



### Pengaruh Media Ular Tangga Pintar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II

Rahma Widi Ardianingtyas<sup>1\*</sup>, Veryliana Purnamasari<sup>2</sup>, Hartati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/PPG/Mahasiswa/Universitas PGRI Semarang

Email: [rahmawidi14@gmail.com](mailto:rahmawidi14@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/PPG/Dosen/Universitas PGRI Semarang

Email: [verylianapurnamasari@gmail.com](mailto:verylianapurnamasari@gmail.com)

<sup>3</sup>PGSD/PPG/Dosen/Universitas PGRI Semarang

Email: [hartatihartati117@gmail.com](mailto:hartatihartati117@gmail.com)

---

**Abstract.** *This research aims to determine the influence of UPIN (Smart Snakes and Ladders) media on the learning outcomes of students with Pancasila Education class II at SDN Pedurungan Lor 02. UPIN is a learning media with a snakes and ladders game system but has a special feature, namely that at a certain number towards the finish there is a question card containing questions, mystery regarding Pancasila material. The material taken was the content of Pancasila Education Unit 1. The method used is a quantitative experimental one group pretest-posttest design with paired sample, a saturated sample type, while the data analysis technique is the T-Test. The results of this research show that the use of UPIN media in Pancasila Unit 1 class II material at SDN Pedurungan Lor 02 has an influence on student learning outcomes. This data was obtained from the results of the paired sample T-Test in the SPSS v.26 application. This is proven by the results of the paired sample T-Test with a significance of 0.000, which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on these data, it can be concluded that the use of UPIN media has proven to have an influence on the learning outcomes of students.*

**Keywords:** *Learning Results; Pancasila Education; Snakes and Ladders Media.*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media UPIN (Ular Tangga Pintar) terhadap hasil belajar siswa muatan Pendidikan Pancasila kelas II SDN Pedurungan Lor 02. UPIN adalah media pembelajaran dengan sistem permainan ular tangga namun memiliki keistimewaan yaitu pada nomor tertentu menuju finish terdapat kartu soal berisi pertanyaan misteri mengenai materi Pancasila. Materi yang diambil yaitu muatan Pendidikan Pancasila Unit 1. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen one group pretest-posttest design dengan pengambilan sampel paired sample atau sampel berpasangan sedangkan teknik analisis data yaitu Uji T-Test. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan media UPIN pada materi Pancasila Unit 1 kelas II SDN Pedurungan Lor 02 memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Data tersebut diperoleh dari hasil uji paired sample T-Test dalam aplikasi SPSS v.26. Hal ini dibuktikan dari hasil uji paired sample T-Test signifikansi 0,000 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media UPIN terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.*

**Kata Kunci:** *Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila; Media Ular Tangga.*

---

## PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan formal merupakan salah satu progres dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan suatu mata pelajaran untuk dipelajari dengan sukses bergantung pada sejumlah faktor yaitu, siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, teknik mengajar, bimbingan, serta sarana prasarana (Hamdani, 2017). Memahami fungsi, peran dan kegunaan pelajaran yang diajarkan oleh guru akan memungkinkan mereka dapat aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, dan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan sosial (Safitri, Murtono, and Kuryanto 2021). Pendekatan atau metode dalam menyampaikan pengetahuan merupakan faktor yang paling besar pengaruhnya bagi pencapaian kompetensi selain pendidik. Selain mengajar, seorang pendidik harus bisa menjadi pembimbing, motivator, dan pembimbing bagi tumbuh kembang anak didiknya (Susilo, 2020). Oleh karena itu, guru bertanggung jawab untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan menginspirasi siswa untuk belajar. Selain itu, salah satu tanggung jawab utama guru adalah membuat proses belajar mengajar nyaman bagi siswa.

