

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI TELADAN PERUMUS PANCASILA DI KELAS III SDN DUKUH KUPANG 1/488 SURABAYA

Ringga Faishal Rasyid

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
ringgarasyid57@gmail.com

Suhartono

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
suhartono_fbs@uwks.ac.id

Rachmani

SD Negeri Putat Jaya IV/380 Surabaya
rahmabasuki@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Teladan Perumus Pancasila di kelas III SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas III-A dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 anak. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi langsung saat pembelajaran berlangsung. Data kuesioner diolah dalam bentuk kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 4 tahapan di setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas III-A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Teladan Perumus Pancasila dengan menggunakan media permainan ular tangga. Terdapat peningkatan sebesar 11% dari siklus I ke siklus II, dengan persentase sebesar 75% dan 86% pada masing-masing siklus. Hasil persentase ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik kelas III-A berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Motivasi, Pendidikan Pancasila.

Abstract

This research aims to examine the improvement in students' learning motivation by applying the snake and ladder game media based on local wisdom in the Pancasila Education subject, specifically on the material of the Exemplary Figures of Pancasila Formulators, for third-grade students at SD Negeri Putat Jaya IV/380 Surabaya. The research was motivated by the observed lack of student engagement and motivation in monotonous learning activities. Using a Classroom Action Research (CAR) approach, this study was conducted in Class III-A, involving 27 students. Data were collected through questionnaires and direct observation during the learning process. The questionnaire responses were then analyzed using descriptive quantitative methods. The study was carried out in two cycles, each consisting of four stages. The results indicated a significant increase in student motivation, with an improvement of 11% from Cycle I (75%) to Cycle II (86%). This percentage demonstrates that the learning motivation of Class III-A students falls into the high category, affirming the effectiveness of the snake and ladder game media in enhancing engagement in Pancasila Education lessons.

Keywords: Snake and Ladder Media, Motivation, Pancasila Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan peserta didik. Salah satu tantangan dalam pendidikan dasar adalah kurangnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar memegang peranan penting karena menjadi pendorong utama dalam pencapaian hasil belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. (Rahman, 2024). Tanpa motivasi, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan tidak fokus dalam mengikuti pelajaran.

Motivasi adalah suatu dorongan yang dimiliki setiap individu sebagai perangsang dalam melakukan aktivitas untuk mencapai hal sesuai tujuan individu. Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, keinginan untuk berhasil, dan rasa ingin tahu. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, metode pembelajaran, peran guru, dan media yang digunakan. Ada juga faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu unsur-unsur dinamis serta metode cara mengajar guru yang masih monoton seperti siswa disuruh membaca buku dan mengerjakan soal di buku LKS tanpa diberi penjelasan. (Anis Faristin & Saptadi Ismanto, 2023). Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam menggunakan strategi dan media pembelajaran yang mampu merangsang semangat belajar siswa.

Materi Teladan Perumus Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki potensi besar dalam membentuk karakter dan nilai kebangsaan siswa. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa, meningkatkan pemahaman tentang identitas nasional, dan semangat nasionalisme (Ramdani et al., 2021). Namun pada praktiknya, penyampaian materi ini seringkali bersifat monoton karena dominasi metode ceramah. Akibatnya, siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Sebagai alternatif, penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga dapat menjadi solusi. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Ratnasari et al., 2024). Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat disesuaikan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Permainan ular tangga memungkinkan interaksi aktif antar siswa, menghadirkan unsur kompetisi yang sehat, dan menyampaikan materi secara kontekstual. Menurut (Keller 1987), pembelajaran yang menarik, relevan, dan memberikan rasa percaya diri serta kepuasan akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Rahman, 2024), motivasi belajar menjadi pendorong utama dalam pencapaian hasil belajar, karena seseorang hanya akan memperoleh hasil optimal apabila terdapat keinginan dalam dirinya untuk belajar. (Sardiman 2012) menjelaskan bahwa motivasi adalah daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin keberlangsungan proses belajar. Tanpa motivasi, peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang fokus dalam mengikuti Pelajaran.

Lebih lanjut, (Lestari 2020: 4) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang dimiliki setiap individu sebagai rangsangan dalam melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, keinginan untuk berhasil, dan rasa ingin tahu. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, metode pembelajaran, peran guru, serta media pembelajaran yang digunakan (Anis Faristin & Saptadi Ismanto, 2023)

Pentingnya Materi Teladan Perumus Pancasila dalam PPKn

Materi "Teladan Perumus Pancasila" dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan kebangsaan kepada siswa. (Ramdani et al. 2021) menyatakan bahwa PPKn berperan penting dalam membentuk karakter bangsa, meningkatkan pemahaman terhadap identitas nasional, serta menumbuhkan semangat nasionalisme. Melalui tokoh-tokoh perumus Pancasila, siswa dapat belajar tentang semangat perjuangan, toleransi, musyawarah, dan nilai-nilai luhur bangsa.

Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi ini masih didominasi oleh metode ceramah, yang cenderung membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi. Hal ini menuntut adanya pendekatan baru dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan kontekstual.

Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan media permainan edukatif merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial antar siswa, serta menumbuhkan rasa kompetisi yang sehat. (Ratnasari et al. 2024) menemukan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan permainan ular tangga terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Permainan ular tangga dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran, termasuk materi Teladan Perumus Pancasila. Media ini memungkinkan penyampaian materi secara kontekstual, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif. Pendekatan ini sejalan dengan teori motivasi ARCS dari (Keller, 1987) yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang menarik (attention), relevan (relevance), menumbuhkan rasa percaya diri (confidence), dan memunculkan kepuasan (satisfaction), dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media ular tangga adalah permainan papan yang memuat soal-soal atau pernyataan sesuai dengan materi pelajaran. Dalam penelitian ini, isi papan permainan dimodifikasi dengan muatan materi Teladan Perumus Pancasila dan nilai-nilai kearifan lokal Surabaya, seperti nilai gotong royong, semangat juang, dan nasionalisme. Ketika siswa berhenti pada kotak tertentu, mereka diminta menjawab soal atau menjelaskan nilai-nilai yang terkandung.

Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab antar siswa. Menurut (Suryani, 2021), unsur kompetisi yang ada dalam permainan akan mendorong siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan meningkatkan daya saing yang sehat.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar. (Rahayu dan Suryani, 2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa media TGT (Teams Games Tournament) efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. (Lestari et al, 2020) menambahkan bahwa unsur permainan dapat menumbuhkan semangat belajar karena siswa merasa senang dan tertantang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam kelas selama proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dan berfokus pada pemecahan masalah praktis selama proses pembelajaran berlangsung guna mendapatkan solusi, melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk mengetahui dampak atau akibat dari tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut, menurutnya, terdapat empat kegiatan penting dalam penelitian tindakan kelas namun merupakan satu kesatuan, antara lain perencanaan, aksi, pengamatan atau observasi, dan refleksi (Gonzaga & Samuel Kase, 2020). Penelitian dilakukan di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya dengan subjek penelitian peserta didik kelas III-A dengan jumlah partisipan sebanyak 27 anak. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan pengisian kuesioner. observasi adalah kegiatan peninjauan yang dilakukan di lokasi tertentu dengan pencatatan, pemotretan, dan perekaman tentang situasi dan kondisi serta suatu peristiwa tertentu (Zanariyah, 2024). kuesioner adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang telah dirancang dengan tujuan mengukur variabel penelitian (Ardiansyah et al., 2023). Observasi digunakan untuk mengamati perilaku peserta didik selama kegiatan pembelajaran sedangkan kuesioner digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik yang diukur menggunakan skala *likert*. skala *likert* digunakan untuk mengukur perilaku dan pendapat seseorang berdasarkan sudut pandang mereka terkait suatu fenomena tertentu. Skala Likert atau Likert Scale adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat (Taluke et al., 2019). Data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kemudian diolah dalam bentuk kuantitatif deskriptif. Penghitungan persentase kategori motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (50)}} \times 100$$

Tabel 1. Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Bobot Jawaban
	Positif
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Kategori Motivasi Belajar

Persentase	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi

80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Cukup
50% - 64%	Rendah
0% - 49%	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya dengan melibatkan 27 peserta didik kelas III-A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Teladan Perumus Pancasila. Berdasarkan latar belakang, motivasi belajar peserta didik tergolong cukup dan cenderung rendah, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I, data diperoleh melalui kuesioner dan observasi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 75%, yang tergolong dalam kategori cukup. Sementara itu, hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum menerapkan variasi dalam metode atau media pembelajaran, serta tidak terlihat adanya strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran masih didominasi oleh kegiatan mendengarkan penjelasan, mencatat, dan mengerjakan tugas secara individual, sehingga siswa terlihat pasif dan kurang termotivasi.

Pada siklus II, peneliti mulai menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini digunakan sebagai sarana menyampaikan materi Teladan Perumus Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan. Permainan ular tangga memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan menumbuhkan motivasi melalui suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan.

Penggunaan media ular tangga pada siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan siklus I, berdasarkan hasil observasi dan kuesioner.

Berikut adalah tabel informasi tiap siklus:

Siklus	Deskripsi
Siklus I	Pembelajaran konvensional tanpa variasi media; motivasi belajar peserta didik berada pada kategori cukup (75%).
Siklus II	Penerapan media permainan ular tangga; siswa lebih aktif, antusias, dan motivasi belajar meningkat secara signifikan.

