

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Kelas IIB SD PKN Materi Simbol Pancasila dengan Berbantuan Media Konkret

Dwi Mahmudah¹, Dina Prasetyowati², Ulin Nikmah³, Eka Diana Rahmawati⁴

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

^{3,4} Sekolah Dasar Supriyadi, Kota Semarang

Email: 1mahmudahdwi351@gmail.com, 2dinaprasetyowati@upgris.ac.id,
3ulinnikmah52@guru.sd.belajar.id, 4ekadiana568@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata Pelajaran PKn materi simbol pancasila peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan. Penelitian merupakan penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Partisipan penelitian adalah kelas IIB SD Supriyadi Semarang yang terdiri dari 27 peserta didik. Perlakuan pada penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan pada siklus dua dan siklus tiga. Penggunaan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik. Hal tersebut terlihat pada data yang dikumpulkan melalui posttest hasil belajar kognitif peserta didik. Pelaksanakan perbaikan pembelajaran berjalan cukup baik dengan nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 71, meningkat menjadi lebih baik pada siklus 2 yaitu dengan rata-rata 76, dan meningkat menjadi lebih baik lagi pada siklus 3 dengan rata-rata nilai yaitu 80. Guru selalu memberikan dukungan dalam setiap proses kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa takut untuk bertanya, peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan, maka hasil dari proses pembelajaran tersebut memberikan hasil yang memuaskan bagi peserta didik. Maka hasil belajar kognitif peserta didik dapat meningkat pada setiap siklusnya, yang semula pada siklus 1 rata-rata presentase ketuntasan peserta didik 44% dengan perolehan nilai terendah 50, meningkat pada siklus 2 dengan rata-rata presentase ketuntasan 67% dengan perolehan nilai terendah 60, dan meningkat lebih baik lagi pada siklus 3 dengan rata-rata ketuntasan mencapai 89% dengan perolehan nilai terendah 70.

Kata kunci: Hasil Belajar Kognitif, Media Konkret

ABSTRACT

This research aims to create fun learning and improve students' cognitive learning outcomes in Civics subjects, the material on students' Pancasila symbols by using concrete learning media, snakes, and ladders of diversity. The research is classroom action research carried out in three cycles, consisting of four stages, namely the observation, planning, implementation, and reflection stages. The research participants were class IIB SD Supriyadi Semarang which consisted of 27 students. The treatment in this research was the application of concrete learning media snakes and ladders of diversity in cycle two and cycle three. The use of concrete learning media such as snakes and ladders of diversity can improve cognitive learning outcomes for students. This can be seen in the data collected through the posttest on students' cognitive learning outcomes. The implementation of learning improvements went quite well with the average score in cycle 1 being 71, improving to better in cycle 2 with an average of 76, and improving again in cycle 3 with an average score of 80. Teachers always provide support in every process of learning activities, so that students do not feel afraid to ask questions, students do not feel fed up and bored, then the results of the learning process provide satisfactory results for students. So the cognitive learning outcomes of students can increase in each cycle, initially in cycle 1 the average percentage of students completing was 44% with the lowest score of 50, increasing in cycle 2 with an average percentage of completeness of 67% with the lowest score of 60. and improved even better in cycle 3 with an average of 89% completion with the lowest score of 70.

Keywords: Cognitive Learning Outcomes, Concrete Media

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya saling terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Darman, 2020:9).

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan dan keterhubungan. Adapun untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, maka sangat dibutuhkan pendidik yang memiliki keterampilan dalam mengajar (Rafikasari et.al., 2021:3233).

Pendidik dalam proses pembelajaran berperan sebagai penyalur, penyampai ilmu, dan pemberi, sehingga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik sangat dibutuhkan adanya perbaikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu upaya perbaikan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah dengan memberikan vasilitas yang memadai dalam bidang pendidikan. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Satriawan et.al., (2021:2) bahwa pendidik bagian dari proses reformasi pendidikan ke arah perubahan yang lebih baik, dan memiliki peran yang fundamental dalam implemmentasi pembelajaran.

