JURNAL KEPEMIMPINAN & PENGURUSAN SEKOLAH
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp
Email : jkps.stkippessel@gmail.com

p-ISSN : 2502-6445 ; e-ISSN : 2502-6437
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 3518-3529
© Author
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONSS* (STAD) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III B SD ISLAM SULTAN AGUNG 1

Dyah Ayu Oktavia[1], Yunita Sari[2], Nurul Izzati[3]
[1,2]Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia
[3]SD Islam Sultan Agung 1, Indonesia

Email: oktaviadyah26@gmail.com

Check for updates OPEN ACCESS

DOI: https://doi.org/10.34125/jkps.v11i5.3598

Sections Info

Article history:
Submitted: 6 August 2026
Final Revised: 30 September 2026
Accepted: 9 October 2026
Published: 30 October 2026

Keywords:
Cognitive learning outcomes
STAD
Snakes and ladders media
Pancasila Education
Elementary School

ABSTRACT

Civic education learning in elementary schools needs to provide active learning experiences so that students not only understand the material but are also able to relate it to their daily lives. Initial observations in Grade III B at SD Islam Sultan Agung 1 showed that some students still had difficulty understanding the symbols and meanings of the Pancasila principles. This was reflected in the pretest results, with an average score of 69.44 and a learning mastery rate of 44.44%. This study aimed to improve students' cognitive learning outcomes through the implementation of the cooperative learning model Student Teams Achievement Divisionss (STAD) assisted by a Snakes and Ladders learning medium. The study used Classroom Action Research conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 18 students of Grade III B. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation. The results showed that the average score increased from 69.44 in the initial condition to 74.17 in Cycle I and 81.94 in Cycle II. Learning mastery also increased from 44.44% to 66.67% and 77.78%. Thus, the implementation of STAD assisted by the Snakes and Ladders medium can improve students' cognitive learning outcomes in learning the symbols and meanings of the Pancasila principles.

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu memberikan pengalaman belajar yang aktif agar murid tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hasil observasi awal di kelas III B SD Islam Sultan Agung 1 menunjukkan bahwa sebagian murid masih mengalami kesulitan memahami simbol dan makna sila-sila Pancasila. Hal tersebut terlihat dari hasil pretest dengan rata-rata nilai 69,44 dan ketuntasan belajar sebesar 44,44%. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar kognitif murid melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisionss (STAD) berbantuan media ular tangga. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 18 murid kelas III B. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai meningkat dari 69,44 pada kondisi awal menjadi 74,17 pada Siklus I dan 81,94 pada Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 44,44% menjadi 66,67% dan 77,78%. Dengan demikian, penerapan STAD berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif murid pada materi simbol dan makna sila-sila Pancasila.

Kata kunci: *hasil belajar, STAD, media ular tangga, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kepada murid mengenai nilai-nilai Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembentukan karakter murid. Fierna et al., (2023) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran dalam membangun karakter generasi unggul melalui pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Sudirman dan Cahyani (2024) juga menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan dalam membangun karakter generasi unggul melalui pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Rizkiyah dan Fatonah (2024) menambahkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran dalam menanamkan karakter pada murid sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan melalui kegiatan yang dapat membantu murid memahami nilai-nilai Pancasila secara bermakna dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi yang perlu dipahami murid sekolah dasar adalah simbol dan makna sila-sila Pancasila. Materi tersebut tidak cukup hanya dipelajari melalui kegiatan menghafalkan simbol dan bunyi sila, tetapi murid juga perlu memahami makna yang terkandung dalam setiap sila serta menghubungkannya dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut berkaitan dengan hasil belajar pada ranah kognitif. (Zainudin & Ubabuddin, 2023) menjelaskan bahwa ranah kognitif merupakan salah satu ranah yang menjadi objek dalam evaluasi hasil belajar. Dengan demikian, pembelajaran materi simbol dan makna sila-sila Pancasila perlu memberikan kesempatan kepada murid untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam situasi yang dekat dengan kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III B SD Islam Sultan Agung 1, murid terlihat aktif dan senang berinteraksi dengan teman, tetapi keaktifan tersebut belum sepenuhnya terarah dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab dengan penggunaan media yang belum bervariasi. Kondisi tersebut membuat keterlibatan murid dalam pembelajaran belum optimal dan sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa masih terdapat murid yang mengalami kesulitan dalam memahami simbol dan makna sila-sila Pancasila. Beberapa murid belum mampu menghubungkan simbol dengan makna sila dan masih membutuhkan bantuan ketika diminta memberikan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran perlu memberikan lebih banyak kesempatan kepada murid untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret.

