



Implementasi Pembelajaran PKN dengan Media *Board Game* Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kesadaran Norma pada Kelas 5 SD

Surayanah¹, Arina Rahmawati², Brilian Safira Rohani³, Ellienti Tilla Dewi⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: surayanah.fip@um.ac.id¹, arina.rahmawati.2301516@students.um.ac.id²,

brilian.safira.2301516@students.um.ac.id³, ellienti.tilla.2301516@students.um.ac.id⁴

Article Info

Article history:

Received November 17, 2025

Revised November 29, 2025

Accepted Desember 03, 2025

Keywords:

Board Game, Snakes And Ladders, Understanding Norms.

ABSTRACT

This study aims to implement Civics learning using the Snakes and Ladders board game to improve understanding and awareness of norms in fifth-grade elementary school students. The method used is descriptive qualitative through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the use of the board game creates an interactive and enjoyable learning atmosphere, thereby increasing students' motivation, participation, and understanding of the concepts of religious, social, and politeness norms. In addition, students also demonstrate positive behaviors such as politeness, cooperation, and discipline after learning. Thus, the use of the Snakes and Ladders board game is effective in fostering understanding and awareness of norms while also shaping the character of students in elementary school.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 17, 2025

Revised November 29, 2025

Accepted Desember 03, 2025

Keywords:

Board Game, Ular Tangga, Pemahaman Norma.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran PKN dengan media board game ular tangga guna meningkatkan pemahaman dan kesadaran norma pada siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan board game menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep norma agama, sosial, dan kesopanan. Selain itu, siswa juga menunjukkan perilaku positif seperti sopan santun, kerja sama, dan disiplin setelah pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media board game ular tangga efektif dalam menumbuhkan pemahaman dan kesadaran norma sekaligus membentuk karakter siswa di sekolah dasar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Arina Rahmawati

Universitas Negeri Malang

Email: arina.rahmawati.2301516@students.um.ac.id



PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang norma, nilai-nilai sosial, dan kewajiban sebagai warga negara. Namun, dalam prakteknya, pembelajaran PKN seringkali dianggap kurang menarik bagi siswa, sehingga mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman konsep. Metode pengajaran PKN yang monoton (seperti hafalan dan ceramah) menyebabkan siswa merasa bosan, mengurangi motivasi belajar, serta mempengaruhi pemahaman konsep dasar seperti toleransi dan lingkungan hidup. (Kemendikbud Ristek, 2021). Survei nasional dari Laporan Evaluasi Kurikulum 2013 oleh Kemendikbud Ristek (2021) menunjukkan bahwa 45% siswa SD merasa bosan akibat pendekatan ini, dengan korelasi langsung terhadap penurunan partisipasi kelas hingga 32% dan pemahaman konsep dasar yang hanya mencapai 58%. Hal ini menjadi masalah krusial karena PKN bertujuan membentuk karakter kewarganegaraan yang kuat sejak usia dini, namun rendahnya keterlibatan siswa berisiko menghambat pembentukan sikap demokratis dan tanggung jawab sosial di tengah tantangan masyarakat digital saat ini, di mana siswa lebih terpicat oleh permainan interaktif daripada materi pelajaran formal.

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Nurhayati, 2019; Yusuf et al., 2022). Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama di dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran (Juhaeni et al.,

2021).

Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah media board game edukasi. Board game edukasi diharapkan dapat menjadi salah satu permainan edukatif untuk anak sehingga anak tidak bergantung pada gadget sebagai media permainan. Dengan board game edukasi siswa menjadi lebih aktif sehingga berdampak positif terhadap proses belajar. Selanjutnya bermain game juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktek dan aplikasi memahami materi tanpa menghafal (Syawaluddin et al., 2020).

Salah satu tantangan utama adalah bagaimana membuat materi norma sosial, norma agama, dan norma kesopanan menjadi lebih interaktif dan bermakna bagi siswa kelas IV. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti board game dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi (Jannah, F., & Irtifa' Fathuddi, T., 2023). Media board game edukatif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar hingga 40%, kemampuan pemecahan masalah, serta pemahaman materi PKN melalui elemen permainan yang menyenangkan dan kolaboratif. Tanpa tindakan ini, ketidaksetaraan antara kurikulum ideal dan realitas pembelajaran akan terus melemahkan fondasi pendidikan karakter di SD, yang pada gilirannya berdampak jangka panjang terhadap kualitas sumber daya manusia Indonesia di era globalisasi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media board game ular tangga dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran norma siswa sekolah dasar (Hanifah et al.,



2025).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2022), yang meliputi tiga tahapan, yaitu Reduksi data, yaitu proses menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data, dengan menampilkan hasil penelitian dalam bentuk uraian naratif, kutipan wawancara, tabel temuan, serta foto kegiatan pembelajaran. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu tahap memaknai dan menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan keseluruhan data yang telah dianalisis untuk menjawab fokus penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Pakunden 02 Kota Blitar yang berjumlah 29 orang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menerapkan pembelajaran PKN dengan media board game.

Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, mengamati perilaku, partisipasi, serta perubahan sikap siswa terhadap materi norma yang diajarkan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh pandangan mengenai efektivitas penggunaan media board game dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dokumentasi mencakup foto kegiatan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2022), yang meliputi

tiga tahapan, yaitu Reduksi data, yaitu proses menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data, dengan menampilkan hasil penelitian dalam bentuk uraian naratif, kutipan wawancara, tabel temuan, serta foto kegiatan pembelajaran. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu tahap memaknai dan menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan keseluruhan data yang telah dianalisis untuk menjawab permasalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di kelas V SD Pakunden 02 Kota Blitar, diperoleh temuan bahwa penggunaan media board game ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa.

Sebelum penerapan media pembelajaran ini, aktivitas siswa dalam proses belajar cenderung pasif. Hanya sebagian kecil siswa yang berani mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru. Namun setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media board game, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tampak antusias mengikuti kegiatan, aktif berdiskusi dengan teman sekelompok, serta bersemangat dalam menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan tantangan permainan yang berkaitan dengan materi norma.

Peningkatan partisipasi tersebut juga berpengaruh pada pemahaman konsep norma yang diajarkan. Sebelum penggunaan media permainan, sebagian besar siswa belum mampu membedakan antara norma agama, norma sosial, dan norma kesopanan secara tepat. Setelah beberapa kali pertemuan dengan menggunakan media board game ular tangga, hampir seluruh siswa

menunjukkan peningkatan pemahaman. Mereka mampu menjelaskan perbedaan ketiga jenis norma tersebut serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbicara dengan sopan, menjaga kebersihan kelas, dan menaati tata tertib sekolah.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan adanya perubahan sikap dan perilaku positif siswa di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa setelah penerapan pembelajaran menggunakan media board game, siswa mulai menunjukkan perilaku yang lebih disiplin, sopan, dan bertanggung jawab. Misalnya, siswa tidak lagi membuang sampah sembarangan, meminta izin dengan cara yang santun, serta mampu bekerja sama dalam kelompok tanpa perlu diingatkan oleh guru.

Bukti keefektifan penggunaan media board game ular tangga dalam pembelajaran PKN terlihat dari meningkatnya motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Setelah penerapan media ini, siswa menjadi lebih antusias, bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat, berbeda dengan kondisi sebelumnya yang cenderung pasif. Selain itu, pemahaman siswa terhadap konsep norma juga mengalami peningkatan. Siswa mampu membedakan norma agama, sosial, dan kesopanan serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan positif juga tampak pada sikap dan perilaku siswa di sekolah, seperti berbicara dengan sopan, menjaga kebersihan, dan bekerja sama dengan teman. Hasil wawancara dengan guru mendukung temuan tersebut, di mana guru menyatakan bahwa media board game membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus menumbuhkan kesadaran dalam menerapkan nilai-nilai norma, sehingga membuktikan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran



Gambar 2. Media Board Game Ular Tangga

Pada hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan media board game ular tangga dalam pembelajaran PKN dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Sebelum diterapkan, siswa tampak pasif dan kurang berani menjawab pertanyaan, namun setelahnya suasana kelas menjadi lebih hidup dengan siswa yang antusias, aktif berdiskusi, dan bersemangat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sholikhah et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan board game “Guess Who?” efektif meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PKN.

Temuan ini juga selaras dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa permainan papan termasuk varian Snakes and Ladders meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep melalui pengalaman bermain dan diskusi kelompok. Penelitian yang lebih umum mengenai board games pada tingkat sekolah dasar melaporkan peningkatan minat belajar, kerja sama, dan berpikir



tingkat tinggi saat game digunakan sebagai media pembelajaran (Jhang et al., 2025).