Pendidikan adalah tuntutan dalam hidup tumbunya peserta didik, maksudnya adalah pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik agar mereka sebagai manusia sebagai anggota masyarakat memahami kewajibannya sebagai warga negara indonesia (Pristiwanti et.al., 2022:7911). Pendidikan merupakan tuntutan yang harus ditempuh oleh peserta didik untuk membawa perubahan kepada peserta didik mengenai kewajibannya sebagai warga negara indonesia.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) perlu diterapkan untuk membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran

yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk peserta didik maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari (Magdalena et.al., 2020). Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sangat dibutuhkan atau penting dalam menanamkan konsep dasar mengenai wawasan kebangsaan serta perilaku secara baik dan terarah (Pertiwi et.al., 2021:4329). Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PKn) memiliki fungsi sebagai pendidikan moral yang berlangsung selama ini (Anatasya dan Dewi, 2021:292). Secara rinci tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah (1) memiliki sikap nasionalisme yang tinggi, (2) tidak membeda-bedakan setiap agama, etnis, suku, ras, maupun lainnya mengenai kehidupan berbangsa dan bernegara (Rahmawati, 2020:60). Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan, bahwa pendidikan pancasila dan kewarganegaraan pendidikan yang penting diajarkan kepada peserta didik dalam menanamkan sikap berperilaku sehari-hari dan juga menanamkan pendidikan moral.

Berdasarkan data mengenai hasil belajar peserta didik kelas IIB di SD Supriyadi Semarang dengan jumlah peserta didik 27 didapatkan bahwa rata-rata nilai harian pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PKn) di kelas IIB SD Supriyadi Semarang adalah 71. Kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan adalah 75. Dari data nilai tersebut terdapat 12 peserta didik kelas IIB yang mendapatkan nilai memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan sebanyak 15 peserta didik masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PKn) kelas IIB di SD Supriyadi Semarang merupakan mata pelajaran yang paling rendah nilai hasil ulangan harian dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Hal tersebut ditunjukkan dalam tabel dibawah :

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar

Mata Pelajaran	B.Indo	MT	PK	B.Jawa	Seni Budaya
Rata-Rata	85	84	71	82	83

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PKn paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya sehingga perlu ditingkatkan lagi.

Rendahnya hasil belajar peserta didik salah satunya disebabkan karena cara mengajar guru yang kurang menyenangkan, dan rendahnya kemampuan berpikir dan pemahaman konsep peserta didik (Lestari dan Irawati, 2020:52). Menurut Harun et al., (2021:352) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik baik dari luar peserta didik tersebut, yaitu fasilitas pembelajaran yang diterapkan guru dikelas kurang menarik. Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan bahwa salah satu sebab rendahnya hasil belajar kognitif adalah kurangnya menarik cara mengajar guru dan kurangnya guru memfasilitasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar kognitif pada peserta didik.

Hasil belajar kognitif adalah ranah yang mencakup segala proses belajar yang berkaitan dengan kegiatan otak (Irfan, 2019:48). Hasil belajar kognitif adalah nilai yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran melalui tes hasil belajar (Kusnandar, 2019:20). Faktor kognitif memiliki peran penting bagi keberhasilan belajar peserta didik, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir (Zakiah dan Khairi, 2019:86). Dari pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa peneliti, bahwa hasil belajar kognitif adalah nilai pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru.

Melalui observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti, masalah-masalah pembelajaran yang terjadi dikelas IIB SD Supriyadi Semarang adalah guru hanya menggunakan metode ceramah, guru hanya menggunakan papan tulis, guru hanya berpedoman pada buku yang

tersedia, guru tidak menerapkan atau menggunakan media pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran PKn. Akibat dari permasalahan tersebut proses pembelajaran menjadi membosankan, membuat peserta didik tidak serius ketika mengikuti pembelajaran, peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas peneliti mengambil solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IIB SD Supriyadi Semarang, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran media konkret yang peneliti beri nama ular tangga kebhinekaan.

