



Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III Melalui Media Pembelajaran UTAHAWA (Ular Tangga Hak dan Kewajiban) di SDN Jubellor Sugio

Septia Fairis Ramadhani¹, Ayu Safitri², Nurul Hidayatis Sa'diya³, Ribi Nava Aulia Mukti⁴, Abdi Robbi Rahmatinda⁵

1. Universitas Trunodjoyo Madura
2. Universitas Trunodjoyo Madura
3. Universitas Trunodjoyo Madura
4. Universitas Trunodjoyo Madura
5. Al Azhar University

E-mail : ririsramadhani3@gmail.com¹, sftrii.4y@gmail.com²,
nurulhisaz2@gmail.com³, ribinava19@gmail.com⁴, alquds311@gmail.com⁵

Received: 15-03-2026

Revised: 17-04-2026

Accepted: 24-05-2026



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Improving the Ability to Understand the Concept of Rights and Obligations of Grade III Students Through the UTAHAWA Learning Media (Snakes and Ladders of Rights and Obligations) at SDN Jubellor Sugio

Abstrak: Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, khususnya dalam memahami hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep hak dan kewajiban siswa kelas III melalui media pembelajaran UTAHAWA (Ular Tangga Hak dan Kewajiban). Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa kelas III SDN Jubellor Sugio Lamongan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup tes, observasi, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media UTAHAWA mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat

dari kenaikan nilai rata-rata siswa yang awalnya 48,6% pada tahap pre-test, kemudian meningkat menjadi 66,6% pada siklus I, dan kembali naik hingga 86% pada siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 94%. Penggunaan media permainan edukatif ini terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami konsep hak dan kewajiban.

Kata Kunci: media pembelajaran, ular tangga, hak dan kewajiban, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

Abstract: Pancasila education plays a crucial role in shaping students' character, particularly in understanding rights and obligations in everyday life. However, conventional learning processes result in students being less active and experiencing difficulty understanding the material. This study aims to improve third-grade students' understanding of rights and obligations through the UTAHAWA (Snakes and Ladders of Rights and Obligations) learning media. The study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles with planning, action, observation, and reflection. The study subjects consisted of 16 third-grade students at Jubellor Sugio Elementary School, Lamongan. Data collection techniques in this study included tests, observation, and documentation. The research findings indicate that the implementation of the UTAHAWA media has a positive impact on improving student learning outcomes. This is evident in the increase in students' average scores, from 48.6% in the pre-test to 66.6% in Cycle I, and again to 86% in Cycle II. Furthermore, students' learning completion rate also significantly increased to 94%. The use of educational games has been shown to create a more active, engaging, and enjoyable learning environment, making it easier for students to understand the concept of rights and obligations.

Keywords: learning media, snakes and ladders, rights and obligations, Pancasila Education, elementary school

INTRODUCTION

Pendidikan Pancasila adalah sebuah disiplin akademik yang diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan dasar. Penyelenggaraan mata pelajaran ini memegang peranan krusial dalam mengkonstruksi sikap dan karakter peserta didik, yang bertujuan untuk memupuk patriotisme, semangat nasionalisme, serta menanamkan moralitas yang etis demi kemajuan bangsa dan negara. Esensi fundamental dari Pendidikan Pancasila adalah internalisasi nilai-nilai luhur Pancasila ke dalam diri peserta didik, yang diharapkan akan berkontribusi pada pembentukan tatanan masyarakat dan kenegaraan yang lebih harmonis, serta melahirkan individu dengan karakter positif yang unggul. Kendati demikian, terlepas dari signifikansinya yang

esensial, observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih menganggap materi dalam Pendidikan Pancasila kurang memikat. Fenomena ini menjadi semakin kentara ketika metode pengajaran yang diterapkan bersifat konvensional, yang cenderung menginduksi sikap pasif di kalangan peserta didik selama berlangsungnya proses edukasional (Syam et al., 2025).

Belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang dapat memengaruhi perilaku individu tersebut. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar secara etimologis berarti “berusaha untuk mendapatkan pengetahuan atau kepandaian”. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh sejauh mana keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama proses belajar berlangsung. (Silvia et al., 2024).