Kondisi awal tersebut diperkuat dengan hasil pretest yang diberikan kepada 18 murid kelas III B. Jumlah nilai yang diperoleh seluruh murid adalah 1.250 dengan nilai rata-rata 69,44. Murid yang mencapai KKTP 75 berjumlah 8 orang atau sebesar 44,44%, sedangkan 10 murid atau sebesar 55,56% belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih memerlukan bantuan dalam memahami materi simbol dan makna sila-sila Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan murid sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar kognitif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisionss* (STAD). Model ini menempatkan murid dalam kelompok sehingga mereka dapat belajar bersama, berdiskusi, dan saling membantu

dalam memahami materi. Dalam penerapannya, kelompok dibentuk secara heterogen sehingga murid dapat saling membantu, sedangkan kegiatan kuis individu tetap memberikan tanggung jawab kepada setiap murid terhadap hasil belajarnya. (Imtikhanah, 2022) menunjukkan bahwa penerapan model STAD dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar murid. Sihombing elt al. (2021) juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melalui penerapan model STAD pada murid sekolah dasar. Selain itu, Reksa et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi Pancasila dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena sama-sama menerapkan STAD pada pembelajaran yang berkaitan dengan materi Pancasila.

Dalam penerapannya, STAD memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui kerja sama dengan anggota kelompok. Kegiatan belajar kelompok memungkinkan murid berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu ketika mengalami kesulitan. Kelompok yang heterogen juga memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar dari teman dengan kemampuan yang berbeda. Seltiyaningsih dan Sujarwo (2023) menunjukkan bahwa model STAD dapat mendukung hasil belajar dan keterampilan kolaborasi murid sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas III B yang membutuhkan kegiatan belajar yang dapat meningkatkan kerja sama sekaligus keterlibatan murid.

Selain model pembelajaran, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar juga diperlukan agar kegiatan pembelajaran lebih menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Ananda elt al. (2025) mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media tersebut dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kegiatan permainan yang tetap berkaitan dengan materi pembelajaran. Puji Rahayu dan Dwi Prasetyaningtyas (2025) juga menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian (Rizkiana & Sari, 2024) menunjukkan bahwa media ular tangga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran sekolah dasar dan digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan murid secara langsung.

Dalam penelitian ini, media ular tangga tidak hanya digunakan sebagai permainan untuk memindahkan pion dari satu kotak ke kotak lainnya, tetapi dimodifikasi dengan pertanyaan dan kartu tantangan yang berkaitan dengan materi simbol dan makna sila-sila Pancasila. Murid dapat menjawab pertanyaan, menyebutkan bunyi sila Pancasila, memberikan contoh penerapan sila, serta melakukan tantangan sederhana seperti berjalan di tempat, melompat, dan bernyanyi. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar sambil bermain, bergerak, berinteraksi, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Dengan demikian, permainan tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran dan tidak hanya menjadi kegiatan hiburan.

Penggunaan STAD dan media ular tangga dalam penelitian ini dipadukan karena keduanya memiliki fungsi yang saling melengkapi. STAD memberikan struktur kerja sama melalui pembentukan kelompok, diskusi, saling membantu, dan evaluasi individu, sedangkan media ular tangga memberikan suasana belajar yang lebih aktif melalui permainan, pertanyaan, dan tantangan. Perpaduan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus tetap mengarahkan murid pada pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi

juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar bersama teman.