Media konkret adalah segala alat atau benda nyata yang digunakan guru untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Shoimah et.al., 2021:6). Media konkret merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat secara nyata dan dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

Media ular tangga kebhinekaan adalah media media pembelajaran yang dikombinasi dengan permainan yang sering dimainkan oleh peserta didik. Permainan media ular tangga kebhinekaan ini dimainkan dengan cara melempar dadu guna menentukan berapa langkah kotak yang harus dijalankan dari start hingga menuju finish, sehingga memperoleh kemenangan. Namun, dalam permainan tersebut ada tantangan yang harus peserta didik lalui disetiap langkah kotak yaitu, ketika peserta didik menjalankan pion dan pion berhenti pada kotak yang ada tanda simbol pancasila maka peserta didik mendapat pertanyaan yang telah disediakan oleh guru pada kartu soal. Media ular tangga kebhinekaan yang dikombinasi dengan materi PKn diharapkan akan mempermudah peserta didik belajar dengan suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain. Sehingga Ketika peserta didik nyaman dengan pembelajaran yang dilaksanakan, maka hasil belajar kognitif peserta didik dapat menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian

dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Kelas II SD Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Materi Simbol Pancasila Dengan Berbantuan Media Konkret".

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian merupakan acuan bagi peneliti untuk menentukan tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian yang dilaksanakan. Pendekatan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang biasa melibatkan proses pengumpulan data melalui survei, eksperimen, atau pengamatan langsung, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik (Anam et.al., 2022:14). Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. (1) Tahap observasi dilakukan sebanyak satu kali setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru kelas. (2) Tahap perencanaan, yakni membuat rencana secara terperinci dan keseluruhan berdasarkan pada temuan awal. Temuan awal berupa upaya untuk memperbaiki hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran PKn dengan menerapkan media pembelajaran konkret. Media konkret yang digunakan adalah media ular tangga kebhinekaan. (3) Tahap pelaksanaan, yakni melaksanakan rencana yang sudah disusun dengan dukungan bahan dan media yang sudah disiapkan. Semua tindakan baik pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 diimplementasikan pada satu kelas. (4) Tahap refleksi, yakni tahap evaluasi dan refleksi terhadap hasil pelaksanaan yang telah dilaksanakan, hasil yang telah diperoleh diolah untuk mengetahui nilai guna mengukur keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, pada siklus 1, selanjutnya disimpulkan tingkat keberhasilannya. Bila belum sampai pada tingkat keberhasilan yang diinginkan, maka dicari penyebabnya yang kemudian diadakan perbaikan dan tindak

lanjut pada siklus berikutnya, dan seterusnya.

PTK dilaksanakan pada mata pelajaran PKn. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SD kelas IIB yang berjumlah 27 orang. Pemilihan mata pelajaran tersebut didasarkan oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi simbol pancasila. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut, perlakuan berupa menerapkan penggunaan media pembelajaran sebagai tindakan PTK ini.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Supriyadi Semarang. SD tersebut terletak di Jl.Supriyadi NO.7-11, Kalicari, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50198. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IIB yang berjumlah 27 orang, 13 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki. Waktu penelitian siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2023, siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2023, dan siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2023.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas II. Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan yang dilaksanakan peneliti yang disesuaikan dengan kondisi kelas yang akan diteliti. Terdapat 3 siklus dalam penelitian ini, siklus 1 peneliti belum memberikan perlakuan, siklus 2 peneliti sudah memberikan perlakuan, siklus 3 peneliti memberikan perlakuan untuk menyempurnakan pada siklus 2. Hasil dari siklus 1 hingga siklus 3 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil dari siklus 1 sampai siklus 3

