

ABSTRAK

Anggi Hari Ramadani, 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV di SDN Patihan Madiun. Skripsi. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Nurhadji Nugraha, S.Pd., M.M. (II) Dr. Maya Kartika Sari, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga interaktif terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan quasi-eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A (kelas eksperimen) berjumlah 15 siswa dan kelas IV B (kelas kontrol) berjumlah 15 siswa di SDN Patihan Madiun tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar, serta lembar observasi untuk mengukur partisipasi siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa. Untuk hasil belajar, uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0.010 < 0.05$, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Demikian pula, untuk partisipasi siswa, uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, menunjukkan peningkatan partisipasi yang signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 95.67 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 90.00, begitu pula rata-rata partisipasi kelas eksperimen 35.07 lebih tinggi dari kelas kontrol 31.73. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga interaktif berpengaruh terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci : Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif, Partisipasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

ABSTRAK

Anggi Hari Ramadani, 2025. The Effect of Interactive Snakes and Ladders Learning Media on the Participation and Learning Outcomes of Pancasila Education Subjects of Grade IV Students at SDN Patihan Madiun. Thesis. Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas PGRI Madiun. Supervisor (I) Dr. Nurhadji Nugraha, S.Pd., M.M. (II) Dr. Maya Kartika Sari, S.Pd., M.Pd.

This study aims to determine the effect of interactive snakes and ladders learning media on student participation and learning outcomes in the Pancasila Education subject of grade IV of Patihan Madiun Elementary School in the 2024/2025 academic year. This study used a quasi-experimental design. The subjects were students of grade IV A (experimental class) and 15 students of grade IV B (control class) at Patihan Madiun Elementary School in the 2024/2025 academic year. Data collection was carried out through pretests and posttests to measure learning outcomes, as well as observation sheets to measure student participation. Data analysis was carried out using an independent t-test. The results showed that interactive snakes and ladders learning media had a significant effect on student participation and learning outcomes. For learning outcomes, the t-test showed a significance value of $0.010 < 0.05$, indicating a significant increase in learning outcomes in the experimental class compared to the control class. Similarly, for student participation, the t-test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant increase in participation in the experimental class. The average posttest score of the experimental class was 95.67, higher than the control class which was 90.00, and the average participation rate of the experimental class was 35.07, higher than the control class which was 31.73. It can be concluded that the use of interactive snakes and ladders learning media has an effect on student participation and learning outcomes in the Pancasila Education subject.

Keywords : Interactive Snakes and Ladders Learning Media, Participation, Learning Outcomes, Pancasila Education