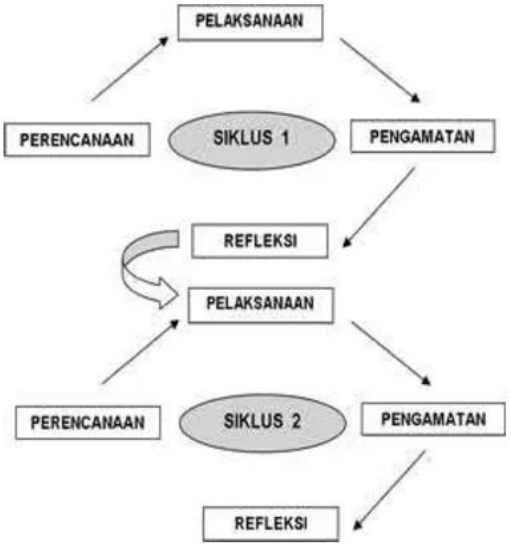
Penelitian sebelumnya telah membahas penerapan model STAD maupun penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian Imtikhanah (2022) dan Sihombing et al. (2021) menunjukkan penggunaan STAD dalam meningkatkan hasil belajar, sedangkan Reksa et al. (2024) secara khusus menerapkan STAD pada materi Pancasila. Di sisi lain, Ananda et al. (2025), Puji Rahayu dan Dwi Prasetyaningtyas (2025) , serta Rizkiana & Sari (2024) menunjukkan pemanfaatan media ular tangga dalam kegiatan pembelajaran sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena memadukan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media ular tangga yang dimodifikasi menggunakan pertanyaan dan kartu tantangan pada materi simbol dan makna sila-sila Pancasila untuk murid kelas III B melalui Penelitian Tindakan Kelas. Selain itu, penilaian kelompok dalam penelitian ini menggunakan rata-rata nilai kuis individu sebagai dasar pemberian penghargaan kelompok.

Berdasarkan kondisi awal, hasil pretest, dan penelitian terdahulu, diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat membuat murid lebih aktif sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar kognitif. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisionss* (STAD) berbantuan media ular tangga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan diskusi, kerja sama, permainan, pertanyaan, tantangan, dan kuis individu. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat berlangsung lebih aktif dan menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan utama pembelajaran, yaitu membantu murid memahami materi simbol dan makna sila-sila Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisionss* (STAD) berbantuan media ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol dan makna sila-sila Pancasila kelas III B SD Islam Sultan Agung 1.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengacu pada alur perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas III B SD Islam Sultan Agung 1, Semarang. Subjek penelitian berjumlah 18 murid, terdiri atas 10 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2026 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 70 menit pada setiap pertemuan.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

Berdasarkan Gambar 1, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, LKPD, bahan ajar, media ular tangga, kartu pertanyaan, kartu tantangan, lembar observasi, dan soal evaluasi. Murid dibagi menjadi empat kelompok heterogen, yaitu dua kelompok beranggotakan lima murid dan dua kelompok beranggotakan empat murid.

Pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisionss* (STAD) berbantuan media ular tangga. Tahapan STAD meliputi penyampaian materi, pembentukan kelompok, kegiatan belajar kelompok, kuis individu, perhitungan hasil belajar kelompok, dan pemberian penghargaan. Media ular tangga memuat pertanyaan tentang simbol dan makna sila-sila Pancasila serta kartu tantangan berupa berjalan di tempat, melompat, bernyanyi, menyebutkan bunyi sila, dan memberikan contoh penerapan sila dalam kehidupan sehari-hari**.** Setelah kegiatan kelompok, murid mengerjakan kuis individu. Nilai kuis kemudian dirata-ratakan berdasarkan kelompok untuk menentukan hasil kelompok dan pemberian penghargaan. Perhitungan menggunakan rata-rata nilai kuis individu karena keterbatasan waktu pelaksanaan sehingga skor perkembangan individu secara rinci tidak dapat dihitung.

Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan murid selama proses pembelajaran, sedangkan refleksi digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada Siklus II, perbaikan dilakukan melalui pembagian tugas yang lebih jelas, pemerataan kesempatan berpartisipasi, pendampingan murid yang mengalami kesulitan, serta pengaturan permainan dan waktu yang lebih terarah.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes terdiri atas 20 soal, yaitu 10 pilihan ganda dan 10 isian singkat yang mencakup kemampuan kognitif C1 mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, dan C4 menganalisis. Ranah kognitif tersebut mengacu pada taksonomi Bloom yang telah direvisi (Nafiati, 2021). Zainudin dan Ubabuddin (2023) menjelaskan bahwa ranah kognitif merupakan salah satu ranah dalam evaluasi hasil belajar.

Data hasil belajar dianalisis secara kuantitatif melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif. Murid dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥75 sesuai KKTP. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% murid memperoleh nilai ≥75. Penelitian dihentikan pada Siklus II setelah indikator keberhasilan tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada murid kelas III B SD Islam Sultan Agung 1 dengan jumlah 18 murid, yang terdiri atas 10 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) berbantuan media ular tangga pada materi simbol dan makna sila-sila Pancasila. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dan dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi awal dan memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal murid.

Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami simbol dan makna sila-sila Pancasila. Dari 18 murid, sebanyak 8 murid atau

44,44% telah mencapai KKTP ≥75, sedangkan 10 murid atau 55,56% belum mencapai KKTP. Jumlah nilai yang diperoleh sebesar 1.250 dengan rata-rata 69,44. Nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 30. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar murid masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian, yaitu sekurang-kurangnya 75% murid memperoleh nilai ≥75.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan model STAD berbantuan media ular tangga. Murid dibagi menjadi empat kelompok secara heterogen dengan mempertimbangkan kemampuan awal berdasarkan hasil pretest. Kelompok 1 dan Kelompok 2 terdiri atas lima murid, sedangkan Kelompok 3 dan Kelompok 4 terdiri atas empat murid. Media ular tangga yang digunakan tidak hanya berisi pertanyaan tentang materi Pancasila, tetapi juga beberapa tantangan seperti berjalan di tempat, melompat, bernyanyi, menyebutkan bunyi sila Pancasila, dan menyebutkan contoh penerapan sila Pancasila. Penggunaan media tersebut dirancang agar murid dapat belajar melalui kegiatan bermain, bergerak, berdiskusi, dan berinteraksi dengan anggota kelompok.

Pada Siklus I, pertemuan pertama diawali dengan penyampaian materi dan kegiatan kelompok. Murid berdiskusi untuk memahami simbol dan makna sila-sila Pancasila, kemudian mengikuti permainan ular tangga sesuai aturan yang telah dijelaskan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan murid. Sebagian besar murid mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa murid yang kurang aktif dalam diskusi dan masih bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Pada pertemuan kedua, kegiatan kelompok dilanjutkan dan murid diberikan kuis secara individu untuk mengetahui pemahaman setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil Siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan hasil pretest. Jumlah nilai meningkat menjadi 1.335 dengan rata-rata 74,17. Sebanyak 12 murid atau 66,67% mencapai KKTP, sedangkan 6 murid atau 33,33% belum mencapai KKTP. Nilai tertinggi meningkat menjadi 95, sedangkan nilai terendah 45. Meskipun terjadi peningkatan, persentase ketuntasan belajar sebesar 66,67% belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%. Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan langkah yang direncanakan, tetapi masih ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki. Beberapa murid belum terlibat secara merata dalam kegiatan kelompok, pembagian tugas dalam kelompok belum sepenuhnya jelas, dan terdapat murid yang masih memerlukan bantuan dalam memahami materi. Selain itu, kegiatan permainan ular tangga perlu diatur lebih terarah agar waktu pembelajaran dapat digunakan secara efektif. Hasil tersebut menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan pada Siklus II.