Variabel	Persentase Rata-rata	Kategori
Siklus I	75%	Cukup
Siklus II	86%	Tinggi



Berdasarkan tabel persentase dan grafik motivasi belajar peserta didik, diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik dari **siklus I ke siklus II**. Pada tahap **siklus I**, motivasi belajar peserta didik sebesar **75%** atau berada pada kategori **cukup**, dengan **3 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar rendah**, **9 peserta didik berada pada kategori cukup**, **6 peserta didik pada kategori tinggi**, dan **4 peserta didik pada kategori sangat tinggi**. Meskipun sebagian besar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tergolong cukup hingga tinggi, namun masih diperlukan upaya peningkatan agar seluruh peserta didik termotivasi secara maksimal dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu upaya perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti adalah **penggunaan media permainan ular tangga** pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi **Teladan Perumus Pancasila**. Media ini dipilih karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan antusiasme, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada **siklus II**, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar **11%**, yakni menjadi **86%** atau berada pada **kategori tinggi**. Berdasarkan data, terdapat **5 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar cukup**, **9 peserta didik pada kategori tinggi**, dan **8 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi**. Pada siklus II, tidak ditemukan peserta didik yang berada pada kategori motivasi belajar rendah. Selain itu, jumlah peserta didik pada kategori cukup menurun, sedangkan jumlah peserta didik pada kategori tinggi dan sangat tinggi mengalami peningkatan.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari angka persentase, tetapi juga dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias, aktif berdiskusi, dan saling bekerja sama dalam kelompok saat bermain ular tangga. Penggunaan permainan ular tangga juga mendorong peserta didik untuk memahami materi secara lebih kontekstual karena mereka memperoleh pertanyaan dan tantangan yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai Pancasila dan teladan para tokoh perumusannya. Untuk mengatasi tantangan pada siklus I, peneliti juga melakukan **modifikasi strategi pelaksanaan permainan**, seperti menyeimbangkan anggota kelompok, memberi tanggung jawab individu dalam pengumpulan poin, serta memperjelas alur permainan agar semua peserta didik terlibat secara merata. Hasil dari modifikasi ini memberikan dampak positif terhadap sinergi antarpeserta didik dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa **penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya**. Temuan ini juga sejalan dengan teori motivasi belajar oleh Keller (1987), yang menekankan pentingnya aspek kesenangan, keterlibatan, relevansi, dan rasa percaya diri dalam menciptakan pembelajaran yang memotivasi. Selain itu, hasil ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif seperti ular tangga berpengaruh signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan memotivasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan **media permainan ular tangga** dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi **Teladan Perumus Pancasila** memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas **III-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya**. Pada **siklus I**, rata-rata motivasi belajar siswa tercatat sebesar **75%**, dan meningkat menjadi **86%** pada **siklus II**. Peningkatan sebesar **11%** ini menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Nilai persentase tersebut juga mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, motivasi belajar siswa telah mencapai **kategori tinggi**.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis Faristin, V., & Saptadi Ismanto, H. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SMA: *Factors influencing high school students' learning motivation*. PGRI Semarang; Jl. Sidodadi Timur No, 24(024), 8316377.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Gonzaga, M. F., & Samuel Kase, E. B. (2020). Pengaruh penelitian tindakan kelas terhadap prestasi belajar peserta didik di SDK St. Yoseph 3 Naikoten Kupang tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Selidik*, 1(2), 23–39. <https://ejurnal.org/index.php/selidik/article/view/8>
- Lestari, E., Susanto, H., & Wijaya, A. (2020). Pengaruh media pembelajaran edukatif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahman, S. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Rahayu, R. N., & Suryani, I. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
- Ramdani, F., Muhammad, ;, Ulwan, N., Larasati, ;, Arief, A., Muhamad, ;, Al-Farisi, F., Rochiman, R., Muhammad, ; R, Nuryaddin, N., Kogoya, A., Yayang, ;, & Furnamasari, F. (2021). Pentingnya pendidikan Pancasila dalam membangun kesadaran identitas nasional dan semangat cinta tanah air pada mahasiswa. *Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(3), 282–296. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>
- Ratnasari, H. D., Herwanto, H. W., Firdaus, R., & Maskuri, M. N. (2024). Permainan ular tangga pada materi sejarah perkembangan komputer untuk meningkatkan motivasi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(6), 6468–6475.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryani, I. (2021). *Pengaruh media permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Surabaya: UNESA Press.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera

Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.

Zanariyah, S. (2024). Teknik observasi yang efektif dan efisien pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). *Pengabdian Multidisiplin*, 4