Mata pelajaran Pendidikan PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) diajarkan pada jenjang sekolah dasar sebagai bagian penting dalam proses pendidikan. Melalui PPKn, peserta didik dibimbing untuk memahami bagaimana menjadi warga negara yang memiliki sikap jujur, disiplin, dan bertanggung jawab. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan dalam kurikulum sekolah dan memiliki keterpaduan dengan berbagai aspek pembelajaran lainnya. (Manurung, M. B & Nasution, 2024)

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan karakter serta kemampuan peserta didik. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai moral, rasa tanggung jawab, serta pemahaman tentang hak dan kewajiban yang harus dimiliki siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman konsep hak dan kewajiban sejak dini diperlukan agar siswa mampu mengaplikasikannya dalam berbagai lingkungan, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Akan tetapi, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak dilakukan secara tradisional dengan metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar masih rendah. Hal ini sering membuat siswa kurang antusias, cepat merasa bosan, dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Menurut (Roza, 2024) Guru dituntut untuk mampu menentukan media pembelajaran yang sesuai dan efektif agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan optimal oleh siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka. Pada pembelajaran PPKn, keterlibatan siswa masih tergolong rendah karena proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, sementara kesempatan bagi siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat masih belum banyak diberikan.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri yang terlihat dari cara media tersebut disajikan. Media pembelajaran dibuat untuk merangsang berbagai indera peserta didik, seperti pendengaran, penglihatan, perabaan, pengecapan, dan penciuman. Guru dapat memanfaatkan karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum menentukan media yang akan digunakan, pendidik perlu memahami terlebih dahulu kondisi serta cara belajar siswa di dalam kelas.

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan adalah ular tangga karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Dewi dan Setyasto menjelaskan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis budaya pada pembelajaran PPKn dapat mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung (Dewi & Setyasto, 2024).

Penerapan media ular tangga juga menunjukkan efektivitas dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. (Syafria et al., 2023) menyatakan bahwa media ular tangga keberagaman mampu meningkatkan hasil belajar muatan PPKn siswa sekolah dasar secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh (Ningrum & Nuvitalia, 2024) Hasil investigasi mengindikasikan bahwa pemanfaatan media permainan ular tangga berpotensi mengoptimalkan pencapaian akademis siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Permainan ular tangga memiliki kelebihan karena melibatkan aktivitas bermain sambil belajar sehingga siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. (Pratiwi & Hardini, 2022) menyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Salah satu game edukatif yang sesuai digunakan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila adalah permainan ular tangga. Pancasila tidak hanya dipahami sebagai dasar negara atau doktrin politik, tetapi juga sebagai pedoman moral dan pendidikan yang penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan edukatif yang interaktif, siswa dapat mempelajari serta memahami nilai-nilai luhur Pancasila dengan lebih mudah. Penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi ular tangga pada materi nilai-nilai Pancasila diharapkan mampu membantu siswa memahami serta menerapkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat. Media ini dikembangkan dengan tampilan yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik dalam waktu yang lebih lama (Indriani et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Jubellor Sugio Lamongan, ditemukan bahwa siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang bervariasi sehingga minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran masih rendah. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa dapat memahami konsep hak dan kewajiban secara lebih nyata dan mudah dipahami.

Media UTAHAWA (Ular Tangga Hak dan Kewajiban) dirancang sebagai media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang memuat materi, soal, dan contoh

penerapan hak serta kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media tersebut, siswa dapat mengikuti pembelajaran melalui aktivitas bermain sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan tidak monoton.

Hak dapat diartikan sebagai wewenang atau kesempatan yang dimiliki seseorang untuk memperoleh maupun melakukan sesuatu yang memang seharusnya diterima sesuai ketentuan yang berlaku. Hak tersebut bersifat sah dan tidak bertentangan dengan aturan hukum, khususnya yang berlandaskan UUD 1945 dan Pancasila. Sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang wajib dilakukan seseorang secara sadar dan bertanggung jawab sesuai dengan norma maupun aturan yang berlaku (Putra et al., 2025).