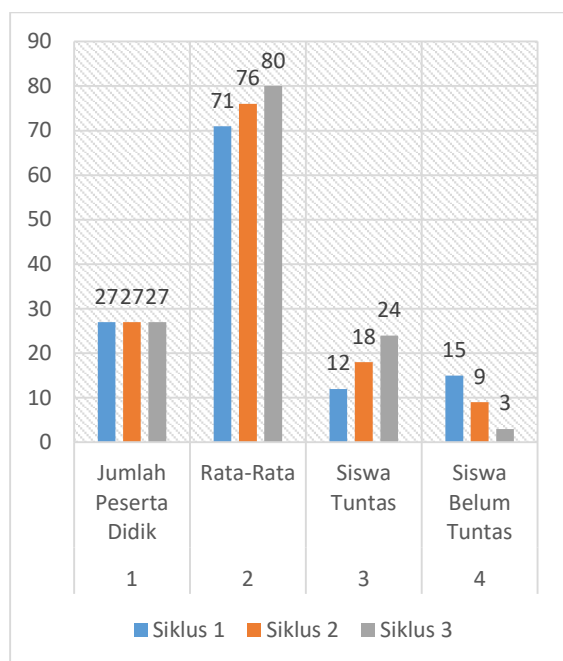
No	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	70	75	80
2	70	70	75
3	50	80	80
4	60	70	75
5	80	80	85
6	85	85	85
7	80	90	95
8	55	70	75
9	85	85	90
10	85	90	90
11	55	60	70
12	80	80	80
13	60	75	75
14	80	80	80
15	85	85	85
16	60	70	75
17	65	65	70
18	80	80	80
19	80	80	85
20	60	65	70
21	65	70	80
22	55	75	75
23	80	80	80
24	85	85	85
25	70	75	80
26	65	70	75
27	60	75	75
Jumlah	1905	2065	2075
MAX	85	90	95
MIN	50	60	70
Rata-Rata	71	76	80

Berdasarkan dari tabel 2 terlihat perbedaan dan peningkatan pada jumlah, maksimum, minimum, dan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus 1 sampai siklus 3. Pada siklus 1 terdapat nilai rata-rata 71, siklus 2 nilai rata-rata 76, dan siklus 3 nilai rata-rata 80.

Dari hasil rata-rata siklus 1 hingga siklus 3 peserta didik tersebut dapat dilihat

peserta didik yang tuntas dan yang belum tuntas. Ketuntasan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini.

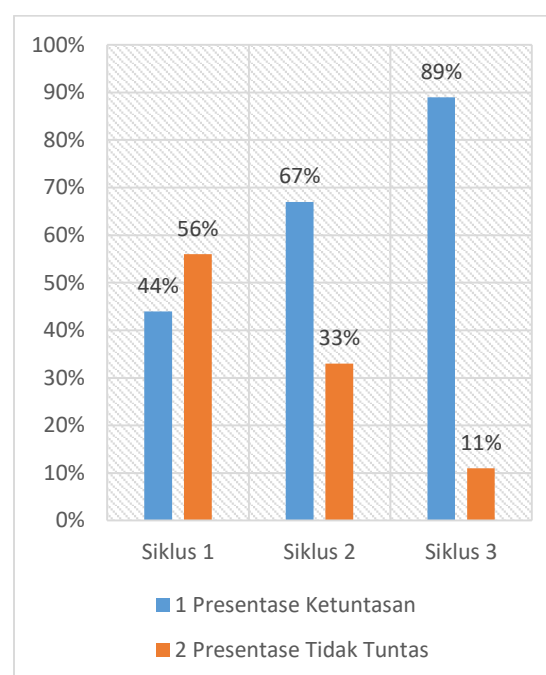
Tabel 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar



Berdasarkan tabel 3 terlihat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga kebhinekaan. Penelitian ini dilakukan dikelas IIB SD Supriyadi Semarang dengan jumlah peserta didik 27 orang dengan 13 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki. Dari data tersebut hasil belajar kognitif peserta didik yang telah diambil, maka didapat data rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga kebhinekaan yaitu 71 pada siklus 1. Setelah kelas diberikan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga pada siklus 2 terdapat peningkatan rata-rata, rata-rata yang telah diperoleh pada siklus 2 ini adalah 76. Kemudian untuk siklus 3 memperbaiki siklus 2 yang belum tuntas dengan perolehan rata-rata 80. Sesuai dengan peningkatan dari setiap

siklusnya, disajikan presentase ketuntasan yang telah diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Diagram Presentase Ketuntasan



Dari diagram diatas, menunjukkan bahwa peningkatan ketuntasan belajar terlihat dari presentase setiap siklusnya. Dari siklus 1 ketuntasan belajar 44%, pada siklus 2 ketuntasan belajar 67%, dan siklus 3 ketuntasan belajar mencapai 89%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media konkret yaitu media pembelajaran ular tangga kebhinekaan termasuk salah satu media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada peserta didik kelas IIB SD Supriyadi Semarang mata pelajaran PKn materi simbol pancasila.

