. Keempat pilar tersebut adalah *learning to know* (belajar

untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk melakukan), *learning to be* (belajar untuk menjadi), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama). Pilar-pilar ini sejalan dengan pendidikan yang relevan, yang membekali peserta didik tidak hanya dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis, kepribadian matang, dan kemampuan hidup berdampingan. Pendidikan yang relevan merupakan pendidikan yang isi dan prosesnya sesuai dengan kebutuhan individu masyarakat dan perkembangan zaman. Pendidikan harus berfokus pada pengembangan individu secara utuh, mencakup aspek kognitif, keterampilan praktis, karakter, dan kemampuan hidup bersama secara damai. Penerapan pilar-pilar ini dianggap krusial untuk menciptakan masyarakat yang inklusif, berkelanjutan, dan harmonis (Sahmiatik dkk., 2022).

Dalam praktik penyelenggaraannya, dunia pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama terkait pendidik, model, dan media pembelajaran. Banyak pendidik masih mengandalkan metode ceramah konvensional/*teacher-centered*, sementara media yang digunakan belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi. Model pembelajaran yang diterapkan pun masih terbatas sehingga kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran abad 21 adalah proses pembelajaran yang tidak hanya menuntut kemampuan pengetahuan saja, melainkan juga keterampilan lain seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang dikenal sebagai keterampilan 4C. Pembelajaran ini berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang membuat peserta didik dapat berpikir sistematis, menganalisis masalah, dan memecahkan masalah secara efektif (Aprillionita dkk., 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah-sekolah dasar masih sangat terbatas karena sebagian besar pendidik cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*), dengan media utama berupa buku teks dan papan tulis. Media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, maupun berbasis permainan edukatif masih jarang digunakan,

sehingga suasana belajar menjadi monoton dan peserta didik kurang terlibat secara aktif. Padahal, penerapan model inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL) akan lebih efektif bila dipadukan dengan media yang sesuai kebutuhan peserta didik, baik dalam bentuk manual maupun digital.

Dalam hal ini faktanya, model pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton dan kurang bervariasi, sehingga belum mampu mendorong keterlibatan aktif maupun pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan tidak cukup hanya dengan perbaikan kurikulum, melainkan juga menuntut pembaruan strategi, model, dan media pembelajaran agar lebih relevan dengan tuntutan era digital.

Permasalahan penurunan hasil belajar tidak hanya terkait kemampuan dasar peserta didik, tetapi juga metode, strategi, model dan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi. Banyak pendidik masih mengandalkan ceramah konvensional, sehingga keterlibatan aktif peserta didik terbatas, dan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif belum optimal. Peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berdampak negatif pada pemahaman materi dan keterampilan berpikir kritis (Albanna dkk., 2022). Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi dan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, didukung media yang tepat, agar keterlibatan peserta didik meningkat dan kemampuan abad ke-21 dapat dikembangkan secara efektif.

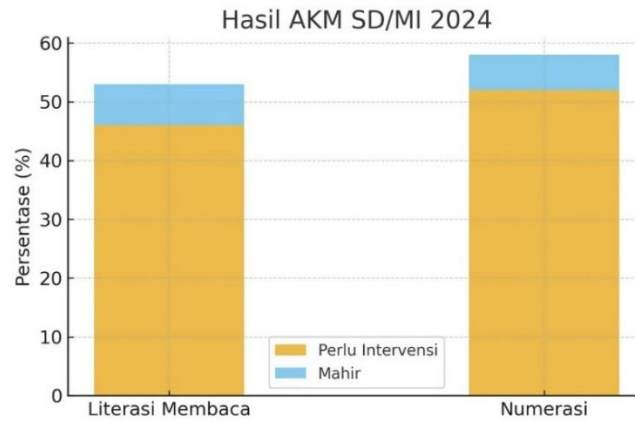
Penerapan di Indonesia strategi dan model pembelajaran inovatif masih jarang mengintegrasikan pendekatan berbasis teknologi. Padahal, peserta didik abad ke-21 membutuhkan pengalaman belajar yang kontekstual, kreatif, dan kolaboratif. Keterbatasan sarana, media digital, dan akses internet membatasi potensi peserta didik untuk memahami materi secara mendalam serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Kondisi ini menyebabkan kesenjangan hasil belajar dengan standar internasional tetap terjadi, sehingga menegaskan perlunya reformasi strategi, model, dan metode pembelajaran yang lebih adaptif dan berbasis teknologi, khususnya di sekolah-sekolah pedesaan yang menghadapi tantangan besar dalam menerapkan pembelajaran digital (Darmawan dkk., 2025).

Permasalahan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran PPKn. Penggunaan model dan media pembelajaran inovatif, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik, masih kurang diterapkan secara optimal. Hal ini menyebabkan potensi peningkatan kualitas belajar peserta didik belum sepenuhnya terwujud, sehingga diperlukan strategi dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk mendorong partisipasi aktif serta penguasaan konsep secara mendalam. Dalam penelitian Khawani dkk., (2023) menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik sehingga hasil belajar lebih baik dan suasana belajar menjadi lebih menarik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang cerdas, berkarakter, dan berkepribadian sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Namun, pencapaian hasil belajar peserta didik masih menghadapi tantangan. Data *Asesmen Nasional* (2024) menunjukkan bahwa 46% peserta didik SD/MI berada pada kategori Perlu Intervensi dalam literasi membaca dan 52% pada numerasi, sementara capaian kategori Mahir hanya sekitar 6-7%. Rendahnya kemampuan dasar ini

berdampak pada kesulitan peserta didik dalam memahami materi PPKn yang menuntut keterampilan berpikir kritis dan literasi.



Gambar 1. Data asesmen nasional berisi hasil AKM literasi, numerasi jenjang SD/MI/Sederajat di Indonesia tahun 2024

Hasil survei karakter juga memperlihatkan bahwa nilai gotong royong dan kebhinekaan global sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori Berkembang (30-35%), dengan capaian Membudaya relatif rendah (<20%). Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai-nilai Pancasila yang menjadi inti pembelajaran PPKn belum sepenuhnya tertanam. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian Zuhri (2023), Munawir dan Lailiyah (2025), serta Khoeratunisa dkk., (2023) menegaskan bahwa lemahnya internalisasi nilai gotong royong dan kebhinekaan global berdampak negatif terhadap interaksi sosial, perkembangan karakter, dan hasil belajar peserta didik.



Gambar 2. Data asesmen nasional berisi hasil AKM Survei karakter, dan survei lingkungan belajar untuk jenjang SD/MI/Sederajat di Indonesia

Berbagai penelitian sebelumnya juga menguatkan hal tersebut. Zuhri (2023) menegaskan bahwa rendahnya internalisasi nilai gotong royong dan kebinekaan global berdampak pada interaksi sosial maupun hasil belajar peserta didik. Demikian pula Munawir dan Lailiyah (2025) menyatakan bahwa kurangnya penguatan nilai kerja sama, kepedulian, serta komunikasi antarbudaya dapat menurunkan kemampuan sosial emosional yang mendukung keberhasilan belajar. Khoeratussalam dkk., (2023) juga menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penguatan nilai karakter Pancasila dengan capaian hasil belajar kognitif peserta didik.

Kondisi ini tercermin pula dari hasil evaluasi pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian Hamzah dkk. (2020) menunjukkan rata-rata nilai PPKn peserta didik di SD Negeri 35 Palembang hanya sekitar 50. Demikian pula Patonah (2020) di SD Negeri 007 Kampung Baru Pelalawan menemukan bahwa hanya 50% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data nilai PPKn kelas IV SD di Indonesia tahun 2024 juga memperlihatkan sebagian besar peserta didik masih memperoleh nilai di bawah KKM, baik pada ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Rendahnya hasil belajar ini salah satunya disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*, di mana pendidik lebih dominan menggunakan metode ceramah, dengan media utama berupa buku teks dan papan tulis. Media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, maupun berbasis permainan edukatif masih jarang dimanfaatkan sehingga suasana belajar monoton, peserta didik cepat merasa jenuh, dan keterlibatan aktif mereka menjadi rendah. Hal ini menegaskan perlunya strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta mampu menanamkan nilai Pancasila sekaligus meningkatkan hasil belajar PPKn.

Hasil observasi SD Negeri 3 Merbau Mataram menunjukkan bahwa banyak pendidik belum memiliki kompetensi memadai dalam mengembangkan dan menggunakan media maupun model pembelajaran. Padahal, menurut Undang-

Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, dan negara berkewajiban menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidik seharusnya memiliki kompetensi yang memadai dalam merancang dan menggunakan model serta media pembelajaran inovatif, agar hak peserta didik terpenuhi dan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dapat tercapai.

Menurut Bruner (1966), media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran melalui pendekatan *learning by doing*, yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih memahami materi jika terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman langsung. Pendekatan ini diperkuat oleh Vygotsky, yang menyatakan bahwa interaksi sosial termasuk melalui media digital maupun media pembelajaran interaktif lainnya dapat memperkuat proses belajar anak. Dengan demikian, keterlibatan aktif dan pengalaman langsung menjadi kunci dalam meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Rendahnya hasil belajar juga terlihat pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram. Observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2025 menunjukkan bahwa proses pembelajaran PPKn masih berpusat pada pendidik, dengan peserta didik pasif dan media pembelajaran yang terbatas hanya menggunakan buku pelajaran saja. Wawancara dengan wali kelas juga mengungkap bahwa belum digunakan model pembelajaran lain masih menggunakan metode konvensional, sehingga suasana belajar menjadi jenuh dan kurang menyenangkan, yang tercermin dari nilai Formatif Harian PPKn kelas IV.

Tabel 1. Nilai Formatif Harian PPKn Kelas IV SDN 3 Merbau Mataram

Jumlah		Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran			
		Tercapai ≥ 75		Tidak Tercapai < 75	
Kelas	Jumlah	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
IV A	25	10	40%	15	60%
IV B	22	7	31,8%	15	68,2%
Jumlah	47	17	36,2%	30	63,8%

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil *asesmen* formatif harian pada pembelajaran PPKn untuk sebagian besar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram belum mencapai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini terlihat dari persentase peserta didik kelas IV A yang tuntas hanya 40%, sementara yang belum tuntas mencapai 60%. Di kelas IV B, peserta didik yang tuntas hanya 31,8%, sedangkan yang belum tuntas mencapai 63,8%. Angka ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah pada tahun pelajaran 2025/2026. Oleh karena itu, perlu ada evaluasi dan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai target yang telah ditetapkan.

Berdasarkan wawancara dan nilai formatif harian PPKn kelas IV, pembelajaran masih berpusat pada pendidik dengan media yang kurang menarik, sehingga hasil belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan media kreatif. Salah satu model efektif dalam Kurikulum Merdeka adalah *Problem Based Learning* (PBL), yang mendorong peserta didik belajar melalui pemecahan masalah kontekstual sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21, termasuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C).

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran berbasis masalah yang menekankan proses belajar peserta didik melalui pemecahan masalah nyata sehari-hari. Dalam PBL, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik, tetapi juga diajak mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menganalisis alternatif solusi, berdiskusi, menarik kesimpulan, dan mempresentasikan hasilnya. *Problem based learning* adalah

model pembelajaran yang berfokus pada pemberian masalah nyata untuk diselesaikan oleh peserta didik, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan dalam memecahkan masalah (Karima dkk., 2025).

Selain model pembelajaran, pemilihan media juga sangat penting. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Dalam pembelajaran PPKn, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media yang populer dan mudah dipahami anak-anak. Dalam konteks model *Problem Based Learning* (PBL), media ular tangga mampu mendorong partisipasi aktif, kerja sama, pemecahan masalah secara kolaboratif, serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Andriani dan Zuhri, 2024). Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Peserta didik yang awalnya pasif menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, berinteraksi, dan lebih mudah memahami materi karena belajar sambil bermain (Rismawati dkk., 2024).

Hal ini selain menumbuhkan keterampilan sosial dan kerja sama, juga dapat dikaitkan dengan pembelajaran PPKn, yaitu penerapan nilai-nilai Pancasila, sikap disiplin, dan kepatuhan terhadap aturan. Dengan mengintegrasikan media ular tangga dalam model *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik dapat belajar secara kontekstual, aktif, dan kolaboratif, sehingga berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar PPKn (Andriani dan Zuhri, 2024). Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum diterapkannya model *problem based learning* pada kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram.
2. Belum mengaplikasikan media pembelajaran pada pembelajaran PPKn di SD Negeri 3 Merbau Mataram.
3. Kegiatan pembelajaran PPKn di SD Negeri 3 Merbau Mataram masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
4. Rendahnya hasil belajar PPKn kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi agar tidak keluar dari pokok permasalahan. Oleh sebab itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *problem based learning* berbasis media ular tangga.
2. Hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu “Apakah terdapat 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?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 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.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diharapkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sebagai pegangan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Pendidik

Melalui model *problem based learning* berbasis media ular tangga diharapkan pendidik dapat menambah informasi mengenai model tersebut serta dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b) Kepala Sekolah

Sebagai bahan dalam pengambilan keputusan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui model *problem based learning*.

c) Peneliti

Dengan adanya penelitian ini menambah wawasan peneliti mengenai model *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d) Peneliti Lain

Memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik pada tingkat sekolah dasar.