Pemanfaatan permainan Ular Tangga sebagai instrumen edukatif berbasis gimifikasi terbukti mampu menstimulasi antusiasme peserta didik terhadap materi pelajaran serta memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara lebih proaktif dalam kegiatan belajar-mengajar (Kurniawan et al., 2024). Pemanfaatan wahana ini diasumsikan dapat mendongkrak kompetensi murid melalui aktivitas edukatif yang dinamis dan menarik. Telaah terdahulu mengindikasikan bahwa medium permainan ular tangga berkontribusi positif terhadap perbaikan capaian pembelajaran pada aneka disiplin ilmu. Medium ular tangga terbukti sanggup memperdalam grasp konseptual matematis pada para pembelajar (Akbar et al., 2024). Wicaksana dkk, juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar (Wicaksana et al., 2024).

Selain berkontribusi pada peningkatan performa akademik, medium permainan edukatif memiliki potensi untuk memperkaya keterampilan berpikir kritis serta kolaborasi di kalangan siswa (Rosita et al., 2023). Penelitian lain oleh Hapsari menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berbantuan kartu soal dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah (Hapsari & Fitriyah, 2023). Selain itu disebutkan bahwa permainan papan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Hanghøj & Karnøe, 2024).

Penelitian (Syawaluddin et al., 2020) juga menunjukkan bahwa media *snake ladder game* mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Sementara itu, (Almås & Giæver, 2024) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat membangun kerja sama dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media UTAHAWA (Ular Tangga Hak dan Kewajiban) dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Jubellor Sugio Lamongan mengenai konsep hak dan kewajiban. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta menjadi salah satu solusi bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, partisipatif, dan mudah dipahami siswa.

RESEARCH METHODS

Studi ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan model Kemmis dan McTaggart yang mencakup langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SDN Jubellor Sugio Lamongan yang berjumlah 16 peserta didik dan dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Koleksi data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes, observasi, dan dokumentasi. Tes dikenakan kepada subjek untuk menentukan hasil belajar peserta didik dari hasil pre-test dan post-test, sementara observasi dan dokumentasi sebagai pendukung lainnya dalam proses penelitian (Hartini et al., 2021).

Observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Malik, 2021), Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Ini berupa foto kegiatan dan hasil belajar siswa (Guwa et al., 2021).

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media UTAHAWA mampu meningkatkan pemahaman konsep hak dan kewajiban siswa kelas III SDN Jubellor Sugio.

Tabel 1. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada *Pre-test*, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	L/P	KKM	Pre-Test	Siklus I	Siklus II
1.	Siswa 1	L	70	60	80	87
2.	Siswa 2	L	70	47	60	80
3.	Siswa 3	L	70	60	87	100
4.	Siswa 4	P	70	53	60	80
5.	Siswa 5	P	70	60	80	100
6.	Siswa 6	L	70	40	60	87
7.	Siswa 7	P	70	53	60	80
8.	Siswa 8	L	70	40	53	80
9.	Siswa 9	L	70	60	73	93
10.	Siswa 10	L	70	47	67	87
11.	Siswa 11	L	70	60	80	93
12.	Siswa 12	L	70	40	67	80
13.	Siswa 13	P	70	53	73	100
14.	Siswa 14	L	70	40	60	80
15.	Siswa 15	P	70	33	53	87
16.	Siswa 16	P	70	33	46	67
Jumlah Nilai				779	1.066	1.381
Nilai Rata-rata				48,6%	66,6%	86%
Presentase Siswa Tuntas				0%	37,5%	94%
Presentase Siswa Tidak Tuntas				100%	62,5%	6%

Pada fase awal sebelum tindakan dilaksanakan, siswa diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan dasar mereka. Hasil dari *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya sebesar 48,6% dengan ketuntasan belajar sebanyak 0%. Ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa masih mengalami dalam kesulitan memahami materi yang diajarkan.

Setelah penggunaan media UTAHAWA pada siklus I, terdapat peningkatan dalam pemahaman belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat mencapai 66,6% dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 37,5%. Meskipun terdapat peningkatan, hasil tersebut masih belum mencapai target ketuntasan belajar.

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan memberikan penjelasan lebih jelas, meningkatkan pendampingan kepada siswa, serta memaksimalkan penggunaan media permainan. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 86% dengan ketuntasan belajar mencapai 94%.

Tabel 2. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Tahap	Nilai Rata-rata	Presentase Ketuntasan
Pre-test	48,6%	0%
Siklus I	66,6%	37,5%
Siklus II	86%	94%

Hasil belajar yang mengalami peningkatan tersebut menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syafria dkk. (2023) menyatakan bahwa media ular tangga keberagaman dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa sekolah dasar. Hal ini juga diperkuat oleh temuan (Adinda, A. Z., 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbasis media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik. Menurut (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024), metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, (Lestari & Sumartiningsih, 2025) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang variatif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Ketertarikan pada pembelajaran menjadi elemen integral dalam setiap aktivitas edukatif dan memegang peranan krusial bagi setiap peserta didik. Ketertarikan belajar dapat didefinisikan sebagai motivasi intrinsik yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar demi memperoleh pemahaman, kompetensi, dan pengalaman baru. Fenomena ini timbul dari rasa ingin tahu dan hasrat untuk menguraikan kompleksitas suatu hal, yang pada gilirannya memicu siswa untuk berpartisipasi secara lebih cermat dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa determinan yang memengaruhi tingkat ketertarikan belajar siswa, termasuk faktor internal yang mencakup aspek fisiologis dan psikologis, faktor

eksternal yang meliputi lingkungan sosial dan non-sosial, serta faktor yang berkaitan dengan metodologi pembelajaran yang diadopsi (Fiqriah et al., 2025)

Utomo menyatakan, "Penggunaan media permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila khususnya hak dan kewajiban, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual" (Utomo et al., 2023).

Selain itu, penelitian (Ningrum & Nuvitalia, 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Penerapan media berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh (Avianida & Kuryanto, 2024) yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan media ular tangga.

Penelitian lain oleh (Asih & Susiloningsih, 2026) juga menjelaskan bahwa penerapan model Problem Based Learning yang didukung media permainan ular tangga digital dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi hak dan kewajiban.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh pendapat Pratiwi dan Hardini yang menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Meningkatnya motivasi belajar tersebut memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil kajian Sa'adah yang menyatakan bahwa integrasi PBL dengan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa (Sa'adah, 2021).

Penggunaan media pembelajaran inovatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dewi dan Setyasto menjelaskan bahwa media ular tangga berbasis budaya dapat meningkatkan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini juga diperkuat oleh Handayani yang menyatakan bahwa media ular tangga berbasis PBL mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Handayani et al., 2025).

Media pembelajaran berbasis permainan juga mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Menurut Akbar dan rekan-rekannya, media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif (Akbar et al., 2024).

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media UTAHAWA juga meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, serta berani menyampaikan pendapat. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Rosita et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media permainan berbasis PBL mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pembelajaran yang memanfaatkan permainan terbukti mampu

memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Kurniawan et al., 2024).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran UTAHAWA (Ular Tangga Hak dan Kewajiban) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Jubellor Sugio Lamongan mengenai konsep hak dan kewajiban. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, yaitu dari 48,6% pada tahap pre-test menjadi 66,6% pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 86% pada siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan hingga mencapai 94%. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, media UTAHAWA layak digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

BIBLIOGRAPHY

- Adinda, A. Z., et. al. (2024). Pengaruh model. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1-153.
- Akbar, A. F., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8956-8962. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5169>
- Almås, H., & Giæver, F. (2024). The emergence of collaboration in serious games: An exploratory study. *International Journal of Serious Games*, 11(3), 89-108. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v11i3.739>
- Asih, M. R., & Susiloningsih, W. (2026). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Game Ular Tangga Digital terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban. 21(1), 635-644. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16218>
- Avianida, V. E., & Kuryanto, S. (2024). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar PPKN Kelas V SD 1 Rendeng. *Jurnal Prasasti Ilmu : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 31-37. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jpi.v4i1.12224>
- Dewi, O. A. K., & Setyasto, N. (2024). Media Ular Tangga Berbasis Budaya Kabupaten Kendal pada Muatan Pelajaran PPKn. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 49-59. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v8i1.65537>
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101-110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(3), 230-238.

- <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2466>
- Guwa, U., Tantiana Ngura, E., & Dua Dhiu, K. (2021). Analisis Teknik Penilaian Pembelajaran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Satap St. Theresia Wolomeli Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(3), 2775-1589. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.vii3.234>
- Handayani, S., Astuti, T., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Media Ular Tangga Berbasis PBL pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 15(3), 849. <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i3.73227>
- Hanghøj, T., & Karnøe, J. K. (2024). Playing to Collaborate: Using Cooperative Board Games to Experience and Reflect on Collaboration in Upper Secondary Education. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning*, 18(1), 347-356. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2895>
- Hapsari, M. P., & Fitriyah, I. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN KARTU SOAL DAN STIKER JAWABAN PADA MATERI TANAH DAN KEBERLANGSUNGAN KEHIDUPAN. 3(8). <https://doi.org/10.17977/umo67.v3.i8.2023.1>
- Hartini, P., Setiadi, H., & Ernawati, E. (2021). Cognitive domain analysis (LOTS and HOTS) assessment instruments made by primary school teachers. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 25(1), 16-24. <https://doi.org/10.21831/pep.v25i1.34411>
- Indriani, L., Lathifa, D. B., & Sari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 714-717. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/406/407>
- Kurniawan, A. A., Fr, W., & Nikolaus, B. H. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAKBP Tema Hak dan Kewajiban Melalui Permainan Ular Tangga pada Fase C di SDN 07 Sintang kelas VI melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media meningkatkan keterlibatan siswa . *Permainan*. 5(2), 293-303. <https://doi.org/Ohttps://doi.org/10.55606/semnasp.v5i2.2124>
- Lestari, E., & Sumartiningsih, S. (2025). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: SEBUAH SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 355-366.
- Malik, A. (2021). Penerapan Metode Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Pengamatan atau Wawancara. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1488-1493. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1523>
- Manurung, M. B & Nasution, I. S. (2024). PENERAPAN MEDIA “PAHADAK” PAPAN KOTAK HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV MATERI PPKn SD Negeri 065853 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 579-587.
- Ningrum, D. P., & Nuvitalia, D. (2024). Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Gayamsari 02. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19225-19233. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15206>

- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Putra, N. L. J., Putri, D. L., Wahyuningsih, K., & Iriansyah, H. S. (2025). Analisis Pemahaman Hak dan Kewajiban Pada Pelajaran PKN Kelas IV di SDIT Al Kautsar. *Jurnal of Citizenship Values*, 2, no. 2(2), 73–79. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.2199>
- Rosita, E., Utomo, A. P., Azizah, S. A., & Sukoco, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1973>
- Roza, S. (2024). Pentingnya Penggunaan Media Terhadap Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar SDN 005 Rokan IV Koto. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.31004/edp.v1i2.63>
- Sa'adah, K. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Kompetensi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10760>
- Silvia, R., Dian, D., Rosniawaty, Himmatul, K., & Wiwik, M. (2024). PENERAPAN GAME BASED LEARNING EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 511–519. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4069/2708>
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- Syam, S. F., Marwah, M., & Hasanuddin, H. (2025). Pengenalan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Bahan Bekas di SD Negeri 110 Lura. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 150–160. <https://doi.org/10.32877/nr.v4i2.1890>
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
- Utomo, A. W., Refiane, F., Nugroho, A. A., & Maryati, M. (2023). Pemahaman Hak dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>
- Wicaksana, A. K., Zulfiati, H. M., & Nisa, A. F. (2024). Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPAS di SD pada Materi Sumber Daya Alam. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8777–8781. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5117>