Tahapan dalam PTK ini, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Agustus 2023 dilakukan proses pembelajaran dengan belum menerapkan media pembelajaran ular tangga kebhinekaan. Berdasarkan nilai yang diperoleh peserta didik bahwa KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Pada siklus 1, 27 peserta didik yang mengikuti posttest diperoleh skor

mencapai KKM hanya 12 peserta didik dan 15 sisanya belum mencapai KKM. Berdasarkan pengolahan data skor Posttest pertama, maka diperoleh skor tertinggi peserta didik adalah 85 sebanyak 5 peserta didik, skor terendah mencapai 50 sebanyak 1 peserta didik, untuk rata-rata skor hasil posttest 1 mencapai 71.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Agustus 2023 dilakukan penelitian dengan hasil belajar kognitif PKn yang disajikan dengan menggunakan media konkret ular tangga kebhinekaan. Berdasarkan nilai Posttest kedua yang mencapai tuntas KKM sebanyak 18 peserta didik dan 9 peserta didik belum mencapai tuntas KKM. Berdasarkan pengolahan data skor Posttest kedua, maka diperoleh skor tertinggi 90 sebanyak 2 peserta didik, skor terendah peserta didik mencapai 60 sebanyak 1 peserta didik, untuk rata-rata hasil Posttest 2 mencapai 76.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Agustus 2023 dilakukan peneliti dengan hasil belajar kognitif PKn yang disajikan dengan menggunakan media konkret ular tangga kebhinekaan. Pada pertemuan ketiga ini merupakan perbaikan dari pertemuan kedua. Berdasarkan nilai Posttest ketiga yang mencapai tuntas KKM sebanyak 24 peserta didik dan peserta didik yang tidak mencapai KKM 3.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media konkret ular tangga kebhinekaan menunjukkan hasil belajar kognitif peserta didik meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media konkret ular tangga kebhinekaan. Hal tersebut sesuai dengan yang disebutkan oleh Maisyarah dan Firman (2019) bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Hal tersebut juga di sebutkan oleh Syafitri et.al., (2019:136) bahwa permainan ular tangga salah satu media pembelajaran

konkret yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan tidak hanya itu media ular tangga dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan hidup sehingga peserta didik antusias mengikuti pembelajaran.

Pembahasan didasarkan pada hasil belajar kognitif mata pelajaran PKn materi simbol pancasila dengan menerapkan media konkret ular tangga kebhinekaan. Berdasarkan data yang didapat dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IIB SD Supriyadi Semarang. Serta kendala-kendala yang terdapat pada siklus 1 dapat teratasi dan terpecahkan pada siklus 2, dan kendala-kendala pada siklus 2 dapat teratasi dan terpecahkan pada siklus 3. Hasil tersebut dapat dilihat pada presentase keterlaksanaan dan ketercapaian hasil aktivitas peserta didik, hasil tes belajar peserta didik serta hasil catatan lapangan dengan menggunakan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan di dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan memberikan dampak terhadap mata pelajaran PKn materi simbol pancasila dimana dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik yang guru sampaikan, peserta didik dapat hafal simbo-simbol pancasila dari sila satu hingga 5, dan juga peserta didik dapat memberikan contoh penerapan sila pancasila didalam kehidupannya sehari-hari dengan berbantuan media konkret ular tangga kebhinekaan. Penggunaan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan telah disesuaikan dengan karakter peserta didik yang suka bermain dan berbicara mengungkapkan pendapat. Oleh karena itu, melalui media

pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan tersebut peserta didik menjadi faham penerapan sila pancasila dan hafal simbol pancasila.