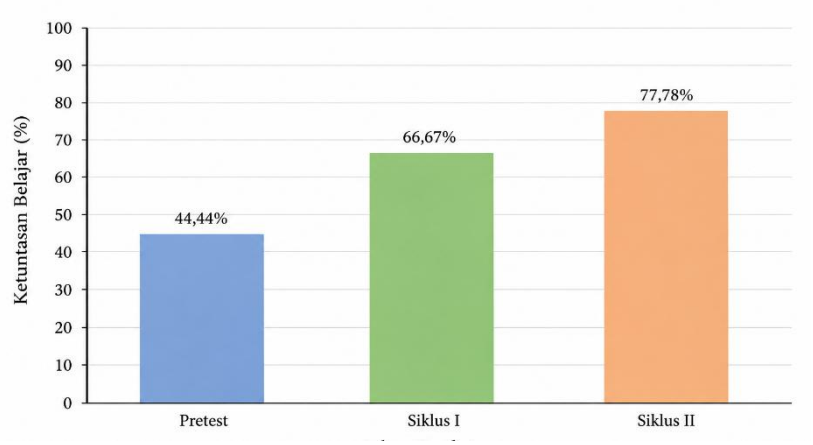
Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memperjelas pembagian tugas setiap anggota kelompok, memberikan kesempatan yang lebih merata untuk berpartisipasi, memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada murid yang mengalami kesulitan, serta mengatur kegiatan permainan ular tangga secara lebih terstruktur. Guru juga memberikan penguatan kembali terhadap materi sebelum murid mengerjakan kuis individu. Pada pelaksanaan Siklus II, murid terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengikuti tantangan, dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Perubahan tersebut diikuti dengan peningkatan hasil belajar. Jumlah nilai pada Siklus II mencapai 1.475 dengan rata-rata 81,94. Sebanyak 14 murid atau 77,78% telah mencapai KKTP, sedangkan 4 murid atau 22,22% belum mencapai KKTP. Nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 55. Persentase ketuntasan sebesar 77,78% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Perbandingan hasil belajar murid pada setiap tahap

penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Murid

Indikator	Pretest	Siklus I	Siklus II
Jumlah nilai	1.250	1.335	1.475
Rata-rata	69,44	74,17	81,94
Nilai tertinggi	90	95	100
Nilai terendah	30	45	55
Murid tuntas	8	12	14
Murid tidak tuntas	10	6	4
Ketuntasan belajar	44,44%	66,67%	77,78%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar murid mengalami peningkatan secara bertahap. Rata-rata nilai meningkat sebesar 4,73 poin dari pretest ke Siklus I dan meningkat kembali sebesar 7,77 poin dari Siklus I ke Siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 44,44% pada pretest menjadi 66,67% pada Siklus I dan 77,78% pada Siklus II



Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Belajar Murid

Histogram tersebut menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar murid secara visual. Persentase ketuntasan meningkat dari 44,44% pada pretest menjadi 66,67% pada Siklus I dan mencapai 77,78% pada Siklus II. Dengan demikian, ketuntasan belajar pada Siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Selain melihat hasil belajar secara individu, penerapan STAD juga memberikan gambaran mengenai perkembangan hasil belajar pada tingkat kelompok. Penilaian kelompok dalam penelitian ini diperoleh dari rata-rata nilai kuis individu anggota kelompok. Hasil tersebut kemudian digunakan sebagai dasar pemberian penghargaan kelompok. Hasil nilai kelompok pada setiap tahap penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Nilai Kelompok

Kelompok	Rata-rata Siklus I	Rata-rata Siklus II	Penghargaan Siklus I	Penghargaan Siklus II
K1	74,00	83,00	Best Team	Super Team
K2	73,00	81,00	Good Team	Good Team
K3	73,75	82,50	Great Team	Best Team
K4	76,25	81,25	Super Team	Great Team
Jumlah	74,17	81,94	-	-