II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku setiap individu yang dapat dibentuk dari pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh. Perubahan perilaku setiap individu juga berbeda, selain bertambahnya ilmu pengetahuan, perubahan lainnya dapat terlihat dari cara individu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, minat terhadap sesuatu, sikap, dan kepercayaan diri (Suzana, 2021). Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya (Wahab, 2021).

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai sesuatu pengalaman dari berbagai materi yang telah di pelajari (Darmawan, 2023). Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek, yaitu: bertambahnya pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali, ada penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan mengkaitkannya dengan realitas, adanya perubahan sebagai pribadi (Dewi, 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang menyebabkan terjadinya perubahan pada diri seseorang, baik dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun perilaku. Perubahan tersebut dapat terlihat dari bertambahnya wawasan, kemampuan berinteraksi, meningkatnya minat, kepercayaan diri, serta cara

seseorang memahami dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar dapat terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja, dan merupakan hasil dari pengalaman maupun materi yang telah dipelajari.

2. Ciri-Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dari seseorang. Adapun perubahan tingkah laku ini bisa seperti psikomotor, afektif, kognitif, dan sebagainya. Perubahan perilaku itu sendiri ada yang bersifat permanen dan ada yang sementara (Darmawan, 2023).

Ciri-ciri belajar penting untuk diketahui agar kita bisa membedakan kegiatan belajar dari aktivitas biasa. Berikut ini adalah ciri umum yang menunjukkan bahwa seseorang sedang mengalami proses belajar adalah sebagai berikut.

- a. Belajar terjadi karena disadari atau disengaja.
- b. Belajar terjadi karena interaksi antara individu dan lingkungannya.
- c. Belajar ditandai dengan adanya perubahan, yang ditandai dengan adanya perubahan dari segi tingkah laku, afektif, kognitif, verbal, dan moral (Parwati dkk., 2020).

Ciri-ciri belajar terdapat 5 poin sebagai berikut.

- a. Ada perubahan yang terjadi secara sadar oleh individu.
- b. Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- d. Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
- e. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif (Sutianah, 2021).

Pendapat lainnya tentang ciri-ciri belajar diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.

- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang disengaja dan bertujuan (Afendi dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada individu, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), maupun psikomotor (keterampilan). Perubahan ini bisa bersifat sementara maupun permanen dan terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, serta dilakukan secara sadar atau disengaja. Individu yang belajar akan menyadari adanya perubahan dalam dirinya yang bersifat fungsional, berkelanjutan, dan dinamis. Perubahan tersebut tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui usaha dan pengalaman yang bertujuan. Selain itu, perubahan yang dihasilkan dari proses belajar bersifat positif, aktif, dan dapat disimpan dalam waktu yang relatif lama. Dengan memahami ciri-ciri belajar ini, kita dapat membedakan proses belajar dengan aktivitas biasa.

3. Prinsip Belajar

Ada beberapa prinsip-prinsip yang relatif yang berlaku umum yang dapat kita gunakan sebagai dasar upaya pembelajaran, yang baik bagi peserta didik untuk meningkatkan upaya belajar begitupun untuk seorang pendidik menggunakan prinsip-prinsip tersebut untuk meningkatkan upaya mengajarnya. Berikut ini ada beberapa contoh yang terkait dengan prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Prinsip kesiapan
- b. Prinsip tujuan
- c. Prinsip motivasi
- d. Prinsip persepsi
- e. Prinsip transfer dan retensi
- f. Prinsip belajar individual
- g. Prinsip belajar
- h. Prinsip belajar efektif
- i. Prinsip belajar evaluasi
- j. Prinsip belajar psikomotor (Darmawan, 2023).

Prinsip-prinsip umum pembelajaran mencakup prinsip-prinsip yang telah umum digunakan dalam proses pembelajaran, seperti prinsip perhatian dan motivasi, prinsip keaktifan, prinsip keterlibatan langsung, prinsip pengulangan, prinsip tantangan, prinsip balikan dan penguatan, serta prinsip perbedaan individual.

- a. Prinsip perhatian dan motivasi
- b. Prinsip keaktifan
- c. Prinsip keterlibatan langsung
- d. Prinsip pengulangan
- e. Prinsip tantangan
- f. Prinsip balikan dan penguatan
- g. Prinsip perbedaan individual (Afendi dkk., 2024).

Secara garis besar prinsip-prinsip belajar yang terkait dengan proses belajar dibagi ke dalam 10 prinsip. Berikut ini penjelasannya.

- a. Prinsip kesiapan (*Readiness*)
- b. Prinsip motivasi (*Motivation*)
- c. Prinsip persepsi
- d. Prinsip tujuan
- e. Prinsip perbedaan Individual
- f. Prinsip transfer, Retensi dan Tantangan
- g. Prinsip belajar Kognitif
- h. Prinsip belajar Afektif
- i. Prinsip belajar Evaluasi
- j. Prinsip belajar Psikomotor (Tabun dkk., 2022).

Ada beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, yang baik bagi peserta didik untuk meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi pendidik yang digunakan untuk meningkatkan upaya mengajarnya. Berikut ini adalah contoh prinsip-prinsipnya.

- a. Prinsip kesiapan
- b. Prinsip motivasi
- c. Prinsip persepsi
- d. Prinsip tujuan
- e. Prinsip perbedaan individual
- f. Prinsip transfer dan retensi
- g. Prinsip belajar kognitif
- h. Prinsip belajar afektif
- i. Prinsip belajar evaluasi (Wahab, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dasar dalam proses belajar perlu dipahami baik oleh pendidik maupun peserta didik agar pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna. Adapun prinsip-prinsip belajar tersebut antara lain: prinsip kesiapan, prinsip tujuan, prinsip motivasi, prinsip persepsi, prinsip perbedaan individual, prinsip transfer dan retensi, prinsip tantangan, prinsip balikan dan penguatan, prinsip keaktifan dan keterlibatan, prinsip pengulangan, prinsip kognitif, prinsip afektif, prinsip psikomotor, prinsip evaluasi.

4. Teori Belajar

Teori belajar menjelaskan bagaimana manusia memperoleh pemahaman melalui proses belajar yang kompleks dan alami. Teori-teori pembelajaran secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 5 teori dasar pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Teori behavioristik
- b. Teori kognitivistik
- c. Teori konstruktivistik
- d. Teori humanistik
- e. Teori sibernetik (Afendi, 2024).

Beberapa teori belajar yang terkenal antara lain sebagai berikut.

- a. Teori Behaviorisme: Menurut teori ini, belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur.
- b. Teori Kognitif: Teori ini berfokus pada proses mental yang terjadi selama belajar, seperti pemikiran, pemahaman, dan memori.
- c. Teori Konstruktivisme: Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.
- d. Teori Humanisme: Teori belajar humanisme menekankan pada pengembangan individu secara holistik, baik dari segi emosional, intelektual, maupun sosial. Teori ini berfokus pada potensi manusia untuk berkembang dan mencapai aktualisasi diri (Andrini dkk., 2024).

Berdasarkan teori belajar di atas, penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Menurut Piaget,

pembelajaran terjadi ketika peserta didik membangun pengetahuan sendiri melalui proses asimilasi dan akomodasi sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif (Mandar dan Sihono, 2025). Model *Problem Based Learning* (PBL) sejalan dengan konstruktivisme karena menghadapkan peserta didik pada masalah nyata yang mendorong mereka berpikir kritis, berkolaborasi, dan membangun pemahaman baru, sehingga pembelajaran menjadi aktif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan hasil interaksi berkesinambungan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran merupakan pemberdayaan peserta didik yang dilakukan melalui interaksi perilaku pengajar dan perilaku peserta didik, baik di ruang maupun di luar kelas (Sutiah, 2020). Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh peserta, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh pendidik sebagai pemberi pelajaran (Fathoni, 2024).

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dan pendidik dalam rangka perubahan sikap (Hapudin, 2021). Pembelajaran adalah mengupayakan peserta didik mampu belajar, merasa butuh belajar, termotivasi untuk belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus belajar sehingga menekankan peserta didik mampu memberikan stimulus untuk memperoleh hasil maksimal dalam proses pembelajaran (Darmawan, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara berkesinambungan, baik di dalam maupun di luar kelas. Proses ini mencakup pemberian bantuan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Pembelajaran juga merupakan bentuk komunikasi dan pemberdayaan yang menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, serta keinginan untuk terus belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan sumber belajar.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Junihot, 2021). Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Febianti dkk, 2022). Tujuan pembelajaran merupakan arah yang partisipasi rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran berupa wujud perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (Fathoni., 2024).

Terdapat dua macam tujuan pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran khusus dan tujuan pembelajaran umum. Tujuan pembelajaran khusus adalah tujuan pembelajarannya sifatnya khusus dan biasanya dirumuskan permateri pembelajaran atau per kompetensi yang dikuasai. Sedangkan tujuan pembelajaran umum adalah tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara umum seperti tujuan pembelajaran pada satu mata pelajaran. Tujuan pembelajaran umum ini juga dapat berupa tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh sekolah atau biasa dinamakan dengan tujuan kurikuler satuan pendidikan (Nurcholiq, 2025).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah Tujuan pembelajaran adalah arah yang ingin dicapai dalam proses belajar, yaitu terjadinya perubahan perilaku atau tercapainya kompetensi tertentu pada peserta didik. Tujuan ini dirumuskan dalam bentuk perilaku yang spesifik, nyata, dan terukur, sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara umum, tujuan pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum bersifat luas dan mencakup capaian dalam satu mata pelajaran atau kurikulum satuan pendidikan. Sementara itu, tujuan khusus bersifat lebih rinci dan biasanya dirumuskan untuk setiap materi atau kompetensi tertentu yang ingin dikuasai peserta didik.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Dari berbagai prinsip yang dikemukakan oleh para ahli memiliki perbedaan dan persamaan yang relatif berlaku umum yang dapat digunakan sebagai dasar dalam proses pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam upaya meningkatkan pelaksanaan pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Prinsip kesiapan
- b. Prinsip motivasi
- c. Prinsip keaktifan
- d. Prinsip keterlibatan langsung
- e. Prinsip pengulangan
- f. Prinsip perbedaan dan tantangan individu (Rumainum, 2020).

Prinsip-prinsip pembelajaran dan teori merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dalam dunia pendidikan. Berikut ini adalah prinsip-prinsip pembelajaran dapat di kembangkan.

- a. Perhatian/kesiapan
- b. Motivasi
- c. Keaktifan
- d. Keterlibatan (Darmawan, 2023).

Dalam melaksanakan pembelajaran, agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran

dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pembelajaran jika diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang maksimal. Berikut ini adalah prinsip-prinsip pembelajaran. Dalam buku *Condition of Learning*, Gagne (1977) mengemukakan prinsip yang dilakukan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut.

- a. Menarik perhatian (*gaining attention*).
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informasi learning of objectives*).
- c. Mengingat konsep atau prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*).
- d. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*).
- e. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*).
- f. Mengingat konsep atau prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*).
- g. Menilai hasil belajar (*assessing performance*).
- h. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*) (Dewi, 2024).

Berbagai teori tentang prinsip-prinsip pembelajaran yang telah dikemukakan para ahli yang memiliki persamaan dan perbedaan. Dari prinsip tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat digunakan sebagai dasar dalam proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik dalam upaya meningkatkan pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini adalah prinsip-prinsip pembelajaran.

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan
- c. Keterlibatan Langsung/Pengalaman
- d. Pengulangan
- e. Tantangan
- f. Perbedaan Individual (Damiati dkk., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran merupakan hal penting yang harus dipahami pendidik karena berpengaruh langsung terhadap cara peserta didik belajar. Prinsip-prinsip tersebut bertujuan untuk memberi perhatian dan motivasi, mendorong

keaktifan, melibatkan peserta didik secara langsung, mengulang materi, memberi tantangan, memberikan umpan balik, dan memahami perbedaan tiap peserta didik. Selain itu, prinsip pembelajaran juga bertujuan untuk memusatkan perhatian, mendorong peserta didik menemukan sendiri, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, dan membangun hubungan sosial.

4. Ciri-Ciri Pembelajaran

Keterpanduan dua aktivitas yang dilakukan pendidik dan peserta didik pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut.

- a. Adanya unsur pendidik.
- b. Adanya unsur peserta didik.
- c. Adanya aktivitas pendidik dan peserta didik.
- d. Adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik.
- e. Bertujuan kearah perubahan tingkah laku peserta didik.
- f. Proses dan hasilnya terencana atau terprogram (Festiawan, 2020).

Pendapat lainnya, yaitu sebagai berikut.

- a. Direncanakannya serangkaian kegiatan secara sistematis pada pembelajaran.
- b. Kegiatan difokuskan kepada peserta didik (*learner centred*).
- c. Ditetapkan tujuan pembelajaran sebelum dilakukan pelaksanaannya.
- d. Pelaksanaannya terkendali dan dapat diukur hasilnya (Siregar dan Widyaningrum, 2015).

Ciri-ciri utama pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, baik dengan pendidik, peserta didik lainnya, media atau sumber belajar lainnya.
- b. Adanya berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lain, seperti tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran.
- c. Adanya inisiasi, fasilitas, dan peningkatan proses belajar peserta didik (Winataputra, 2014).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri utama pembelajaran adalah adanya interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara terencana, terarah, berpusat pada peserta

didik, dan bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang positif melalui proses yang dapat diukur dan dievaluasi.

C. Pembelajaran PPKn

1. Pengertian Pembelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran tidak hanya membentuk kepribadian peserta didik yang berkarakter namun mengajarkan peserta didik berhubungan dengan peserta didik lainya dan bagaimana peserta didik berhubungan dengan masyarakat sekitar.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) juga memberikan pengajaran kepada peserta didik mengenai bela negara dan menumbuhkan rasa cinta tanah air terhadap bangsa Indonesia (Rismayanti, 2022). Pada dasarnya mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah belajar tentang keindonesiaan, belajar untuk menjadi manusia yang berkepribadian Indonesia, membangun rasa kebangsaan, dan mencintai tanah air Indonesia (Karima dan Purba, 2021).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas, berkarakter, dan berkepribadian berdasarkan nilai-nilai Pancasila serta UUD 1945 (Ii dan Supervisi, 2020). Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki karakter dan berkepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan memiliki karakteristik, yaitu: menekankan pada pemecahan masalah, bisa dijalankan dalam berbagai konteks, mengarahkan peserta didik menjadi pembelajar mandiri (Lubis, 2020).

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan pembelajaran dasarnya memberikan suatu hal yang berpusat dalam membentuk peserta didik yang berkarakter disesuaikan terhadap nilai bangsa Indonesia.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar tentunya membahas mengenai karakter, dengan adanya pendidikan kewarganegaraan menumbuhkan karakter peserta didik menjadi lebih baik (Sulistiawati dkk., 2023).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara serta berperan dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diajak untuk memahami cara berinteraksi dengan sesama, menjalin hubungan yang baik dengan lingkungan sekitar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial. Selain itu, PPKn memberikan pemahaman mengenai pentingnya bela negara dan menanamkan rasa cinta tanah air. Pembelajaran PPKn juga menekankan pada pengembangan sikap moral dan karakter positif melalui pendekatan yang berfokus pada pemecahan masalah, kontekstual, serta mendorong peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri.

2. Tujuan Pembelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan, khususnya dalam membentuk pribadi peserta didik yang berkarakter dan berwawasan kebangsaan. Sebagai salah satu mata pelajaran wajib, PPKn tidak hanya menyampaikan pengetahuan tentang nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara, tetapi juga menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan semangat Pancasila. Tujuan PPKn adalah untuk membuat karakter masyarakat Indonesia yang baik serta selalu sadar dengan hak juga sadar akan kewajibannya (Sari dkk., 2023). Pembelajaran PPKn bertujuan menanamkan prinsip-prinsip Pancasila, yang merupakan landasan ideologi negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia, serta mengajarkan cara mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Lofha dan Rondli, 2025).

Pembelajaran PPKn dirancang secara sistematis agar mampu membentuk warga negara yang cerdas, aktif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berikut ini adalah tujuan dari pembelajaran PPKn.

- a. Mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila.
- b. Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi. Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.
- c. Memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan kan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
- d. Memiliki mindset dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara.
- e. Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat di depan para negara-negara lain.
- f. Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Lubis, 2020).

Secara holistik pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar setiap warga negara muda (*young citizens*) memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, nilai dan norma Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan komitmen Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen bernegara kesatuan Republik Indonesia. Bertolak dari uraian di atas dapat ditegaskan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah agar peserta didik mampu;

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu, bertanggungjawab, dan bertidak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Fitriani dkk., 2023).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran PPKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, bersikap nasionalis, menjunjung tinggi persatuan, serta aktif

dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Selain itu, PPKn juga menanamkan rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan, dan pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pembelajaran ini diharapkan mampu melatih peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, kreatif, inovatif, dan mampu berkontribusi positif di tengah masyarakat, baik di tingkat nasional maupun global.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selama lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Aisyah dkk., 2024).

Hasil belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran khusus dari materi yang dipelajari sehingga peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan setelah menerima pengalaman belajarnya, sehingga pendidik dapat mengetahui berhasil tidaknya anak didik dalam proses belajar setelah melalui kegiatan belajar (Umbantobing dkk., 2024). Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Lestari dkk., 2025). Hasil belajar adalah perubahan yang dihasilkan dari proses belajar tersebut, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Darfin dkk., 2025).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Pencapaian ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar tidak hanya menggambarkan pemahaman peserta

didik terhadap materi, tetapi juga memengaruhi cara berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran dan perkembangan pribadi peserta didik secara menyeluruh.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar peserta didik umumnya mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom, yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Moore yang juga mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama. Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan kreasi; ranah afektif berkaitan dengan sikap, penerimaan, dan penilaian; sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan gerak, mulai dari gerakan dasar hingga gerakan terkoordinasi dan kreatif (Maulana dkk., 2025).

Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* membagi hasil belajar kedalam tiga ranah.

Tabel 2. Indikator Hasil Belajar Menurut Bloom

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Ranah Kognitif	a. Mengingat (<i>remember</i>) b. Memahami (<i>understand</i>) c. Menerapkan (<i>apply</i>) d. Menganalisis (<i>analyze</i>) e. Mengevaluasi (<i>evaluate</i>) f. Menciptakan (<i>create</i>)
2.	Ranah Afektif	a. Penerimaan (A1) b. Pemberian respons (A2) c. Penilaian (A3) d. Pengorganisasian (A4) e. Pembentukan pola nilai (A5)
3.	Ranah Psikomotor	a. Persepsi b. Kesiapan c. Gerakan terbimbing d. Gerakan yang terbiasa e. Gerakan kompleks f. Penyesuaian pola gerakan g. Kreativitas

Taksonomi Bloom Revisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001: 66–88) memberikan kerangka konseptual yang penting dalam penyusunan instrumen evaluasi, yang membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan mulai dari; (C1) mengingat (*remember*); (C2) memahami/ mengerti (*understand*); (C3) menerapkan (*apply*); (C4) menganalisis (*analyze*); (C5) mengevaluasi (*evaluate*); dan (C6) menciptakan (*create*) (Karo-karo dkk., 2025).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar yaitu terdapat ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Indikator ini bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan indikator hasil belajar menurut *Benjamin S. Bloom* pada level kognitif dan afektif. Level kognitif yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu C2, C3, C4, dan C5, karena level kognitif C2-C5 lebih menekankan pada pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi yang mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal (C1), tetapi mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) sesuai tuntutan kurikulum dan kebutuhan abad 21.

Level afektif yang dipakai dalam penelitian ini adalah mengacu pada taksonomi Bloom yang meliputi A1 (penerimaan), A2 (pemberian respons), A3 (penilaian), A4 (pengorganisasian), dan A5 (pembentukan pola nilai). Level afektif tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn yang menekankan pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik. Melalui pengamatan ranah afektif, peneliti dapat menilai sejauh mana peserta didik menunjukkan perhatian, partisipasi aktif, penghargaan terhadap nilai-nilai Pancasila, serta konsistensi dalam menerapkan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan dalam 2 bagian, yaitu faktor internal dan eksternal. Berikut ini merupakan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar.

a. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik. Yang termasuk ke dalam faktor ini adalah sebagai berikut.

- 1) Faktor kesehatan
- 2) Minat
- 3) Bakat
- 4) Motivasi

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik.

Yang termasuk ke dalam faktor ini adalah sebagai berikut.

- 1) Faktor keluarga
- 2) Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup;
 - Metode mengajar
 - Kurikulum
 - Model pembelajaran
 - Media pembelajaran
 - Keadaan kelas serta fasilitas
- 3) Faktor masyarakat (Slameto, 2003).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup segala hal yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti motivasi, minat belajar, kemampuan intelektual, kondisi fisik, dan emosional. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh dari lingkungan luar, seperti dukungan keluarga, metode mengajar pendidik, sarana dan prasarana belajar, serta kondisi lingkungan sekolah dan sosial.

E. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola konseptual yang memiliki nama, sistematis dapat digunakan dalam menyusun

kurikulum, memamah materi, mengatur aktivitas peserta didik, memberi petunjuk bagi pengajar, mengatur *setting* pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengarahkan pada tujuan yang diharapkan, dan mengevaluasinya (mengukur, menilai, dan memberikan *feedback*) (Asyafah, 2019). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial (Octavia, 2020). Model pembelajaran merupakan konsep umum sebuah kegiatan pembelajaran, atau sebuah model pembelajaran merupakan bungkus dari penggunaan metode, strategi dan pendekatan (Hendracita, 2021). Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran (Susanti, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk mengatur proses belajar mengajar di kelas yang mencakup cara menyusun kurikulum, menyampaikan materi, mengatur aktivitas peserta didik, dan memberikan petunjuk kepada pengajar. Model pembelajaran juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mengarahkan peserta didik menuju tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta melakukan evaluasi untuk mengukur dan menilai hasil belajar.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran berperan sebagai blueprint atau kerangka kerja yang dirancang untuk memandu proses belajar mengajar secara sistematis. Ada beragam model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli, masing-masing memiliki karakteristik, pendekatan, dan tujuan khusus. Pemilihan model yang tepat sangat penting karena dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta pencapaian tujuan pendidikan. Berikut adalah beberapa macam model pembelajaran yang sering digunakan dalam praktik pendidikan.

a. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan berbagai situasi permasalahan yang autentik dan bermakna kepada peserta didik yang berfungsi sebagai loncatan untuk investigasi dan penyelidikan yang guna memecahkan masalah sehari-hari yang nyata dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

- b. Model *Project Based Learning* (PjBL)
Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi peserta didik akan meningkat.
- c. Model *Inquiry Learning*
Inquiry learning adalah model pembelajaran yang pada prinsipnya mengajak peserta didik untuk aktif bertanya dan bereksperimen secara mandiri selama proses belajar. Dalam model pembelajaran *inquiry*, peserta didik mencari materi pembelajaran secara mandiri
- d. Model *Discovery Learning*
Model *discovery learning* atau penemuan diartikan pula sebagai cara belajar memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Hendracita, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa macam seperti *problem based learning*, *project based learning*, *inquiry learning*, dan *discovery learning*. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk menggunakan model *problem based learning* dalam penelitiannya, karena model ini memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dan mengembangkan kemandirian melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, PBL tidak hanya meningkatkan berpikir kritis, tetapi juga keterampilan peserta didik hasil belajar. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Model *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan salah satu model yang tepat dikembangkan dalam pembelajaran teknologi untuk merespon isu-isu

peningkatan kualitas pembelajaran teknologi dan antisipasi perubahan-perubahan yang terjadi di dunia kerja (Fadhilah dkk., 2024). *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada pemberian masalah nyata untuk diselesaikan oleh peserta didik, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan dalam memecahkan masalah (Karima, dkk., 2025). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar terampil dalam memecahkan suatu masalah dalam kehidupannya (Sembiring, 2021).

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang diterapkan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi pada peserta didik dalam situasi yang didasarkan pada permasalahan pembelajaran dunia nyata (Andriani dan Zuhri, 2024). Model *problem based learning* adalah proses pembelajaran pemecahan masalah dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan pengalaman langsung dari proses pembelajaran yang ada (Djariyo dkk., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Model ini menciptakan situasi belajar di mana masalah aktual menjadi pendorong utama pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri. PBL berpusat pada peserta didik, membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah melalui pengalaman langsung. Melalui proses pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya belajar untuk menemukan informasi yang diperlukan, tetapi juga dilatih untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep,

tetapi juga melatih peserta didik untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan terampil dalam menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari.

2. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) menggunakan pendekatan sistematis dalam pembelajaran berbasis masalah untuk melatih peserta didik berpikir kritis, kolaboratif, dan solutif. Proses ini melibatkan identifikasi masalah, analisis fakta, eksplorasi solusi, hingga evaluasi hasil sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Langkah-langkah *problem based learning* sebagai berikut.

- a. Orientasi peserta didik pada masalah.
- b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
- c. Membimbing pengalaman individu/kelompok.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Angelia, 2024).

Langkah-langkah melaksanakan PBL sebagai berikut.

- a. Orientasi/menyajikan masalah kepada peserta didik.
- b. Mengorganisasikan peserta didik (fasilitasi peserta didik).
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok (petunjuk untuk mengidentifikasi individu dan kelompok).
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (pengembangan presentasi hasil pekerjaan).
- e. Mengkaji kembali dan mengevaluasi proses masalah (analisis dan evaluasi kegiatan) (Andriani dan Zuhri, 2024).

Pendapat lainnya tentang sintak model *problem based learning* sebagai berikut.

- a. Orientasi peserta didik pada masalah.
- b. Mengorganisasikan peserta didik.
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- e. Mengkaji kembali dan mengevaluasi proses masalah (Rakhmawati dkk., 2024).

Berikut merupakan sintaks ataupun langkah-langkah *Problem Based Learning*.

- a. Orientasi partisipan didik terhadap masalah.
- b. Mengorganisasi partisipan didik buat belajar.
- c. Membimbing partisipan didik dalam penyelidikan individual serta kelompok.
- d. Meningkatkan serta menyajikan hasil karya partisipan didik.
- e. Menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah (Liska dkk., 2024).

Dari beberapa uraian ahli di atas mengenai langkah-langkah model *problem based learning*, peneliti memilih untuk menggunakan langkah-langkah model *problem based learning* menurut Andriani dan Zuhri (2024) yang terdiri dari lima tahapan yaitu orientasi/menyajikan masalah kepada peserta didik, mengorganisasikan peserta didik (fasilitasi peserta didik), membimbing penyelidikan individu maupun kelompok (petunjuk untuk mengidentifikasi individu dan kelompok), mengembangkan dan menyajikan hasil karya (pengembangan presentasi hasil pekerjaan), dan mengkaji kembali dan mengevaluasi proses masalah (analisis dan evaluasi kegiatan). Berikut adalah sintaks model *problem based learning* berbasis media ular tangga.

Tabel 3. Sintaks Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga

No.	<i>Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1.	Orientasi/menyajikan masalah kepada peserta didik.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan media ular tangga, dan menyajikan permasalahan nyata yang akan diselesaikan melalui permainan.	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran, mengenal media ular tangga, serta memahami permasalahan nyata yang akan diselesaikan melalui permainan.
2.	Mengorganisasikan peserta didik (fasilitasi peserta didik).	Pendidik memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah,	Peserta didik bergabung dalam kelompok, mendengarkan aturan

No.	<i>Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
		membagi kelompok, serta menjelaskan aturan bermain ular tangga sebagai sarana pembelajaran.	bermain ular tangga, membagi peran, serta menyiapkan strategi untuk menjawab soal/tantangan pada papan permainan.
3.	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok (petunjuk untuk mengidentifikasi individu dan kelompok).	Pendidik membantu peserta didik mengidentifikasi dan mengelompokkan tugas pembelajaran berbasis masalah sesuai dengan kotak-kotak soal pada ular tangga.	Peserta didik mengidentifikasi permasalahan dari soal yang ada pada kotak ular tangga, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta mengumpulkan informasi untuk menemukan solusi.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (pengembangan presentasi hasil pekerjaan).	Pendidik mendorong peserta didik melakukan kegiatan diskusi, eksperimen, atau analisis jawaban dari soal pada kotak permainan untuk mengumpulkan informasi, memperoleh penjelasan, dan menemukan solusi masalah.	Peserta didik menjawab soal/tantangan dari permainan, mendiskusikan hasilnya, serta menyusun jawaban yang tepat untuk dipresentasikan dalam bentuk laporan, model, atau paparan singkat.
5.	Mengkaji kembali dan mengevaluasi proses masalah (analisis dan evaluasi kegiatan).	Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam kolaborasi kelompok untuk menyusun laporan/presentasi hasil dari permainan ular tangga, kemudian melakukan refleksi bersama mengenai proses dan hasil pembelajaran.	Peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar dari permainan ular tangga, membandingkan solusi dengan kelompok lain, serta menyimpulkan hasil pembelajaran yang diperoleh.

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan Andriani dan Zuhri (2024)

3. Kekurangan dan Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* yang digunakan dalam penelitian ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan dari model PBL adalah sebagai berikut.

Kelebihan Model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.
- b. Peserta didik dilatih untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lain.
- c. Peserta didik dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber..
- d. Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- e. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- f. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik untuk menghafal atau menyimpan informasi.
- g. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- h. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi (Masrinah dkk., 2019).

Kekurangan Model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- a. Untuk peserta didik yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
- b. Membutuhkan banyak waktu dan tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
- c. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
- d. PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit-membutuhkan kemampuan pendidik yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif (Masrinah dkk., 2019).

Model *Problem Based Learning* (PBL) ini memiliki kelebihan yaitu lebih ingat dan meningkatkan pemahamannya atas materi ajar, meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan, mendorong untuk berpikir, membangun kerja tim, kepemimpinan, dan keterampilan sosial, membangun kecakapan belajar, memotivasi pembelajar, realistik dengan

kehidupan peserta didik. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model PBL antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam keadaan nyata.
- b. Mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- d. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- e. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- f. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- g. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- h. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching* (Rerung dkk., 2017).

Kekurangan model *problem based learning* antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran berbasis masalah (PBM) tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas (Rerung dkk., 2017).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *problem based learning* adalah, keterlibatan peserta didik, kerja sama, sumber pemecahan masalah, kemampuan memecahkan masalah, pembangunan pengetahuan, fokus pada masalah, aktivitas ilmiah, dan penggunaan sumber pengetahuan. Sedangkan kelemahan model PBL adalah Tantangan untuk peserta didik malas, waktu dan sumber daya, keragaman peserta didik, dan peran pendidik.

G. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Nisaurasyidah dkk., 2021).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Ismail, 2020). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Sufri, 2019).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat (sarana) dalam bentuk visual, audio, audiovisual yang dapat berguna untuk mendorong terjadinya proses belajar melalui kegiatan menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi (pesan) yang disampaikan (Ummah, 2021). Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, baik berupa alat grafis, fotografis, elektronik, perangkat keras dan lunak, maupun sumber lain yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media ini berperan dalam memfasilitasi proses komunikasi antara pengajar dan pembelajar, serta mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Hasanah dan Sumiharsono, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media ini berisi pesan atau informasi yang bertujuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu peserta didik memahami konsep baru, mengembangkan keterampilan, serta membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi belajar. Media ini bisa berupa gambar, video, suara, alat elektronik, atau bahan ajar lain yang mampu memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu peserta didik.

Berikut ini akan diuraikan macam-macam media pembelajaran.

- a. Media audio
- b. Media visual
- c. Media audio visual
Media ini dibagi menjadi dua bagian:
 - 1) Audio visual diam
 - 2) Audio visual gerak
- d. Multimedia (Nasron dkk., 2024).

Ada macam-macam media pembelajaran sederhana yang dapat dicoba untuk dipraktikkan. Berikut merupakan macam-macam media pembelajaran.

- a. Media Audio
- b. Media Visual
 - 1) Media visual diam
 - 2) Media visual gerak
- c. Media Audio Visual
 - 1) Media audio visual gerak
- d. Media Serbaneka
- e. Gambar fotografi
- f. Peta dan Globe (Hidayah dkk., 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa beberapa media pembelajaran antara lain media visual, media audio, media audio-visual,

multimedia, media serbaneka, media fotografi, serta media peta dan globe. Oleh sebab itu, dari beberapa jenis media pembelajaran di atas peneliti akan menggunakan media pembelajaran jenis media visual yang termasuk ke dalam visual non proyeksi yaitu berupa media permainan ular tangga.

H. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga ini termasuk dalam media pembelajaran visual, yaitu media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata). Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengurangi kesulitan dalam pembelajaran. Selain itu, juga untuk memecahkan masalah agar aplikasi pembelajaran bahasa berjalan menyenangkan, menghibur, dan sebaik mungkin sehingga terhindar dari kemungkinan terjadinya kegagalan dalam pembelajaran (Istiqan, 2021).

Media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran dengan permainan yang menggunakan alat peraga atau alat pembelajaran berupa papan kertas bergambar kotak-kotak kecil, dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan ada gambar tangga dan ular diberikan pada sejumlah kotak khusus. Ular tangga tidak mempunyai standar pasti jumlah kotak dan gambarnya (Rahma, 2023). Media ular tangga merupakan permainan yang populer di kalangan anak-anak dan dapat diadaptasi menjadi alat pembelajaran yang menarik. Pada konteks pembelajaran PBL, media ular tangga dapat digunakan untuk membangkitkan minat belajar peserta partisipasi aktif, didik, dan memotivasi mendorong pemecahan masalah secara kolaboratif, sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar peserta didik (Andriani dan Zuhri, 2024).

Ular Tangga adalah salah satu permainan tradisional yang sudah banyak dimainkan dan sering kali menjadi media mengasyikkan bagi anak-anak dalam bermain karena cara mainnya mudah dan tidak terlalu memerlukan skill tinggi seperti halnya permainan strategi yang sekarang menjadi marak serta banyak dimainkan. Oleh karena permainan ini lebih sederhana, cara memainkannya yaitu ular tangga raksasa dibuat seperti ular tangga pada umumnya (Harisanty, 2025).

Berdasarkan pemaparan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran ular tangga adalah permainan papan edukatif yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Media ini membantu meningkatkan minat belajar serta menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial peserta didik. Meski efektif, penggunaannya perlu dikelola dengan baik agar tidak mengganggu suasana kelas, maka dari itu peneliti menggunakan media permainan ular tangga pada penelitiannya agar pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn.

2. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang menggunakan papan kertas bergambar kotak-kotak kecil. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Berikut ini adalah langkah-langkah permainan ular tangga.

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada nomor 25.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada papan permainan, terletak pada petak tertentu.
- c. Terdapat satu buah dadu.
- d. Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam. Biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.
- e. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, pendidik memberikan satu pertanyaan dan bagi kelompok yang bisa menjawab pertama akan mendapat giliran pertama untuk melempar dadu.

- f. Semua pemain memulai dari petak nomor satu.
- g. Setiap kotak/bidak terdapat beberapa soal yang berbeda.
- h. Jika pemain/kelompok tidak bisa menjawab, maka pertanyaan akan dilempar ke kelompok lain (Rahma, 2023).

Media permainan ular tangga berbasis teknologi adalah pengembangan dari permainan tradisional yang dimainkan melalui perangkat digital dengan papan interaktif dan dadu virtual. Setiap kotak berisi soal atau materi PPKn sehingga selain menghibur juga menambah pengetahuan peserta didik. Berikut ini langkah-langkah permainan ular tangga.

- a. Peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing terdiri atas enam sampai tujuh orang.
- b. Pendidik menjelaskan peraturan permainan ular tangga sebelum permainan dimulai.
- c. Pendidik membacakan satu soal untuk menentukan kelompok yang akan bermain pertama di atas papan ular tangga..



- d. Peserta didik melemparkan dadu, kemudian mengambil kertas pertanyaan pada papan pertanyaan sesuai dengan warna dadu yang diperoleh.





- e. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapatkan bintang.



- f. Pendidik akan memberi batas waktu dalam permainan. Jika kelompok sudah mencapai *finish* atau berada di angka yang jauh dan mendapatkan bintang paling banyak maka kelompok tersebut akan menjadi pemenangnya.
- g. Selama permainan berlangsung, setiap anggota kelompok akan bergantian menjadi pion untuk menjalankan kelompoknya masing-masing secara berurutan.
- h. Kelompok pemenang pada permainan ini akan mendapatkan sebuah *reward*. Hal ini dilakukan agar peserta didik menjadi lebih semangat dalam permainan ular tangga.

I. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

1. Ananda dkk (2024), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *problem based learning* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V” telah

melakukan penelitian di SD Negeri 4 Bantrung. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media ular tangga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik Kelas V SD Negeri 4 Bantrung. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada pembelajaran yang akan diteliti. Pada penelitian ini meneliti pembelajaran IPAS sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu pembelajaran PPKn.