Penggunaan media pembelajaran salah satu cara guru mengajar untuk dapat mempermudah peserta didik memahami materi dan juga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sesuai dengan yang diungkap oleh Agustira dan Rahmi (2022:79) bahwa penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran peserta didik merasa senang saat pembelajaran, dan peserta didik bisa mengekspresikan apa yang mereka pikirkan. Dengan penggunaan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan, jenuh karena dengan penggunaan media konkret ular tangga kebhinekaan peserta didik akan belajar dengan bermain. Dalam media konkret ular tangga kebhinekaan tidak hanya permainan biasa, namun tetapi juga terdapat simbol-simbol pancasila pada setiap kotak, hukuman dan juga kartu soal. Sehingga ketika peserta didik melakukan permainan, peserta didik juga menggunakan strategi permainan agar tidak memperoleh hukuman. Disebutkan oleh Sabila et.al., (2021:516) bahwa dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara efektif, walaupun ular tangga kebhinekaan termasuk permainan yang sederhana namun tetapi permainan tersebut dapat menarik perhatian peserta didik.

Oleh karena itu kehadiran media konkret ular tangga kebhinekaan dalam proses pembelajaran akan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, membantu keefektifan proses pembelajaran, menyampaikan informasi, peningkatan pemahaman peserta didik,

membuat penyajian materi lebih menarik, memudahkan penafsiran informasi. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Pamungkas dan Muslim (2023:7) media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya. Belajar dengan bermain ini membuat peserta didik berimajinasi dengan tetap arahan melalui materi yang disampaikan oleh guru dan juga arahan dari media pembelajaran tersebut. Hal-hal yang membuat hasil belajar kognitif peserta didik meningkat karena materi dikemas dengan media pembelajaran ular tangga kebhinekaan sehingga memberikan ketertarikan bagi peserta didik agar tetap mampu faham simbol pancasila, mampu memahami sila pancasila, dan menerapkan sila pancasil.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran konkret ular tangga kebhinekaan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Dan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dari nilai posttest pada mata pelajaran PKn materi simbol pancasila. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media konkret ular tangga kebhinekaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih saya ucapkan untuk diri saya sendiri yang telah berhasil menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darman, R. A. (2020). Belajar dan pembelajaran. Guepedia.
- Rafikasari, F., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Djazilan, S. (2021). Keefektifan pembelajaran agama islam melalui pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (pakem) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3232-3241.
- Satriawan, W., Santika, I. D., & Naim, A. (2021). Guru penggerak dan transformasi sekolah dalam kerangka inkuiri apresiatif. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 1-12.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran pkn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4328-4333.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Rahmawati, M., & Harmanto, H. (2020). Pembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewapembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan bagi siswa tunagrahita. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 59-72.
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(2), 51-59.
- Harun, A., Asiah, N., Kuswanto, C. W., Iqbal, A., & Diadara, N. (2021). Pengaruh model pembelajaran hybrid learning terhadap hasil belajar pendidikan agama islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 349-359.
- Irfan, M. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 1(1), 47-55.
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar IPA. *MADRASCIENCE: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, dan Budaya*, 1(1), 17-30.
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh kemampuan kognitif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85-100.
- Shoimah, R. N., Syafi'aturrosyidah, M., & Hadya, S. (2021). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-18.
- Anam, S., Nashihin, H., Taufik, A., Sitompul, H. S., Manik, Y. M., Arsid, I., ... & Laturmas, Y. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. Global Eksekutif Teknologi.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 32-38.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2).
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021, December). Pengaplikasian PENGAPLIKASIAN GAME EDUKASI (ULAR TANGGA)

UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK:
PENGAPLIKASIAN GAME EDUKASI
(ULAR TANGGA) UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI
TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK. In *SEMAI: Seminar
Nasional PGMI* (Vol. 1, No. 1, pp. 499-
518).

Pamungkas, I. S., & Muslim, A. H. (2023).
PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN CANDY LAND
BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM
PEMBELAJARAN PKn. *Jurnal
Edupena*, 4(1), 1-17.