Berdasarkan Tabel 2, seluruh kelompok mengalami peningkatan rata-rata nilai dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, Kelompok 4 memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 76,25 dan mendapatkan penghargaan Super Team. Pada Siklus II, Kelompok 1 memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 83,00 dan mendapatkan penghargaan Super Team. Kelompok 3

memperoleh rata-rata 82,50, Kelompok 4 sebesar 81,25, dan Kelompok 2 sebesar 81,00. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan kelompok setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol dan makna sila-sila Pancasila. Peningkatan terlihat dari rata-rata nilai yang semula 69,44 pada pretest menjadi 74,17 pada Siklus I dan meningkat menjadi 81,94 pada Siklus II. Ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 44,44% pada kondisi awal menjadi 66,67% pada Siklus I dan 77,78% pada Siklus II. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan membantu murid memahami materi dengan lebih baik. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Dilla et al.. 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat membantu meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar. Peningkatan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman materi.

Peningkatan hasil belajar berkaitan dengan kegiatan belajar dalam kelompok yang diterapkan melalui STAD. Murid memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu ketika mengalami kesulitan. (Wulandari & Kunci, 2022) menjelaskan bahwa STAD menempatkan murid dalam kelompok untuk belajar bersama dan saling membantu dalam memahami materi. Hal tersebut terlihat dalam penelitian ini ketika murid berdiskusi sebelum mengikuti permainan maupun ketika menyelesaikan pertanyaan yang terdapat pada media ular tangga. Kegiatan tersebut membuat murid tidak hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi juga memperoleh bantuan dan penjelasan dari teman dalam kelompok.



Gambar 3. Penyampaian Materi

Penggunaan STAD juga memberikan kesempatan kepada murid untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Pada Siklus I masih terdapat beberapa murid yang cenderung pasif dan lebih bergantung pada anggota kelompok yang dianggap lebih mampu. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, pembagian tugas dibuat lebih jelas dan kesempatan untuk menjawab maupun mengikuti kegiatan diberikan secara lebih merata. Murid yang sebelumnya kurang aktif mulai lebih banyak terlibat dalam diskusi dan membantu anggota kelompoknya. (Fatchiyah et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut mendukung temuan dalam penelitian ini bahwa kegiatan belajar secara berkelompok dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk lebih aktif dalam memahami materi.

Penerapan STAD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menunjukkan hasil yang baik dalam penelitian (Maola & Pranata, 2022) pada murid kelas III. Penelitian tersebut

menggunakan STAD dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model tersebut. Hasil tersebut mendukung penggunaan kegiatan belajar kelompok dalam penelitian ini, terutama karena murid kelas III masih membutuhkan kegiatan belajar yang melibatkan interaksi langsung dengan teman.

Media ular tangga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Dalam penelitian ini, murid tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga melakukan berbagai tantangan seperti berjalan di tempat, melompat, bernyanyi, menyebutkan bunyi sila Pancasila, dan memberikan contoh penerapan sila Pancasila. Kegiatan tersebut membuat murid belajar sambil bermain, bergerak, dan berinteraksi dengan teman sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif. (Zahara Zelta elt al., 2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga pada pembelajaran murid kelas III sekolah dasar dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif.



Gambar 4. Pelaksanaan Media Permainan Ular Tangga

Penggunaan media ular tangga juga sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar yang cenderung tertarik pada kegiatan yang melibatkan permainan. (Ananda elt al., 2025) mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik. (Puji Rahayu & Dwi Praseltyaningtyas, 2025) juga menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu meningkatkan hasil belajar murid. Dalam penelitian ini, media tersebut tidak hanya digunakan sebagai permainan, tetapi tetap diarahkan pada materi yang sedang dipelajari melalui pertanyaan dan tantangan yang terdapat pada setiap bagian permainan.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat langsung dalam kegiatan. (Fitriani & Insani, 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dengan media ular tangga dapat mendukung hasil belajar murid sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan kondisi yang terlihat selama penelitian, ketika murid mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias karena kegiatan tidak hanya dilakukan melalui penjelasan dan pengerjaan soal, tetapi juga melalui permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi dengan teman.