2. Fadhillah dkk (2024), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PKN Berbasis *Problem Based Learning* Peserta Didik Kelas V SD Negeri 33 Lubuk Linggau” telah melakukan penelitian SD Negeri 33 Lubuk Linggau. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga *berbasis problem based learning* memiliki efektifitas tinggi dan terbukti valid, praktis dan memiliki keefektifan dalam Pembelajaran PKN Peserta didik Kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada fokus penelitian. Pada penelitian ini berfokus terhadap keefektifitasan belajar peserta didik sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu hasil belajar peserta didik.
3. Sari dkk (2021), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ips Berbasis *Problem Based Learning* dan Ular Tangga” telah melakukan penelitian di SD 1 Ngembal Kulon. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PBL dan permainan ular tangga sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada fokus penelitian dan pembelajaran. Pada penelitian ini berfokus terhadap kelayakan model dan media pembelajaran yang digunakan, sedangkan

penelitian yang akan peneliti teliti yaitu hasil belajar peserta didik dan pada pembelajaran PPKn.

4. Weimei dkk (2024), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAKBP Kelas VI Dengan Tema Modernisasi Beragama Melalui Permainan Ular Tangga di SD Negeri 28 Mengkirai Kab Sintang” telah melakukan penelitian di SD N 28 Mengkirai Kab Sintang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbantuan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter serta Profil Pelajar Pancasila (P3) dimensi bernalar kritis karakter peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada fokus penelitian dan pembelajaran. Pada penelitian ini berfokus terhadap kelayakan hasil belajar dan karakter serta Profil Pelajar Pancasila (P3). Fokus penelitian ini pada pembelajaran pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti, sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti hanya hasil belajar peserta didik dan pada pembelajaran PPKn.
5. Andriani dan Zuhri (2024), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga” telah melakukan penelitian di kelas 2 SDI Al Madina Semarang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Ular Tangga dapat meningkatkan prestasi pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap peserta didik 2 SDI Al Madina Semarang dapat dicapai menggunakan penerapan pendekatan belajar berbasis masalah (PBL), dalam hal ini media permainan ular tangga juga memberikan dukungan yang signifikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada fokus penelitian. Pada penelitian ini berfokus terhadap peningkatan prestasi pembelajarn sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti hasil belajar peserta didik.

6. Hasibuan dkk (2023), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning Terhadap Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air di Kelas V SD/MI” telah melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 104205 Desa Tembung. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada fokus penelitian dan pembelajaran. Pada penelitian ini berfokus terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti hasil belajar peserta didik. Dan pembelajaran pada penelitian ini, yaitu IPA sedangkan pada penelitian penelitian, yaitu PPKn.

J. Kerangka Pikir

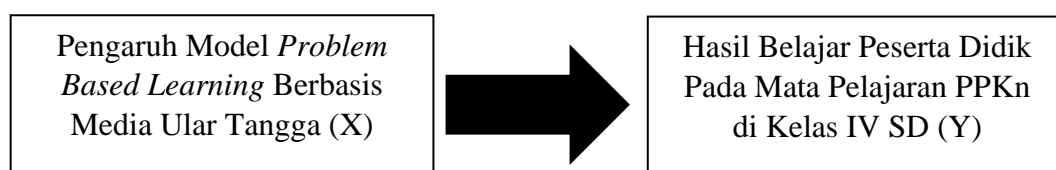
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* berbasis media ular tangga (X). Di dalam penelitian Andriani dan Zuhri, (2024) berpendapat bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik melalui pemecahan masalah dunia nyata. PBL dilaksanakan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran yang berbasis pengetahuan.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn peserta didik (Y). Lestari dkk., (2025) mendefinikan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* membagi hasil belajar kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh peran pendidik (*teacher centered*), sehingga

keterlibatan aktif peserta didik belum optimal. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) juga belum berjalan secara maksimal hasil belajar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang inovatif, seperti permainan edukatif ular tangga, belum dimanfaatkan secara efektif untuk meningkatkan motivasi, minat, dan interaktivitas dalam proses belajar.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn di kelas IV, yang belum sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba menggunakan model *problem based learning* berbasis media ular tangga pada pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

➡ : Pengaruh

K. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir maka peneliti akan merumuskan sebagai berikut.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model *problem based learning* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram.

H_a = Terdapat pengaruh model *problem based learning* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

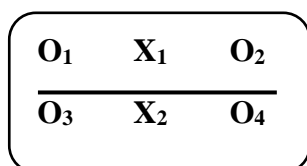
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode kuantitatif berfokus pada data numerik dan analisis statistik untuk menguji hipotesis atau melihat hubungan antar variabel. Penelitian kuantitatif bersifat objektif dan mengandalkan instrumen terstandar seperti angket atau kuesioner untuk mengumpulkan data (Sari, 2024). Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan atau treatment tertentu terhadap subjek yang diteliti (Sugiyono, 2019). Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Metode ini dipilih karena adanya kesulitan dalam mengendalikan semua variabel eksternal yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode *quasi experimental design* terdiri dari dua jenis, yaitu *time series design* dan *non equivalent control group design*.

Penelitian ini menggunakan *Non equivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan dari peneliti, yaitu berupa penerapan model *problem based learning* berbasis media ular tangga, sedangkan kelas kontrol digunakan sebagai kelas kendali yang mendapat perlakuan berupa model *problem based learning*. Pada desain ini, pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak. Objek penelitian ini yaitu model *problem based learning* berbasis media ular tangga (X) dan hasil belajar PPKn (Y). Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram.

2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini yaitu desain *Non equivalent control group design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kontrol. Desain penelitian *non equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Sumber: : Sugiyono, (2019)

Gambar 4. Desain Eksperimen

Keterangan:

X_1 = Perlakuan penggunaan model *problem based learning* berbasisi media ular tangga di dalam pembelajaran kelompok kelas eksperimen

X_2 = Perlakuan penggunaan model *problem based learning* berbasis media PPT di dalam pembelajaran kelompok kelas kontrol

O_1 = *Pretest* kelompok eksperimen

O_2 = *Posttest* kelompok eksperimen

O_3 = *Pretest* kelompok kontrol

O_4 = *Posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono, (2019)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram yang beralamat di Jalan Raya Panjang Suban, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 3 Merbau Matarm tahun pelajaran 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian langkah atau tahapan yang dilaksanakan dalam proses pelaksanaan penelitian. Adapun prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ovservasi Perndahuluan

- a. Peneliti memulai dengan melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 3 Merbau Mataram. Dalam tahap ini, peneliti berinteraksi dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan mencakup observasi dan studi dokumentasi yang melibatkan pengamatan terhadap kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian, serta metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik.
- b. Peneliti melanjutkan observasi bersama kepala sekolah SD Negeri 3 Merbau Mataram, yaitu Bapak Budi Santoso, S.Pd.
- c. Peneliti melanjutkan observasi bersama wali kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram, yaitu Ibu Elsa Muthia, S.Pd., dan Ibu Nur Fitriyanti S.Pd.
- d. Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian.
- e. Peneliti menetapkan subjek penelitian, yaitu kelas IV A yang terdiri dari 25 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas IV B yang terdiri dari 22 peserta didik sebagai kelas eksperimen.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menyusun pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Merancang kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan jamak untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

- c. Melaksanakan uji coba instrumen di SD Negeri 3 Merbau Mataram.
- d. Menganalisis data hasil uji coba instrumen tes.
- e. Mengadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Melaksanakan penelitian di kelas eksperimen, pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* berbasis media ular tangga sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- g. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan model *problem based learning* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- h. Mengadakan *posttest* pada akhir penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- i. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- j. Menyusun laporan hasil penelitian.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Menganalisis data dari hasil tes dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melakukan interpretasi terhadap hasil analisis data untuk memahami perbedaan yang terjadi.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam suatu penelitian, objek yang akan diamati disebut populasi.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Matarm tahun pelajaran 2025/2026 yang

berjumlah 47 peserta didik. Data populasi dari penelitian ini disajikan dalam table berikut.

Tabel 4. Populasi Peserta Didik

Kelas	Banyak peserta didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	10	15	25
IV B	13	9	22
Jumlah	23	24	47

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 23 orang peserta didik laki-laki dan 24 orang peserta didik perempuan. Jumlah populasi yang digunakan sebanyak 47 orang peserta didik yang merupakan 25 peserta didik kelas IV A dan 22 peserta didik kelas IV B.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil melalui metode tertentu. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Teknik pengambilan sampel diklasifikasikan menjadi dua, yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling* (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengambilan sampel *nonprobability sampling* karena tidak semua elemen atau anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Teknik yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol, yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *problem based leaning*, sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbasis media ular tangga. Kelas kontrol adalah kelas IV A yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas eksperimen adalah kelas IV B yang berjumlah 22 peserta didik, sehingga total sampel pada penelitian ini berjumlah 47 peserta didik. Kelas yang mendapat perlakuan atau eksperimen adalah kelas IV B, karena persentase nilai hasil belajar peserta didik kelas IV B yang tidak tuntas dan KKTP lebih rendah dibandingkan kelas IV A, sehingga kelas IV A menjadi kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan seluruh objek yang akan diteliti. Variabel penelitian adalah unsur yang diamati dan diukur dalam suatu penelitian (Haifa dkk., 2025). Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuat yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah jenis variabel yang memengaruhi atau menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *problem based learning* berbasis media ular tangga, dilambangkan dengan (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah jenis variabel yang dipengaruhi oleh perubahan pada variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SD, dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan tentang makna suatu konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasionalkan konsep tersebut di lapangan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* berbasis media ular tangga, sebagai variabel bebas dan hasil belajar PPKn sebagai variabel terikat. Definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model *problem based learning* Berbasis Media Ular Tangga

Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan permasalahan dunia nyata yang harus dipecahkan oleh peserta didik melalui penyelidikan mandiri guna mengasah kemampuan berpikir kritis dalam mencari solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Media ular tangga merupakan permainan edukatif yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Media ular tangga tidak hanya berbentuk papan, tetapi ada yang dalam bentuk digital dan banner. Media ular tangga membantu meningkatkan minat belajar serta menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial peserta didik.

b. Hasil belajar PPKn

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Aspek hasil belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dinilai berdasarkan kurikulum lembaga pendidikan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara serta berperan dalam membentuk karakter peserta didik. Pembelajaran

PPKn adalah bagian dari pengembangan Kurikulum Merdeka yang diluncurkan pada tahun 2020. Pembelajaran PPKn merupakan pengembangan dari mata pelajaran PKn. Alasan PKn dikembangkan menjadi PPKn, yaitu untuk memperkuat peran Pancasila sebagai dasar negara dan nilai utama dalam pendidikan kewarganegaraan. Perubahan ini dilakukan agar peserta didik tidak hanya memahami aspek hukum dan politik, tetapi juga memiliki karakter, moral, dan jiwa kebangsaan yang kuat.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan yang memberikan panduan tentang bagaimana suatu variabel diukur atau diamati. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* berbasis media ular tangga, sebagai variabel bebas dan hasil belajar PPKn sebagai variabel terikat.

a. Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga

Model *problem based learning* (PBL) berbasis media ular tangga adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah nyata sebagai pusat kegiatan belajar, dan menemukan solusi melalui tahapan-tahapan pembelajaran PBL yang dipadukan dengan penggunaan media permainan ular tangga sebagai alat bantu visual dan interaktif.

Dalam pelaksanaannya, peserta didik diberikan masalah yang kontekstual terkait materi PPKn, kemudian dibimbing untuk menyelesaikan masalah tersebut secara berkelompok, sambil menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi berisi soal atau tantangan sesuai materi pelajaran. Media ini berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah pemahaman konsep. Model ini diterapkan melalui lima langkah utama PBL, yaitu orientasi

pada masalah, pengorganisasian tugas, penyelidikan mandiri, penyajian hasil, dan refleksi terhadap proses pembelajaran.

Tabel 5. Sintaks Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga

No.	<i>Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1.	Orientasi/menyajikan masalah kepada peserta didik.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, mengenalkan media ular tangga, dan menyajikan permasalahan nyata yang akan diselesaikan melalui permainan.	Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran, mengenal media ular tangga, serta memahami permasalahan nyata yang akan diselesaikan melalui permainan.
2.	Mengorganisasikan peserta didik (fasilitasi peserta didik).	Pendidik memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah, membagi kelompok, serta menjelaskan aturan bermain ular tangga sebagai sarana pembelajaran.	Peserta didik bergabung dalam kelompok, mendengarkan aturan bermain ular tangga, membagi peran, serta menyiapkan strategi untuk menjawab soal/tantangan pada papan permainan.
3.	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok (petunjuk untuk mengidentifikasi individu dan kelompok).	Pendidik membantu peserta didik mengidentifikasi dan mengelompokkan tugas pembelajaran berbasis masalah sesuai dengan kotak-kotak soal pada ular tangga.	Peserta didik mengidentifikasi permasalahan dari soal yang ada pada kotak ular tangga, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta mengumpulkan informasi untuk menemukan solusi.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (pengembangan presentasi hasil pekerjaan).	Pendidik mendorong peserta didik melakukan kegiatan diskusi, eksperimen, atau analisis jawaban dari soal pada kotak permainan untuk mengumpulkan informasi,	Peserta didik menjawab soal/tantangan dari permainan, mendiskusikan hasilnya, serta menyusun jawaban yang tepat untuk dipresentasikan dalam bentuk

No.	<i>Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
		memperoleh penjelasan, dan menemukan solusi masalah.	laporan, model, atau paparan singkat.
5.	Mengkaji kembali dan mengevaluasi proses masalah (analisis dan evaluasi kegiatan).	Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam kolaborasi kelompok untuk menyusun laporan/presentasi hasil dari permainan ular tangga, kemudian melakukan refleksi bersama mengenai proses dan hasil pembelajaran.	Peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar dari permainan ular tangga, membandingkan solusi dengan kelompok lain, serta menyimpulkan hasil pembelajaran yang diperoleh.

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan Andriani dan Zuhri (2024)

b. Hasil Belajar PPKn (Y)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar mata pelajaran PPKn pada peserta didik kelas IV. Hasil belajar diperoleh melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik, yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Fokus penilaian ini berada pada ranah kognitif atau kemampuan berpikir peserta didik. Penilaian ini mengacu pada tingkatan kognitif dalam taksonomi Bloom, khususnya pada level C2, C3, C4, dan C5. Pada level C2 Memahami (*understand*), C3 menerapkan (*apply*) C4 (analisis), peserta didik diharapkan dapat memecah dan memahami bagian-bagian penting dari materi yang dipelajari. Selanjutnya, pada level C5 (evaluasi) peserta didik diharapkan mampu mengolah informasi yang ada dan merangkainya menjadi ide atau solusi baru. Pada level C6 (kreasi/mencipta), peserta didik diharapkan mampu membuat keputusan atau penilaian berdasarkan pemikiran yang logis dan kritis.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai hasil tes belajar peserta didik. Metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media ular tangga, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar PPKn pada peserta didik. Pengumpulan data dengan teknik tes dapat disebut sebagai pengukuran (*measurement*), pada penelitian yang akan dilakukan ini bentuk tes yang diberikan yaitu tes berbentuk essay atau uraian. Teknik pengumpulan data dengan tes yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*posttest*) (Habsoh, 2020).

2. Non Tes

Beberapa teknik non tes yang dapat digunakan antara lain wawancara, observasi, penyebaran angket, atau penilaian terhadap dokumen-dokumen yang tersedia. Dalam maupun pada penelitian akhir sebagai berikut. penelitian ini, peneliti menggunakan teknik non-tes baik pada tahap pendahuluan.

a. Observasi

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan oleh peneliti adalah observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri khas tertentu jika dibandingkan dengan teknik lainnya. Observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga dapat mencakup objek-objek alam lainnya. Melalui observasi, peneliti dapat mempelajari perilaku dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, observasi

dilakukan dengan pengamatan langsung di lapangan untuk memantau aktivitas peserta didik di SD Negeri 3 Merbau Mataram.

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, angka, tulisan, gambar, laporan, serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2019). Metode ini dipakai untuk mengumpulkan data tentang jumlah peserta didik dan nilai ulangan tengah semester peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Merbau Mataram. Selain itu, selama proses penelitian, dokumentasi juga dimanfaatkan untuk menyimpan foto-foto yang diambil oleh peneliti sebagai bukti pendukung hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen tes sebagai alat penelitian untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *problem based learning* berbasis media ular tangga. Tes yang digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan jamak dengan total 40 butir soal.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Soal Level Kognitif

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Peserta didik mampu mengenali dan menghargai identitas diri serta keberagaman budaya di lingkungan sekitar dengan	Peserta didik mampu menghargai dan mencintai keberagaman identitas serta budaya di lingkungan sekitar dengan menunjukkan	Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri identitas diri (fisik dan nonfisik), identitas keluarga dan teman-teman berdasarkan	C2	1, 2	2

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
menunjukkan sikap toleransi, saling menghormati, dan bekerja sama untuk menumbuhkan persatuan.	sikap toleransi, saling menghormati, dan bekerja sama dalam perbedaan.	budaya, minat, perilaku suku bangsa, bahasa, agama, dan kepercayaan dengan benar.			
		Peserta didik mampu menerapkan perilaku saling menghormati dan bekerja sama dengan teman dari latar belakang budaya, agama, atau suku bangsa yang berbeda.	C3	3, 4, 5	3
		Peserta didik mampu menganalisis pengaruh sikap menghargai keberagaman terhadap hubungan persahabatan dan kerjasama di lingkungan rumah dan sekolah	C4	6, 7, 8, 9	4
		Peserta didik menilai pentingnya menciptakan kerukunan dan saling menghargai di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	C5	10, 11, 12, 13, 14, 15	6
		Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai budaya.	C2	16, 17, 18, 19	4

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
		Peserta didik menyebutkan contoh perilaku yang menghargai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari.	C2	20, 21, 22, 23, 24	5
		Peserta didik mampu menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan budaya, suku, bahasa, agama, dan kepercayaan di rumah dan sekolah	C3	25, 26, 27, 28	4
		Peserta didik mampu mempraktikkan sikap saling menghormati, tolong-menolong, dan bekerja sama dengan teman dari latar belakang berbeda.	C3	29, 30	2
Jumlah					30

Sumber: Analisis peneliti

2. Instrumen Non Tes

Salah satu teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Melalui observasi, peneliti dapat menilai ranah afektif peserta didik, yaitu sikap, minat, dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran menggunakan media ular tangga. Instrumen observasi dalam penelitian ini berfungsi untuk mencatat perilaku dan sikap peserta didik secara langsung, sehingga penilaian yang diperoleh menggambarkan tingkat penghayatan, penerimaan, dan respon peserta didik terhadap

kegiatan pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi yang digunakan untuk mengevaluasi aspek afektif peserta didik.

Instrumen yang digunakan untuk menilai ranah afektif peserta didik adalah lembar observasi, yang disusun berdasarkan taksonomi ranah afektif Benjamin S. Bloom. Ranah afektif mencakup lima tingkatan, yaitu sebagai berikut.

- a) A1 (Penerimaan/*Receiving*), yaitu kesediaan untuk memperhatikan dan menerima nilai yang diajarkan.
- b) A2 (Pemberian *Respons/Responding*), yaitu partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c) A3 (Penilaian/*Valuing*), yaitu penghargaan terhadap nilai-nilai yang dipelajari.
- d) A4 (Pengorganisasian/*Organization*), yaitu, kemampuan mengaitkan nilai baru dengan sistem nilai yang telah dimiliki.
- e) A5 (Pembentukan Pola Nilai/*Characterization*), yaitu keterpaduan nilai dalam perilaku dan kepribadian sehari-hari.

Instrumen ini digunakan untuk mengukur sikap, nilai, dan perilaku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran PPKn, khususnya dalam penerapan nilai-nilai Pancasila, tanggung jawab, gotong royong, serta toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen berbentuk lembar observasi untuk penilaian ranah afektif.

Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Level Afektif

No.	Kategori Perilaku (Target Observasi)	Level Afektif	Indikator Sikap yang Diamati	Nomor Butir Soal
A.	Patuh dan Memperhatikan Pendidik			4 butir
1.	Perhatian pada Pendidik	A1 (Menerima)	Fokus dan memperhatikan pendidik saat menyampaikan materi atau instruksi.	1, 3

No.	Kategori Perilaku (Target Observasi)	Level Afektif	Indikator Sikap yang Diamati	Nomor Butir Soal
2.	Kepatuhan pada Aturan Kelas	A2 (Menanggapi)	Mengikuti instruksi pendidik dan menjaga kerapian lingkungan belajar.	2, 4
B.	Toleransi dan Penerimaan Perbedaan			4 butir
3.	Penerimaan Keberagaman	A1 (Menerima)	Mau menerima teman dari berbagai latar belakang.	6
4.	Toleransi Aktif (Menghargai)	A3 (Menilai)	Bersikap ramah, tidak mengejek perbedaan (suku, bahasa, makanan).	5, 7, 8
C.	Komunikasi dan Interaksi Positif			5 butir
5.	Komunikasi yang Efektif	A2 (Menanggapi)	Berusaha berkomunikasi dengan bahasa yang dipahami semua teman.	9, 10
6.	Menghargai Etika Berbicara	A3 (Menilai)	Menyampaikan pendapat dengan sopan dan tidak memotong pembicaraan.	11, 13
7.	Kepedulian Sosial	A4 (Mengorganisasi)	Mau berbagi dan berinteraksi secara positif.	12
D.	Kerjasama dan Tanggung Jawab Kelompok			7 butir
8.	Partisipasi dan Bantuan	A2 (Menanggapi)	Berpartisipasi aktif dalam tugas kelompok.	14
9.	Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas	A4 (Mengorganisasi)	Melaksanakan tugas yang diberikan dan menerima keputusan kelompok.	17, 19
10.	Inisiatif dan Bantuan	A4 (Mengorganisasi)	Memberikan bantuan dan mendorong partisipasi semua anggota kelompok.	15, 16
11.	Menghayati Nilai Demokrasi	A5 (Menghayati)	Mencari solusi bersama (kompromi) dan menunjukkan	18, 20

No.	Kategori Perilaku (Target Observasi)	Level Afektif	Indikator Sikap yang Diamati	Nomor Butir Soal
	dan Kebanggaan		kebanggaan atas keberhasilan teman.	

Sumber: Analisi peneliti tahun 2025

Tabel 8. Kisi - Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga

<i>Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning</i>	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Orientasi/menyajikan masalah kepada peserta didik.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, memperkenalkan media ular tangga, serta menjelaskan permasalahan nyata yang akan diselesaikan melalui permainan.	Pemahaman terhadap tujuan dan masalah	Observasi	Rubrik
Mengorganisasikan peserta didik.	Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok.	Kerja sama dalam kelompok	Observasi	Rubrik
	Pendidik menjelaskan aturan bermain ular tangga, serta memfasilitasi pembagian peran dan strategi kelompok.	Kerja sama dalam kelompok		
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Pendidik memberikan arahan dalam mengidentifikasi permasalahan, membimbing diskusi, serta memfasilitasi pencarian informasi yang relevan.	Proses penyelidikan masalah	Observasi	Rubrik

<i>Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning</i>	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
	Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam menjawab soal/tantangan permainan ular tangga.	Proses penyelidikan masalah		
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Pendidik membimbing penyusunan hasil diskusi, serta membantu dalam penyusunan laporan atau presentasi.	Penyusunan dan presentasi hasil kerja	Observasi	Rubrik
Mengkaji kembali dan mengevaluasi proses masalah	Pendidik memandu refleksi pembelajaran, mengajak peserta didik membandingkan solusi antar kelompok, serta mengarahkan pada penarikan kesimpulan pembelajaran.	Refleksi dan evaluasi pembelajaran	Observasi	Rubrik

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan Andriani dan Zuhri (2024)

Tabel 9. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga

Aspek yang di Nilai	Kriteria			
	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Orientasi/memahami masalah.	Peserta didik menyimak penjelasan pendidik dengan penuh perhatian, dapat menjelaskan kembali tujuan pembelajaran, menunjukkan antusias terhadap media ular tangga, serta memahami permasalahan dengan tepat.	Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan sebagian besar penjelasan pendidik, dapat menyebutkan tujuan pembelajaran, dan memahami sebagian besar masalah yang disampaikan.	Peserta didik kurang fokus, hanya mampu menyebutkan sebagian kecil tujuan atau mengenali sebagian media, serta menunjukkan pemahaman masalah yang kurang tepat.	Peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik, tidak mampu menyebutkan tujuan atau media, serta tidak memahami permasalahan yang disampaikan
Mengorganisasikan peserta didik.	Peserta didik aktif bergabung dalam	Peserta didik bergabung	Peserta didik bergabung	Peserta didik tidak mau

Aspek yang di Nilai	Kriteria			
	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
	kelompok, mematuhi aturan bermain, membagi peran secara adil, serta menyumbangkan strategi dalam kelompok.	dalam kelompok, mematuhi aturan bermain, dan berperan, namun kontribusinya terhadap strategi kelompok masih terbatas.	namun pasif, perannya tidak jelas, dan hanya mengikuti kegiatan tanpa menyumbangkan strategi kelompok.	bergabung dalam kelompok, melanggar aturan bermain, dan tidak berperan dalam kegiatan
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.	Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah dengan tepat, aktif berdiskusi, menyumbangkan ide yang relevan, serta mencari informasi pendukung untuk menemukan solusi.	Peserta didik mengidentifikasi masalah dengan cukup tepat, ikut berdiskusi, dan sesekali menyumbangkan ide atau informasi yang relevan.	Peserta didik mengidentifikasi masalah kurang tepat, bersikap pasif dalam diskusi, dan jarang memberikan ide atau informasi pendukung.	Peserta didik tidak mampu mengidentifikasi masalah, tidak terlibat dalam diskusi kelompok, serta tidak menyumbangkan ide atau informasi.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Peserta didik menjawab soal atau tantangan dengan benar, aktif menyusun laporan hasil kerja kelompok, berpartisipasi penuh, serta mampu mempresentasikan hasil dengan jelas dan percaya diri.	Peserta didik menjawab soal dengan cukup tepat, ikut menyusun laporan, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, namun presentasinya masih kurang lancar.	Peserta didik menjawab soal dengan kurang tepat, memberikan kontribusi kecil dalam penyusunan laporan atau presentasi.	Peserta didik tidak menjawab soal, tidak ikut dalam penyusunan laporan, dan tidak bersedia melakukan presentasi.
Mengkaji kembali dan evaluasi.	Peserta didik dapat merefleksikan pengalaman belajar yang diperoleh, membandingkan solusi dengan tepat, menyimpulkan pembelajaran, serta menerima masukan dari pendidik dan teman dengan baik.	Peserta didik merefleksikan sebagian pengalaman belajar, mampu membandingkan solusi, menyimpulkan sebagian hasil pembelajaran, dan menerima masukan dengan cukup baik.	Peserta didik menunjukkan refleksi yang terbatas, membandingkan solusi secara kurang tepat, menyimpulkan pembelajaran dengan tidak jelas, serta kurang menerima masukan.	Peserta didik tidak melakukan refleksi, tidak membandingkan solusi, tidak menyimpulkan pembelajaran, dan menolak masukan dari pendidik maupun teman.

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan Andriani dan Zuhri (2024)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur hal yang memang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *product moment* untuk instrumen ranah kognitif dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (N\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (N\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variable X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Arikunto, (2013)

Kriteria pengujian adalah apabila $r_{hitung} > r_{table}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{table}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 10. Klasifikasi Validitas

Nilai kofisien korelasi	Kriteria validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto, (2013)

Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dengan soal pilihan ganda berjumlah 30 butir soal yang diujikan dengan jumlah

responden 22 orang peserta didik di SD Negeri 3 Merbau Mataram. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2019*. Berdasarkan hasil data perhitungan validasi instrumen soal tes dengan $n = 22$ serta signifikansi sebesar 0,05 dengan r_{tabel} adalah 0,432.

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,826	0,432	Valid
2.	0,658	0,432	Valid
3.	0,828	0,432	Valid
4.	0,771	0,432	Valid
5.	0,669	0,432	Valid
6.	0,862	0,432	Valid
7.	0,556	0,432	Valid
8.	0,669	0,432	Valid
9.	0,590	0,432	Valid
10.	0,816	0,432	Valid
11.	0,726	0,432	Valid
12.	0,748	0,432	Valid
13.	0,794	0,432	Valid
14.	0,669	0,432	Valid
15.	0,692	0,432	Valid
16.	0,839	0,432	Valid
17.	0,669	0,432	Valid
18.	0,862	0,432	Valid
19.	0,703	0,432	Valid
20.	0,680	0,432	Valid
21.	-0,081	0,432	Tidak Valid
22.	-0,057	0,432	Tidak Valid
23.	0,231	0,432	Tidak Valid
24.	0,330	0,432	Tidak Valid
25.	0,478	0,432	Valid
26.	0,273	0,432	Tidak Valid
27.	0,354	0,432	Tidak Valid
28.	-0,023	0,432	Tidak Valid
29.	-0,159	0,432	Tidak Valid
30.	0,046	0,432	Tidak Valid

Sumber: Analisis peneliti tahun 2025

Tabel 12. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Soal

No.	Nomor Soal	Validitas	Jumlah
1.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 25	Valid	21
2.	21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30	Tidak Valid	9

Sumber: Analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 11 dan tabel 12, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes, dinyatakan 21 butir soal dinyatakan valid dan 9 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan sebaliknya butir soal dinyatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$. 21 butir soal tersebut akan digunakan peneliti sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan uji validitas dapat dilihat pada (lampiran 20 halaman 171).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Validitas isi (*Content Validity*). Validitas isi (*Content Validity*) merupakan jenis validitas yang paling utama untuk instrumen non-tes seperti lembar observasi. Uji validitas isi ini memastikan bahwa butir-butir pernyataan sikap yang diamati relevan dan mencakup seluruh indikator sikap yang menjadi target penelitian.

Proses uji validitas isi dilakukan dengan metode penilaian ahli (*expert judgment*) atau validasi instrumen. Validator ahli dalam penelitian ini terdiri dari sebagai berikut.

- a) Dosen pembimbing I atau dosen ahli kurikulum/materi.
- b) Dosen pembimbing II atau dosen ahli.
- c) Pendidik kelas IV yang berpengalaman di sekolah subjek penelitian.

Para validator akan menilai kesesuaian setiap butir observasi dengan kriteria berikut.

- a) Kesesuaian Butir
Apakah butir observasi sudah sesuai dengan indikator sikap dalam kisi-kisi (Level A1-A5).
- b) Kesesuaian Konstruk
Apakah butir pertanyaan/pernyataan sudah mengukur konstruk sikap yang dimaksudkan (misalnya toleransi, kerja sama, kepatuhan).
- c) Keterbacaan dan Kelayakan
Apakah bahasa yang digunakan dalam butir observasi sudah jelas, mudah dipahami oleh pengamat, dan sesuai/layak untuk diamati pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi hasil pengukuran yang dilakukan berulang kali. Tes hasil belajar dianggap reliabel jika memberikan hasil yang tetap atau hampir sama setiap digunakan serta mampu menunjukkan perbedaan individu melalui skor tes (Husaeni dkk., 2022). Uji reliabilitas pada penelitian ini untuk level kognitif menggunakan rumus *alpha cronbach* yang dikemukakan oleh Arikunto (2018) dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas instrumen

n = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians soal

Sumber: (Arikunto, 2018)

Butir soal yang telah dinyatakan valid kemudian dianalisis reliabilitasnya menggunakan rumus *alpha cronbach*.

Tabel 13. Klasifikasi Realibilitas

No.	Nilai koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1.	0,800 – 1,00	Sangat tinggi
2.	0,600 – 0,800	Tinggi
3.	0,400 – 0,600	Cukup
4.	0,200 – 0,400	Rendah
5.	0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal

Nomor Soal	Varian Item
1	0,262
2	0,262
3	0,262
4	0,262
5	0,262
6	0,262
7	0,262
8	0,262
9	0,262
10	0,262
11	0,262
12	0,262
13	0,262
14	0,262
15	0,262
16	0,262
17	0,262
18	0,262
19	0,262
20	0,262
25	0,260
Jumlah varian item	7,797
Jumlah varian total	67,333
Reliabilitas	0,9146
Kategori	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 14, suatu soal dikatakan reliabel jika reabilitas soal tersebut berada pada reliabilitas tinggi atau sangat tinggi. Uji reliabilitas dilakukan pada 21 butir soal yang sudah dinyatakan valid pada uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil uji reliabilitas instrumen soal tes,

diperoleh $r_{11} = 0,914$ yang berada dalam kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 23 halaman 174).

3. Uji Kesukaran

Uji tingkat kesukaran harus dilakukan untuk menentukan kualitas soal. Uji tingkat kesukaran adalah cara untuk mengetahui apakah soal tersebut baik atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran yang dikemukakan oleh Arikunto (2018), yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 15. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2018)

Tabel 16. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

No.	Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi	Jumlah
1.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	Sedang	21

Sumber: Hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan hasil Tabel 16, perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang berjumlah 21 soal berada pada kategori sedang. Menurut Arikunto (2018), butir soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang merupakan soal yang paling baik digunakan karena mampu membedakan kemampuan peserta didik secara optimal dan tidak menimbulkan kecenderungan menjawab secara menebak. Oleh

karena itu, instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai alat ukur untuk menilai hasil belajar PPKn peserta didik. Perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal dapat dilihat pada (Lampiran 24 halaman 176).

4. Uji Daya Pembeda Soal

Untuk mengetahui seberapa detail soal dapat membedakan peserta didik yang berkemampuan rendah dari peserta didik yang berkemampuan tinggi. Daya pembeda soal sebagai kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dari peserta didik yang memiliki kemampuan rendah (Arikunto, 2018). Rumus daya pembeda soal dapat dituliskan sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ atau } D = PA - PB$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 17. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Negatif	Tidak Baik
0,00 – 0,20	Buruk
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Arikunto, (2018)

Berdasarkan perhitungan diperoleh uji daya beda soal sebagai berikut.

Tabel 18. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif

No.	Nomor Soal	Klasifikasi	Jumlah
1.	1, 22, 23, 26, 28, 29, 30	Tidak Baik	7
2.	24, 25, 27	Buruk	3
3.	-	Cukup	0
4.	2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 19,20	Baik	13
5.	1, 3, 4, 6, 13, 16, 18,	Sangat Baik	7

Sumber: Hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 18, terdapat 7 soal dengan klasifikasi tidak baik, 3 soal dengan klasifikasi buruk, 13 soal dnegan klasifikasi baik, dan 7 soal dengan klasifikasi baik sekali. Perhitungan analisis uji beda butir soal tes kognitif dapat dilihat pada (lampiran 25 halaman 178).

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a) Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Penghitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh / yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Purwanto, (2010)

b) Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata rata hasil belajar seluruh peerta didik dengn rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata rata seluruh peserta didik

$\sum Xi$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

Sumber: Aqib, (2010)

c) Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah peserta didik}} \times 100$$

Tabel 19. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Persentase	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat tinggi
65 - 84%	Tinggi
45 - 64%	Sedang
22 - 44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat rendah

Sumber: Aqib (2010)

d) Persentase Aktivitas Peserta Didik

Selama proses pembelajaran, observer melakukan penilaian terhadap penerapan model *problem based learning* yang menggunakan media ular tangga. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang tercantum dalam rubrik. Data aktivitas peserta didik kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto, (2013)

Tabel 20. Persentase Aktivitas Peserta Didik

Presentase	Kategori
≥ 80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
50-59%	Sedang
< 50%	Rendah

Sumber: Aqib, (2010)

e) Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang = $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah = $N-Gain < 0,3$

Sumber: Arikunto, (2013)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (X^2) seperti yang diungkapkan (Sugiyono, 2019) sebagai berikut. Rumus utama pada metode Uji *Chi Kuadrat* (X^2) adalah sebagai berikut.

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai chi kuadrat hitung

fo = Frekuensi hasil pengamatan

fh = Frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya membandingkan X^2_{hitung} dengan nilai X^2_{tabel} untuk

$\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k - 1, maka dikonsultasikan pada tabel *Chi Kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

- a. Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal.
- b. Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan rumus Uji F dalam perhitungan homogenitas dikemukakan oleh (Sugiyono, 2019) sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Variabel terbesar}}{\text{Variabel terkecil}}$$

Kriteria Pengujian:

- a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima berarti data bersifat homogen.
- b. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak berarti data bersifat tidak homogen.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Regresi sederhana dianalisis berdasarkan adanya hubungan fungsional atau hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_a: r \neq 0$$

$$H_o: r = 0$$

$$\hat{Y} = A + Bx$$

Keterangan:

- \hat{Y} = Variabel terikat
 X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan
 a = Nilai konstanta harga Y , jika $X = 0$
 b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y .

Sumber: Sugiyono, (2019)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Adapun rumusan hipotesis penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *problem based learning* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram tahun pelajaran 2025/2026.

H_a : Terdapat pengaruh model *problem based learning* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram tahun pelajaran 2025/2026.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media ular tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Merbau Mataram. Hal ini diperkuat oleh hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara variabel penelitian. Peningkatan hasil belajar juga tampak pada perolehan nilai *N-Gain*. Kelompok kontrol memperoleh skor 0,36 dengan kategori “sedang”, sedangkan kelompok eksperimen mencapai skor 0,70 yang termasuk kategori “tinggi”. Selisih rata-rata *N-Gain* sebesar 0,34 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok yang menggunakan PBL berbasis media ular tangga lebih optimal dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media ular tangga dapat mempengaruhi hasil belajar PPKn peserta didik pada tahun ajaran 2025/2026.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *problem based learning* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn peserta didik, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Melalui model *problem based learning*, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memahami materi PPKn dengan lebih mendalam dan menyenangkan.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan model *problem based learning* secara konsisten dan kreatif dengan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media ular tangga, agar suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran inovatif, termasuk penerapan *problem based learning* dan penggunaan media pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana, pelatihan, serta ruang bagi guru untuk berinovasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4. Peneliti Lanjutan

Peneliti berikutnya dianjurkan untuk mengembangkan penelitian ini pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda, serta menambahkan variabel lain yang relevan agar pemahaman mengenai efektivitas *problem based learning* berbasis media ular tangga semakin komprehensif. Penggunaan metode campuran atau desain eksperimen yang lebih variatif juga dapat dipertimbangkan untuk menghasilkan temuan penelitian yang lebih kaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afendi A. R., Azizah N., Fauzi M., Harefa E., Husnita L., Karuru P., Masturoh I., Nurjanah, Patalatu J. S., Sanulita H., Santika T., Sulaeman, Sulaiman, Warif M., Wote A. Y. V., & Yusufi A. 2024. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aisyah, E., Theresia, M., Siregar, R., & N. 2024. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Tema 4 Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Di Kelas IV SD*. 4(2), 97–106. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i2.1825>.
- 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 . Ponorogo. Nurul Qur ' An Pakunden*.
- Ananda, S. D., Khamdun, K., & Masfuah, S. 2024. *A Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V*. P2M STKIP Siliwangi, 11(2), 76–83. <https://doi.org/10.22460/p2m.v11i2.5138>.
- 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>.
- Andrini, V. S., Hariyono, H., Subhaktiyasa, P. G., Widayanthi, D. G. C., Wulandari, C. I. A. S. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Angelia, N. 2024. *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Seni Musik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO), 1(1), 255–260. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i1.30>.
- 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>

- Aqib, Z. 2010. *Penelitian tindakan kelas untuk guru: solusi tepat untuk meningkatkan kinerja dan kualitas pembelajaran* (B. Y. Widya (ed.) Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta. PT Renika Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (ed. revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyafah, A. 2019. *Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*. Tarbawy : Indonesian Journal of Islamic Education, 6(1), 19–32.
<https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. 2024. *Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Journal of Information Systems and Management (JISMA), 3(2), 11–16. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.922>.
- Darfin, S. A., Jannah, M., & Nurfadillah, N. 2025. *Konsep Dasar Belajar dan Hasil Belajar*. 6(1), 244–250. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.2009>.
- Darmawan Harefa, D. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jejak Publisher. website: <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>.
- Darmawan, P. D., Fitrah, M., Aziz, R., & Aini, K. 2025. *Kesenjangan Akses Teknologi di Sekolah : Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning*. 1(April), 1–12. 1(2), 1–12. E-ISSN 3089-5243.
- Dewi, D. K. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Baru Press.
- Djariyo, Ihtiya Kusuma Dewi, Ryky Mandar Sary. 2023. *Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Di Sekolah Dasar*. Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 3(2), 302–307. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v5i2.847>.
- Fadhilah, Amanda Nonisa P, Miranda Abung, S. 2024. *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Metode Quasi Eksperimen Kelas IV SDN 149 Cigadung)*. Jurnal Pendidik, 292–297.
<https://jurnalpendidikindonesia.com/index.php/jpi/article/view/49>.
- Fadhilah, F., Valen, A., Firdiansyah, D., Universitas, P., & Silampari, P. 2024. *Pengembangan Media Ular Tanga Pada Pembelajaran PKN Berbasis Problem Based Learning Peserta didik Kelas V Sd Negeri 33 Lubuklinggau*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09.

- Fathoni Achmad ., & M. A. 2024. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Surakarta. Muhammadiyah University Press.
- Febianti, K., Karuru, P., Martriwati, Mujazi, Pratama, I. W. A., Said, R., Sari, R. S., Suryanti, Suhartawan, V. V., & Takaendengan, B. R. 2022. *Rencana Pengembangan Pengajaran Menuju Masa Depan Pembelajaran yang Dinamis*. Batam. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17. Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia.
- Fitriani, A., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. 2023. Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Pendidikan dan Riset*, 1(1), 29–40. (Medan: Program Studi Pendidikan Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Habsoh, R. 2020. *Analisis Kesulitan Menentukan Ide Pokok Paragraf Pada Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu 36. *Repository.Upi.Edu*, 36–46.
- Haifa Nurul Melani, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. 2025. *Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan*. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(2), 256–270. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1563>.
- Hamzah, Sukardi, N. S. 2020. Dampak COVID-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal* 1. 2 (January), 113–123. 1(2). Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia.
- Handayani, M. 2016. *Pencapaian Standar Nasional Pendidikan Berdasarkan Hasil Akreditasi Sma Di Provinsi Dki Jakarta*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), 179–201. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v1i2.766>.
- Hapudin, M. S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. Prenademia Group.
- Harisanty, D. 2025. *Mengasah Keterampilan Literasi Informasi Dengan Permainan Edukasi*. Surabaya. Airlangga University Press.
- Hasanah, H., & Sumiharsono, R. 2017. *Media Pembelajaran* (D. Ariyanto (ed.) Jember, Jawa Timur. CV Perpustakaan Abadi.
- Hasibuan, A. A. P, D. 2023. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning Terhadap Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air di Kelas V SD/MI*. *Jurnal Research and Education Studies*, 3(1), 11–20. Medan, Sumatera Utara. PERMAPENDIS.

- Hendracita, N. 2021. *Model - Model Pembelajaran Model - Model Pembelajaran*. Bandung, Jawa Barat, Indonesia: Tofani Multikreasi.
- Hidayah, W., Nurmelia, Primar, C. N., & Rahayuningsih, P. 2022. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik*. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>.
- Husaeni, W. R. F., Hidayat, W., & Yuliani, W. 2022. *Validitas dan reliabilitas angket penyesuaian diri peserta didik sma*. 5(1), 78–82.
<https://doi.org/10.22460/fokus.v5i1.7408>.
- Ii, B. A. B., & Supervisi, A. 2020. *Kajian Teoretik kreativitas*. 4(2009), 25–108.
- Ismail, M. I. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Syarifuddin (ed.)). Semarang, Jawa Tengah. Cendikia Publisher.
- Istiqan, N. 2021. *Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arabal-Af'idah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*. *Al-Af'idah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 5(2), 1–16. <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v5i2.331>.
- Juhara, H., Pamungkas, A. N. J., Firmansyah, T. R., Patimah, I. S., & Bahri, A. S. 2025. *Problematika Sistem Pendidikan Nasional*. 3, 14–18.
<https://doi.org/10.62070/kaipi.v3i1.229>.
- Junihot Simanjuntak. 2021. *Ilmu Belajar Dan Didaktika Pendidikan Kristen*. Yogyakarta. Penerbit ANDI.
- 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. Lampung, Indonesia: Universitas Lampung.
- Wasiyem, H., Purba, H., & Karima, M. K. (2021). Pendidikan kewarganegaraan untuk perguruan tinggi (Upaya mewujudkan Good Citizenship). Medan, Sumatera Utara, Indonesia: CV. Merdeka Kreasi Group.
- Karo-karo, M. S., Maulana, I., Nasution, S. K., Islam, U., Sumatera, N., & Bloom, T. 2025. *Analisis Butir Soal Sumatif Akhir Semester Genap PAI Berdasarkan Taksonomi Bloom Di Kelas VI SD*. 7(1), 153–163.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2161>.
- Karima, M. K. W., & Purba, H. (2023). Penerapan model pembelajaran inovatif abad 21 pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 231–240.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4280>

- 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.
- Lestari, I., Lian, B., D. 2025. *Manajemen Kelas dan Profesionalisme Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta didik di SD Negeri Sekecamatan Gandus Kota Palembang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 10 (1).
- Liska, F., Alya, R., Barella, Y., Studi, P., Ips, P., & Keguruan, F. 2024. *Menggali Potensi Problem Based Learning : Definisi , Sintaks , Dan Contoh Nyata*. 2.
- Lofha, P. H., & Rondli, W. S. 2025. *Analisis Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran PPKN Peserta didik Sekolah Dasar*. 11, 192–201.
- Lubis, M. A. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: (PPKN) DI SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta. Kencana.
- Mandar, Y., & Sihono. 2025. Implementasi Teori Konstruktivisme dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223–226.
<https://ejournal.stairu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/829>.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., Gaffar, A. A., Biologi-fkip, P. S. P., & Majalengka, U. 2019. *Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. 924–932.
- Maulana, A., Silvia, F., Repelita, T., & Belajar, H. 2025. *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP IT Al-Ikhwan Karawang*. 15, 1–7.
- Mujtahidin, S., Hardiant, F., & Rachman, S. A. 2024. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini*. Berajah Journal, 4(3), 503–510.
- Munawir, & Lailiyah, N. 2025. *Analisis Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar*. Jurnal Jendela Pendidikan, 5(01), 115–125.
- Nason, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. 2024. *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(4), 1403–14057. <https://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/14744>.

- Nisaurrasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. 2021. *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP*. In Gorga : Jurnal Seni Rupa (Vol. 10, Nomor 2).
<https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.
- Nurcholiq Mochammad. 2025. *Pengembangan Budaya dan Iklim Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta. Garudhawaca.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. In *Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Nomor 1). CV Budi Utama.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056>.
- Parwati N. N., Suryawan I. P. P., & A. R. A. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok. Rajagrafindo Persada.
- Patonah, S. 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Peserta didik Melalui Strategi Delivery yang Berorientasi pada Tujuan Peserta didik*. *Suara Guru*, 4(3), 745–752. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/view/10232>.
- Purwanto, N. 2000. *Prinsip Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Rahma, S. 2023. *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*. Jakarta. Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya.
- Rakhmawati, D., Hendracipta, N., Pribadi, R. A., & Nurhasanah, A. 2024. *Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Model-Model Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Abad 21*. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 75–85. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1352>.
- Rerung, N., Sinon, I. L. S., & Widyaningsih, S. W. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 06(April), 47–55. <https://doi.org/10.24042/jipf>.
- Rismawati, I., Nuroso, H., Poncowati, L., & Purnamasari, I. 2024. *Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas 4 SDN Wonotingal*. 9, 2947–2953.
- Rismayanti, E. 2022. *Meningkatkan Sikap Percaya Diri Peserta didik Dalam Pembelajaran*. 6(1).
- Rumainum, I. M. 2020. *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. 3(3), 60.
- Sahmiatik, E., Basri, H., & Latipah, E. 2022. *Meningkatkan Tujuan Pembelajaran Peserta didik dengan Konsep Pilar Pendidikan Unesco di Era Merdeka Belajar*. 245–252.

- Sari, A. R., Al Husnawati, H., Suryono, J., Marzuki., Mulyapradana, A. 2024. Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal Equilibrium*, 5(January), 1–7.
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga*. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>.
- Sari, R. P., Aprillionita, R., Rukmawianfadia, R., Iskandar, S., & Sari, N. T. A. 2023. *Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu pada Pembelajaran PPKn di SD*. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3), 171–179. <https://journals.eduped.org/index.php/jpr/article/view/368/351>.
- Sembiring Klaudia BR. 2021. *Dampak Problem Based Learning (PBL) Terhadap Literasi Matematis dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Lingkaran*. 6.
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Mkd4004/Modul 01, 09(02), 193–210.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sufri, M. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta. Grup Penerbit CV Budi Utomo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>.
- Susanti. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. 6(20), 22–36.
- Sutiah. 2020. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang. Nizamia Learning Center.
- Sutianah, C. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang. CV. Penerbit Qiara Media.
- Suzana, Y., & Jayanto, I. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT Literasi Nusantara Abadi Group. website: <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>.

- Tabun Y. F., Ariningsih K. A., Jalal N. M., Hau R. R. H., Suprapmanto J., Meisarah F., Nuruddaroini M. A. S., Renaldi R., Sesrita A., Julyanti E., & A. A. 2022. *Teori Pembelajaran*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Umbantobing, S. G., Rantung, D. A., & Naibaho, L. 2024. *Merajut Keberhasilan Pendidikan : Strategi Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Hasil*. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 7(January), 8–22.
- Ummah, S. K. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang. UMMPerss.
- Wahab, G. 2021. *Modul Teori Belajar*. Penerbit Adab. website: <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>.
- Weimei, L. I. U., Derong, L. I. N., & Tribune, T. 2024. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAKBP Kelas VI Dengan Tema Modernisasi Beragama Melalui Permainan Ular Tangga Di SDN 28 Mengkirai Kab Sintang*. *Seminar Nasional Moderasi Beragama*, 39(3), 106–118.
- Winataputra, U. S. 2014. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. 1–46.
- Zuhri, S. 2023. *Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10 (1), 23–35.