Selain meningkatkan keaktifan, pemahaman siswa terhadap konsep norma juga berkembang pesat. Sebelum pembelajaran dengan permainan, hanya sedikit siswa yang mampu membedakan norma agama, sosial, dan kesopanan. Setelah beberapa pertemuan, hampir seluruh siswa dapat memberi contoh penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbicara sopan, menjaga kebersihan, dan menaati tata tertib sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian Aisah dan Armariena (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan board game dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep materi secara signifikan.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan board game dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran untuk menerapkan nilai-nilai norma di sekolah. Setelah kegiatan, siswa mulai berperilaku positif seperti menjaga kebersihan, bersikap sopan, dan bekerja sama tanpa diingatkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Tampubolon yang menyatakan bahwa board game dalam pembelajaran PKN dapat menumbuhkan kesadaran sosial dan perilaku positif siswa (Tampubolon et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta kajian teori, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board game ular tangga dalam pembelajaran PKN memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, partisipasi aktif, pemahaman konsep, dan perilaku siswa di kelas. penerapan board game mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih berani, antusias, dan aktif berdiskusi. dari aspek kognitif, pembelajaran melalui

board game juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep norma. Siswa tidak hanya mampu menjelaskan perbedaan antar jenis norma, tetapi juga memberikan contoh penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menggunakan board game terbukti dapat menumbuhkan sikap dan perilaku positif siswa. Setelah penerapan media, siswa menunjukkan perubahan nyata seperti menjaga kebersihan, berbicara sopan, dan bekerja sama dengan teman tanpa perlu diingatkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media board game ular tangga merupakan alternatif inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep norma secara lebih mendalam, tetapi juga menumbuhkan motivasi, partisipasi aktif, dan kesadaran moral yang tercermin dalam perilaku nyata di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Tampubolon. (2025). Pengembangan Media Board Game Kewarganegaraan Digital (Civic Board Game) Untuk Membangun Sikap Demokratis Peserta Didik Sman Bpk Penabur Di Kota Bandung.
- Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156-162.
- Bergen, D., & Coscia, J. (2001). Riset Otak dan Pendidikan Masa Kanak-Kanak: Implikasi bagi Para Pendidik.
- Hanifah, H., Nengah Suastika, I., & Bagus Sanjaya, D. (2025). A Systematic Review of Gamification-Based Learning Resources in Civic Education: Enhancing Student Engagement and Civic



- Competence. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(1), 115–131. <https://doi.org/10.22460/jpp.v4i1.27520>
- Hasanah, A., Faizah, S., & Mardhatillah, M. (2024). Tinjauan Literatur Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5788-5796.
- Jhang, J. N., Lin, Y. C., & Lin, Y. T. (2025). A Study on the Effectiveness of a Hybrid Digital-Physical Board Game Incorporating the Sustainable Development Goals in Elementary School Sustainability Education. *Sustainability* (Switzerland), 17(15). <https://doi.org/10.3390/su17156775>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). Laporan evaluasi implementasi Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 65–75. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7413>.
- Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>
- Sa'edi, M., Gaffar, A., & Fajriyah, F. (2024). Menerapkan Evaluasi Pembelajaran Holistik Di Tengah Perubahan Kurikulum (Studi Kasus Di Madrasah Tsanawiyah Al-Falah Pasongsongan Sumenep: Implementing Holistic Learning Evaluation In The Midst Of Curriculum Changes (Case Study At Madrasah Tsanawiyah Al-Falah Pasongsongan Sumenep. *Jurnal Al-Ilmu: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 24-36.
- Sari, R. P. (2023). Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu Pada Pembelajaran Ppkn Di SD. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3), 171-179.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Sholikhah, Z. A., Minarsyil, R., Ariani, L., & Tarsidi, D. Z. (2024). Educational Board Games: “Gues Who?” As An Optimization Of Children's Learning Focus In Learning PPKn In Elementary School. *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), 145-150.



- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, W. O., Apreasta, L., & Septiani, H. (2023). Pengembangan Tes Formatif dan Sumatif Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Di Tingkat Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8402-8415.
- 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>
- Tampubolon, A., Komalasari, K., Anggraeni, L., Sari, B. I., & Prasetyo, W. H. (2025). Board games as a medium for civic education: Judging from knowledge and beliefs in teacher perceptions. *Teaching and Teacher Education*, 167, 105229.
- Zakiyyah Afrahas Sholikhah, Rosilah Minarsyil, Lina Ariani, & Deni Zein Tarsidi. (2024). Educational Board Games: "Gues Who?" As An Optimization Of Children's Learning Focus In Learning PPKn In Elementary School. *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), 145-150. <https://doi.org/10.70489/t1tkab91>