Perubahan pada proses pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II juga menjadi bagian penting dalam peningkatan hasil belajar. Pada Siklus I, kegiatan kelompok belum berjalan secara merata karena masih ada murid yang lebih dominan dan ada pula yang kurang terlibat. Kondisi tersebut kemudian diperbaiki dengan pembagian tugas yang lebih jelas, pendampingan yang lebih intensif, dan pengaturan permainan yang lebih terarah. Perbaikan tersebut membuat kegiatan kelompok pada Siklus II berjalan lebih tertib dan murid lebih

banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan bahwa refleksi pada setiap siklus memiliki peran penting dalam menentukan perbaikan pembelajaran berikutnya

Pemberian penguatan sebelum kuis individu juga membantu murid mempersiapkan diri sebelum penilaian. Setelah mengikuti kegiatan kelompok dan permainan ular tangga, guru kembali mengingatkan materi tentang simbol, bunyi, makna, dan contoh penerapan sila-sila Pancasila. Hal ini memberikan kesempatan kepada murid untuk mengingat kembali materi sebelum mengerjakan kuis. Dalam penelitian ini, nilai kuis individu kemudian digunakan untuk menghitung rata-rata nilai kelompok sebagai dasar pemberian penghargaan. Penggunaan evaluasi individu dalam pembelajaran kooperatif juga memberikan kesempatan untuk melihat kemampuan masing-masing murid setelah mengikuti proses belajar bersama.

Hasil kelompok pada Siklus I dan Siklus II juga menunjukkan adanya perkembangan. Rata-rata nilai seluruh kelompok pada Siklus I berada pada rentang 73,00–76,25 dan meningkat menjadi 81,00–83,00 pada Siklus II. Kegiatan kelompok memberikan kesempatan kepada murid untuk saling membantu dan belajar bersama. (Seltiyaningsih & Sujarwo, 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan STAD dapat digunakan untuk mendukung hasil belajar sekaligus keterampilan kerja sama murid sekolah dasar. Dalam penelitian ini, kerja sama tersebut terlihat dari kegiatan berdiskusi, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta menyelesaikan kegiatan permainan secara bersama-sama.

Media permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga dapat menjadi sarana untuk membuat kegiatan belajar lebih interaktif. (Maharani & Kurotul Aelni, 2024) menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung peningkatan hasil belajar murid sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, karena media ular tangga yang digunakan memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui pertanyaan dan aktivitas yang berkaitan langsung dengan materi yang sedang dipelajari.

Meskipun masih terdapat 4 murid yang belum mencapai KKTP pada Siklus II, secara keseluruhan ketuntasan belajar kelas telah mencapai 77,78%. Persentase tersebut telah melewati indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan STAD berbantuan media ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang membuat murid lebih aktif mengikuti kegiatan sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar kognitif.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi karena penggunaan media ular tangga, tetapi juga karena adanya perbaikan proses pembelajaran pada setiap siklus. STAD memberikan ruang bagi murid untuk belajar bersama, sedangkan media ular tangga membuat kegiatan menjadi lebih menarik dan melibatkan aktivitas langsung. Keduanya digunakan secara bersamaan sehingga pembelajaran materi simbol dan makna sila-sila Pancasila dapat berlangsung melalui kegiatan berdiskusi, bermain, menjawab pertanyaan, dan melakukan tantangan. Hasil tersebut terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai dan ketuntasan belajar murid hingga mencapai indikator keberhasilan pada Siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions*s (STAD) berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol dan makna sila-sila Pancasila. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata murid yang semula 69,44 pada kondisi

awal menjadi 74,17 pada Siklus I dan meningkat menjadi 81,94 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 44,44% pada kondisi awal menjadi 66,67% pada Siklus I dan 77,78% pada Siklus II.