Media ajar adalah alat yang harus dipilih, dipergunakan, dan dimanfaatkan oleh pengajar sebagai bagian dari proses pendidikan (Hapsari & Pamungkas, 2019). Karena pemanfaatan media yang tepat pada proses pembelajaran dapat membuat siswa mudah dalam mengerti ide dan pengetahuan mendasar dari suatu pembelajaran, sehingga media merupakan salah satu hal penting sebagai perantara guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran memegang peran penting pada keberhasilan pembelajaran, maka penting bagi pendidik untuk dapat memilih, membuat, dan mengimplementasikannya pada pelaksanaan pembelajaran (Ahmad, 2020). Menurut Syahril (2016) media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang diadopsi dan di modifikasi. Modifikasi yang dilakukan dapat berupa pemberian gift dalam bentuk kartu soal pada nomor-nomor tertentu yang telah disusun sebelumnya sesuai dengan peraturan yang ada dalam permainan tersebut. Pendapat yang dikemukakan oleh Yudha (dalam Febryna, 2014) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerjasama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak dengan kebutuhan pembelajaran. Permainan ular tangga akan mendorong anak untuk bermain secara sportif dan kerjasama yang baik.

Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dapat capai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (siti khoenun nisa, Ika Ari Pratiwi 2020). Sejalan dengan pendapat diatas maka hasil belajar yang terpenting adalah pola dari tingkah laku yang bulat. Terjadinya perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu merupakan salah satu bukti bahwa individu telah menyelesaikan latihan belajar. Penggunaan bahan ajar oleh guru memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran (Setiawati 2021). Media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap pembelajaran yaitu memberikan komunikasi langsung antara siswa dengan media pembelajaran tersebut (Sutrisno 2021). Peneliti memfokuskan pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II pada materi Pancasila. Peneliti melakukan observasi yang berdasarkan hasil belajar Sumatif Tengah Semester siswa kelas II khususnya muatan Pendidikan Pancasila. Hal tersebut terlihat bahwa nilai siswa masih dibawah kriteria yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 77. Mayoritas siswa mengalami kesulitan memahami simbol Pancasila serta pengamalan sikapnya. Kemungkinan karena kebosanan siswa dengan mengajar guru yang repetitif dan pendekatan guru yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil penelitian dari Wati & Sudigdo, (2019) yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Min 2 Mojokerto" menyatakan bahwa Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada hasil tes antara pra siklus, siklus I dan siklus II. Prosentase peningkatan hasil belajar pada pra siklus 32% dengan rata-rata 58,96, kemudian menjadi 56% dengan rata-rata 58,20 pada siklus I dan meningkat menjadi 84% dengan rata-rata 76,60 pada siklus II.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Persamaan dari penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti di atas menggunakan PTK sedangkan peneliti pada artikel menggunakan kuantitatif. Pembuatan bahan ajar guru harus mampu memperkenalkan inovasi-inovasi. Sangat penting bagi instruktur untuk menciptakan sumber belajar yang menarik dan mutakhir bagi siswa. Hal ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran di masa depan. Fungsi media adalah sebagai tempat penyalur informasi belajar. Pembelajaran PPKn dengan berbantu menggunakan media ular tangga siswa dapat memahami materi yang disampaikannya. Permainan ular tangga adalah permainan yang menempati bidak yang berisikan nomor yang harus mencapai finish (Saadah, 2020). Permainan ular tangga dapat digunakan untuk menarik siswa saat proses pembelajaran. Media UPIN adalah suatu media dengan menggunakan konsep permainan ular tangga tradisional dimana beralaskan papan bergambar sesuai dengan materi pancasila dan terdapat bidak yang berisikan nomor 1-100. Keistimewaan media UPIN yaitu terdapat beberapa nomor dalam tertentu yang menuju finish terdapat kartu soal Pin dan Kartu Informasi Tar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wati yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Min 2 Mojokerto" menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat ditunjukkan pada hasil tes antara pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil belajar meningkat dengan persentase sebesar 32% dengan rata-rata 58,96 pada pra siklus, 56% dengan rata-rata 58,20 pada siklus I, dan 84% dengan rata-rata 76,60 pada siklus II. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dari Pipin yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di SD 01 Manisrejo". menyatakan hasil belajar matematika setelah mengikuti pelajaran matematika baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Uji t digunakan sebagai pembuktian, diketahui nilai t hitung sebesar 3,227, sedangkan taraf signifikansi 5% dicapai dengan hasil 2,024, artinya  $t \text{ hitung} = 3,227 > t_{\text{tabel}} = 2,024$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  disetujui. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 85, sedangkan kelas kontrol adalah 76,25. Tesis penulis didukung oleh persamaan penelitian di atas yang meliputi teknik penelitian kuantitatif, media ular tangga, dan kemungkinan penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tesis penulis dan tesis peneliti di atas berbeda karena penulis mempelajarinya.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti memfokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDN Pedurungan Lor 02. Hal ini dikarenakan mayoritas siswa cenderung tidak fokus dan kurang tertarik dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena guru hanya menggunakan media ajar berupa buku dan menggunakan metode ceramah saja. Bukti dari uraian tersebut yaitu terdapat dalam hasil belajar siswa pada saat melaksanakan Sumatif Tengah Semester Ganjil. Demikian untuk mengetahui secara pasti apakah penggunaan media UPIN (Ular Tangga Pintar) dapat terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Pedurungan Lor 02 Kota Semarang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian berupa eksperimental tipe *One group Pretest-Posttest Design* dan bersifat kuantitatif. Penggunaan pendekatan penelitian eksperimen *One group Pretest-Posttest Design* memungkinkan peneliti untuk memeriksa bagaimana pemberian treatment yang berbeda untuk mempengaruhi subjek peserta didik dalam pengaturan yang dipantau secara hati-hati. Metode eksperimen *One group Pretest-Posttest Design* akan dimanfaatkan saat penelitian ini. Pre-test diberikan sebelum pemberian perlakuan sedangkan post-test diberikan setelah mendapatkan treatment. Jenis eksperimen yang digunakan adalah jenis eksperimen subjek tunggal.

Subjek atau responden dalam eksperimen subjek tunggal adalah satu orang, dua orang atau pun lebih. Pendekatan eksperimental subjek tunggal melihat bagaimana perubahan variabel setelah mendapatkan

perlakuan (Herawan & Rahayu, 2016). Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Ular Tangga Pintar khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila. Populasi penelitian ini dari kelas II dan sampel yang digunakan untuk mewakili populasi diambil dengan teknik pengambilan sampel yaitu *paired sample* yang merupakan siswa kelas II SDN Pedurungan Lor 02 yang berjumlah 33 siswa yaitu terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua populasi dalam penelitian digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:124).

Pengumpulan data pada penelitian ini diambil dari observasi, wawancara, data nilai pretest, data nilai posttest, dan berdasarkan latar belakang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan Uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi hipotesis nol. Demikian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada media UPIN yang digunakan untuk siswa kelas II SDN Pedurungan Lor 02 pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menggunakan uji Paired Sample T-Test dengan berbantuan aplikasi IBM SPSS versi 26 untuk mengolah data yang sudah terkumpul.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil uji normalitas pada tabel output hasil perhitungan SPSS tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* yaitu 0,137 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam normalitas Shapiro-Wilk bahwa  $0,137 > 0,05$  atau data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* yaitu 0,062 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa  $0,062 > 0,5$  sehingga data tersebut berdistribusi normal. Pernyataan pada pengujian tersebut mendukung bahwa menerima hipotesis nol (H0) dan menolak hipotesis kerja (H1). Data perhitungan uji normalitas diatas dihasilkan data yang normal maka analisis menggunakan metode parametrik dengan persyaratan normalitas terpenuhi dan berasal dari data yang berdistribusi normal.

**Tabel 1.1** Uji Normalitas.

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.950	33	.137
Posttest	.939	33	.062

Sumber: Aplikasi SPSS versi 26

Berdasarkan tabel uji *Paired Sample T-Test* diperoleh hasil uji t sebesar - 35,695 dengan sig.(2-tailed) yaitu 0.000 atau dapat dinyatakan bahwa  $0,000 < 0.05$  maka data pada penelitian ini terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

**Tabel 1.2** Uji Paired Sample T-Test.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		95% Confidence Interval of the Difference					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-39,550	13,044	2,917	-45,655	-33,445	-13,559	19	,000

**Tabel 1.3** Uji N-Gain.

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	33	.64	1.00	.8044	.09747
NGain Persen	33	63.64	100.00	80.4429	9.74696
Valid N (listwise)	33				

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada tabel uji *N-Gain* di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* score yaitu sebesar 0,8044 atau 80,4% dengan nilai *N-Gain* minimal 64% dan maksimal 100%. Perolehan hasil tersebut juga dapat disimpulkan bahwa mendukung adanya pengaruh yang tinggi dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Pedurungan Lor 02 muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila.

## Pembahasan

Deskripsi data merupakan gambaran umum yang menyajikan penyebaran data hasil penelitian yang diperoleh sehingga mudah dipahami. Analisis deskripsi data penelitian yang diuraikan yaitu analisis deskripsi variabel. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel media ular tangga pintar, dan hasil belajar.

Langkah pertama olah data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan uji normalitas pada aplikasi *SPSS*. Peneliti melakukan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest yang telah didapatkan berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian tersebut yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam mengolah data selanjutnya. Sehubungan dengan banyaknya sampel pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dimana sampel berjumlah kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas Shapiro Wilk yaitu jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_1$  ditolak. Hasil uji normalitas pretest pada penelitian ini menunjukkan bahwa signifikansi yaitu  $0,137 > 0,05$ . Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam Uji Normalitas Shapiro-Wilk maka data dalam penelitian ini dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk pada nilai posttest yaitu  $0,062 > 0,05$ , maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan *Shapiro-Wilk* data nilai posttest dalam penelitian ini yaitu berdistribusi normal. Selanjutnya dengan acuan data pretest dan posttest yang normal maka peneliti menguji adanya pengaruh penggunaan media ular tangga pintar dalam muatan pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SDN Pedurungan Lor 02 menggunakan Uji Paired Sample T-Test dan Uji N-Gain.

Menurut Nasution (2018) mengemukakan bahwa peristiwa belajar dapat berkesan atau diingat apabila siswa mengubah perilakunya karena hasil pengalaman yang melekat pada memori siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut penelitian yang dilakukan ini melibatkan pengaruh penggunaan media ular tangga pintar terhadap hasil belajar siswa kelas II pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 1 SDN Pedurungan Lor 02. Penggunaan media tersebut menjadi pengalaman baru bagi siswa serta dapat menjadi sebuah perantara dalam pembelajaran yang lebih menarik sehingga berdampak pada ingatan yang melekat pada memori siswa. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dari data hasil belajar tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) melalui *Uji Paired Sample T-Test* yaitu diperoleh hasil uji t sebesar -35.695 dengan sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Ketentuan uji Paired Sample T-Test yaitu apabila nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  maka data tersebut dikatakan terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan oleh peneliti. Perhitungan data tersebut melalui aplikasi *SPSS* versi 26, pada penelitian ini menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$  atau perlakuan yang diberikan oleh peneliti terbukti memberikan pengaruh yang signifikan. Hasil pengujian pada uji Paired Sample T-Test dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media Ular Tangga Pintar muatan pelajaran Matematika terdapat pengaruh yang signifikan. Pengaruh dari adanya perlakuan tersebut diukur dari data hasil belajar siswa antara sebelum diberikan perlakuan dengan hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan dengan melibatkan penggunaan media Ular Tangga Pintar.

Hasil belajar siswa diukur melalui tes yang diberikan oleh peneliti yaitu tes awal (Pretest) menggunakan nilai Sumatif Tengah Semester dan tes akhir (Posttest) menggunakan soal yang telah dibuat. Berdasarkan hasil Posttest siswa terdapat pengaruh pada hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SDN Pedurungan Lor 02. Pengaruh media tersebut dapat dilihat dari hasil pengujian Paired Sample T-Test dan didukung oleh peningkatan hasil belajar yang diuji menggunakan N-Gain. Pengaruh dan peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh keterlibatan penggunaan media Ular Tangga Pintar dalam pembelajaran di sekolah. Perhitungan olah data peningkatan hasil belajar siswa dapat dibuktikan melalui pengujian Normalitas Gain (*N-Gain*). Aturan pada uji *N-Gain* yaitu hasil belajar siswa dikatakan meningkat dengan signifikan apabila indeks *N-Gain*  $\geq 0,30$  dengan kriteria *N-Gain* sedang atau tinggi.

## SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran Ular Tangga Pintar pada materi Pancasila muatan pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Pedurungan Lor 02 Kota Semarang. Penggunaan media Ular Tangga Pintar dinyatakan memberikan pengaruh yang signifikan untuk siswa sesuai dengan hasil pengujian melalui Paired Sample T-Test bahwa hasil uji t yaitu - 35,695 dengan nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000 dan didukung dengan hasil uji N-Gain score sebesar 80,4%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aniq Kh B, Moh, and Ian Bagus Koko Darminto. 2013. "Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Oleh: Moh. Aniq Kh.B, Ian Bagus Koko Darminto IKIP PGRI Semarang." 3: 31–41.
- Anwar Ardani, Dian Rahmawati, Aulia Ar Rakhman Awaludin. 1994. "Pengaruh Model Pembelajaran Meaningful Constructional Design Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika." Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents 135(4): 103–11.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. ed. Suryani. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Baiquni, Imam. 2016. "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika." Jpkm 01(02): 193–203.
- Dewi, Kusumaningsih. 2013. Terampil Berbahasa Indonesia. Yogyakarta: CV. Andi.
- Dewi, Tiara, Muhammad Amir Masruhim, and Riski Sulistiarini. 2018. "Metodologi Penelitian." Jurnal Keperawatan Muhammadiyah (April): 5–24.
- Drs. Rudi Susilana, M.Si & Cepi Riyana, M.Pd. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: wacana prima.
- Hamalik, Oemar. 2006. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Jacobus Ranjabar, S.H, M.Si. 2016. Sistem Sosial Budaya Indonesia. 4 th ed. ed. Dimas Handi. CV. ALVABETA. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com).

- Julianti, Dena. 2018. "Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Permainan Ular Tangga" *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*1(1): 41–61
- Kokom Komalasari. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. 2nd ed. ed. Nur Falah Atif. Bandung: PT Refika Aditama. [www.refika-aditama.com](http://www.refika-aditama.com)
- Kosanke, Robert M. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI."
- Kurniati, Puji, Mei Fita Asri Untari, and Joko Sulianto. 2020. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga." *Journal of Education Action Research*4(4): 407.
- Listyani, Amin. 2018. "Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 593-604  
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/10732/10286>.
- Maisyarah, Firman &. 2019. "Media Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." <https://doi.org/10.31227/osf.io/46pm>.
- Nur Syam. 2019. "Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Terhadap Peningkatan Profesionalisme Guru." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* Vol 2 no 1 (April): 17–24.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 17.
- Oktiani, Ifni. 2017. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5 (2): 216–32.
- Paksi, vestika Damayanti & Hendrik Pandu. 2018. "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Kognitif Siswa Kelas IV Pada Materi Hak Dan Kewajiban." 06.
- Pipin Dwi Saputri, M. Soepriyadi Djoko Laksana, Tri Wahyuni Chasanatun. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di SDN 01 Manisrejo." 3: 320–26.
- Prayogo, Suluh, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Reflective Learning Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Kelas 5 Sdn Sukodono 03." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*5(2): 121–32.
- Prof. Dr. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 21st ed. Bandung. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com).
- Saadah, Khilma Aziz Wakhidatus. 2020. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *Jurnal: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* Volume 5(Nomor 1): hlm: 131-138.<http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk/article/view/7820/3749>
- Setiawati, Ika. 2021. "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Al Fikrah* 3(1): 69–99.
- Sumantri, Moh. Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT.Rajagrafindo.