Peningkatan tersebut didukung oleh kegiatan belajar kelompok melalui STAD yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi, saling membantu, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ular tangga juga membuat pembelajaran lebih aktif melalui kegiatan menjawab pertanyaan, bermain, dan melakukan tantangan yang berkaitan dengan materi. Perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I membuat keterlibatan murid lebih merata pada Siklus II. Dengan ketuntasan belajar mencapai 77,78%, indikator keberhasilan sebesar 75% telah tercapai. Dengan demikian, STAD berbantuan media ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif murid sekolah dasar.

REFERENSI

Ananda, A. D., Setiawan, D., & Kuryanto, M. S. (2025). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. *11*(3), 453–461. https://doi.org/10.31949/educatio.v11i3.13186

Bayu Reksa, T., Putriyanti, L., Prima Artharina, F., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Ilmu Pendidikan, F., & PGRI Semarang, U. (n.d.). *PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PANCASILA KELAS IV SD NEGERI 04 CEPOGO*.

Dilla, M., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. (2025). Analisis literatur: Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 228-238.

Fierna, M., Lusie Putri, J., Putriani, F., Santika, H., & Nadhif Mudhoffar, K. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, *7*(2).

Fitriani, C. D., & Insani, N. H. (2024). The Effectiveness of Game Based Learning Utilizing Snakes and Ladders Media on Javanese Script Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, *8*(3), 406–414. https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.78934

Imtikhanah, I. (2022). Model Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions*s pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Education Action Research*, *6*(2), 259–268. https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45879

Lejap, P. C. B., Hali, A. S., & Ratu, K. T. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD GMIT No. 7 Oebufu Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 334-338.

Maharani, M. P., & Kurotul Aeni. (2024). Artificial Intelligence-Based Snakes and Ladders Game Media to Improve the Learning Outcome of Elementary School Students. *Journal of Education Research and Evaluation*, *8*(4), 664–674. https://doi.org/10.23887/jere.v8i4.78720

Maola, N., & Pranata, K. (2022). The Influence of Student Team Achievement Division (STAD) Cooperative Learning Model on Third Graders' Civic Education Learning Outcomes. *JOURNAL OF TEACHING AND LEARNING IN ELEMENTARY EDUCATION (JTLEE)*, *5*(2), 225. https://doi.org/10.33578/jtlee.v5i2.7924

Puji Rahayu, V., & Dwi Prasetyaningtyas, F. (2025). Snakes and Ladders Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education for Fourth Grade Elementary School Students.

JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), *14*(1), 135–144. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i1.81968

Rizkiana, F., & Sari, E. F. (2024). Snakes and Ladders Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, *8*(2), 297–305. https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.75419

Rizkiyah, M., & Fatonah, S. (2024). Peran pembelajaran pendidikan Pancasila dalam menanamkan karakter religius siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 377-393.

Setiyaningsih, I., & Sujarwo. (2023). The STAD Learning Model Supported by Scientific Student Worksheets on Learning Outcomes and Collaboration Skills of Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, *7*(1), 154–161. https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57964

Sihombing, I. L., Simarmata, E. J., Mahulae, S., & Silaban, P. J. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3974–3979. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1010

Sudirman, I. N., & Cahyani, N. K. S. (2024). Peran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar untuk Membangun Karakter Generasi Unggul. Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2(1), 103–110. DOI: 10.572349/cendikia.v2i1.737.

Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dalam Pembelajaran MI. In *Jurnal Papeda* (Vol. 4, Number 1).

Zahara Zeta, N., Thamrin Hidayat, M., Lutfauziyah, A., Wahyudi, A., & FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, P. (2026). *KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR* (Vol. 11, Number 03).

Zainudin, Zainudin, and Ubabuddin Ubabuddin. "Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik." *ILJ: Islamic Learning Journal* 1, no. 3 (2023): 915-931.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under: