

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V

Novia Tiladur Natalin Siahaan¹, Lisbet Novianti Sihombing², Canni Loren Sianturi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas

HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar Indonesia

Corresponden E-Mail; siahaannovia3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Ular Tangga Edukatif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest. Jumlah siswa pada penelitian ini yaitu 24 orang. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes objektif. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu pretest dan posttest berbentuk pilihan berganda. Melalui 50 soal yang telah diujikan diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid, dan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,96 yang dikategorikan dalam tingkat reliabilitas sangat tinggi. Pada tahap awal penelitian diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment). Pada tahap pretest, diperoleh nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 20. Setelah pemberian pretest, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan melalui pembelajaran materi menghormati keragaman di Indonesia dengan menggunakan media ular tangga edukatif. Media ular tangga edukatif dirancang untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Melalui penerapan media ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi secara langsung melalui diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan yang disajikan dalam permainan. Proses ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar pengetahuan dan mengembangkan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Setelah kegiatan pembelajaran dengan media ular tangga edukatif dilakukan, kemudian diberikan posttest untuk mengetahui kondisi siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga edukatif. Hasil posttest menunjukkan peningkatan dengan nilai tertinggi mencapai 96 dan nilai terendah sebesar 76. Selanjutnya, dilakukan Uji N-Gain untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas media ular tangga edukatif melalui peningkatan hasil belajar siswa, setelah diberikan pretest dan posttest. Berdasarkan hasil Uji N-Gain diperoleh skor sebesar 0,7425, sehingga dapat diklasifikasikan dalam kategori efektivitas tinggi. Hasil pengujian hipotesis melalui Uji-T menghasilkan nilai thitung sebesar 17,512 dengan derajat kebebasan (df) = 23. Pada taraf signifikansi 5% (0,05), diperoleh nilai ttabel sebesar 2,069, sehingga thitung > ttabel. Berdasarkan perolehan hasil Uji-T yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat "Pengaruh Media Ular Tangga Edukatif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Di UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar"

Kata kunci : Media Ular Tangga Edukatif; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila

Abstract

This study aims to determine the effect of Educational Snakes and Ladders Media on Pancasila Education learning outcomes of fifth-grade students at UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar. This research employed a quantitative approach with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest design. The participants consisted of 24 students. Data collection was conducted using objective tests, specifically multiple-choice pretests and posttests. Out of 50 initial test items, 25 were validated and met the criteria for research use. The reliability test yielded a Cronbach's Alpha of 0.96, categorized as very high reliability. In the initial stage, a pretest was administered to assess the students' baseline performance, resulting in a maximum score of 80 and a minimum score of 20. Subsequently, the treatment was provided through learning sessions on the diversity of Indonesia using Educational Snakes and Ladders Media. This media

was designed to enhance student interest and learning outcomes. Through its implementation, students did not only receive information but also actively participated in group discussions, answered questions, and completed challenges presented in the game. This process allowed students to exchange knowledge and develop the confidence to express their opinions. Following the intervention, a posttest was administered, showing an improvement with a maximum score of 96 and a minimum score of 76. Furthermore, an N-Gain Test was conducted to measure the effectiveness of the media in improving learning outcomes. The N-Gain score obtained was 0.7425, placing it in the high effectiveness category. Hypothesis testing using a T-Test resulted in a tcount of 17.512 with degrees of freedom (df) = 23. At a significance level of 5% (0.05), the ttable value was 2.069, indicating that tcount > ttable. Based on these results, H0 was rejected and Ha was accepted, concluding that there is a significant "Influence of Educational Snakes and Ladders Media on Pancasila Education Learning Outcomes of Fifth Grade Students at UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar.

Keywords: Educational Snakes and Ladders Media; Learning Outcomes; Pancasila Education

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran dipandang sebagai aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan karena berkaitan erat dengan capaian hasil belajar siswa. Proses pendidikan dimaknai sebagai upaya sistematis yang diarahkan pada pengembangan potensi siswa melalui pembelajaran yang bermakna (Wadud & Lailiyah, 2024). Laporan Hasil Asesmen Nasional Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2024) menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan kualitas hasil belajar antar satuan pendidikan. Kecenderungan pembelajaran yang berpusat pada guru masih ditunjukkan dalam praktik pembelajaran di sejumlah satuan pendidikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa tujuan peningkatan kualitas pendidikan nasional belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran yang berlangsung saat ini.

Kesenjangan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang muncul dalam proses penyelenggaraan Pendidikan (Shofiyani et al., 2024). Menurut Khatimah et al. (2025), permasalahan pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh faktor pada tingkat makro dan mikro. Faktor pada tingkat makro berkaitan dengan arah kebijakan pendidikan, ketersediaan sumber daya pendidikan, serta dukungan sarana pendidikan secara umum. Sementara itu, faktor pada tingkat mikro berkaitan dengan perancangan pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kedua tingkat faktor ini secara bersama-sama memengaruhi kualitas proses pembelajaran dan capaian hasil belajar peserta didik.

Kesenjangan kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor makro dan mikro juga dijumpai pada jenjang pendidikan dasar. Pada jenjang pendidikan dasar, proses pembelajaran berperan penting dalam menentukan keberlanjutan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Perancangan pembelajaran yang bermakna dan selaras dengan karakteristik perkembangan siswa diperlukan agar potensi belajar siswa dapat berkembang secara optimal (Yuniawatika et al., 2023). Keterlibatan aktif siswa berperan penting dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna serta memastikan perkembangan seluruh aspek secara optimal.

Kebutuhan akan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa pada jenjang sekolah dasar juga tercermin dalam pelaksanaan

pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk sikap, nilai, dan karakter siswa. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penyampaian materi yang bersifat teoretis sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Kondisi tersebut berimplikasi pada belum maksimalnya pembelajaran bermakna serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan pembelajaran yang lebih kontekstual dengan didukung penggunaan media pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa (Novyani et al., 2023).

Implementasi pembelajaran kontekstual yang didukung oleh penggunaan media pembelajaran dalam praktiknya masih menghadapi berbagai tantangan di tingkat satuan pendidikan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPTD SD Negeri 124386 Jalan Jambu Pematangsiantar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V, pemanfaatan media pembelajaran masih dalam tahap pengembangan. Proses pembelajaran yang berlangsung menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya berkembang secara maksimal. Kondisi tersebut berimplikasi pada tingkat partisipasi peserta didik serta pemahaman materi yang masih memerlukan penguatan, yang pada akhirnya turut memengaruhi capaian hasil belajar siswa (Sukmawardani et al., 2021). Untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V, disajikan data hasil belajar berdasarkan pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Kondisi pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan siswa menunjukkan perlunya penguatan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan serta dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, sehingga motivasi belajar dapat berkembang dengan lebih baik (Lamada et al., 2025). Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Syafitri et al., 2019).

Media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kontekstual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah ular tangga edukatif. Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional; permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Sukmawati & Hardhinata, 2023). Permainan ular tangga edukatif yang dimodifikasi dengan muatan materi pembelajaran serta disesuaikan dengan karakteristik siswa dapat membantu dalam penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami melalui aktivitas bermain.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Lestari et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Matematika mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest, sehingga dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Dwi Wahyuningsih et al., 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik

dan bermakna. Selain itu, penelitian oleh Miftahurrahmah et al. (2025), menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPA dengan materi sifat-sifat cahaya di kelas V, terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II setelah diterapkannya media permainan ular tangga. Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas bermain, terbukti membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penelitian oleh Ardianingtyas & Purnamasari (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga pintar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar (Wahyuningsih et al., 2021).

Penelitian terkait penggunaan media permainan ular tangga edukatif hingga saat ini masih lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran eksakta, seperti Matematika dan IPA. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penelitian yang telah dilakukan umumnya diterapkan pada kelas rendah di sekolah dasar. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang kelas tinggi, khususnya kelas V, masih relatif terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan yang ada pada penelitian sebelumnya. Peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Pengaruh Media Ular Tangga Edukatif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Arikunto yang dirujuk dalam Veronica et al. (2022) Penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka, yang dimulai dari proses pengumpulan data, interpretasi data, hingga penyajian hasil penelitian. Penelitian kuantitatif dipilih dalam penelitian ini karena tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis secara objektif dan terukur (Hanafiah et al., 2021).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimen. Metode pre-eksperimen merupakan suatu cara untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang dikenakan pada subjek penelitian (Oktaviani et al., 2022). Metode pre-eksperimen dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Desain one group pretest-posttest dipilih dalam penelitian ini karena hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Pada desain ini, pengukuran awal (pretest) diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kondisi awal siswa. Selanjutnya, perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran ular tangga diberikan dalam proses pembelajaran, yang kemudian dilakukan pengukuran akhir (posttest) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Prosedur penelitian dalam desain one group pretest-posttest ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga penelitian dapat berjalan secara objektif dan terarah. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut.

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124386 Jl. Jambu Pematangsiantar, Kecamatan Siantar Marihat, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. Peneliti memilih sekolah ini karena minimnya variasi media pembelajaran untuk mendukung hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Anditasari et al., 2018).

Penelitian ini dilaksanakan pada proses pembelajaran semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada April 2026. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPTD SD Negeri 124386 Jl. Jambu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di UPTD SD Negeri 12436 Jl. Jambu yang berjumlah 24 orang, dengan jumlah laki-laki sebanyak 12 orang dan perempuan sebanyak 12 orang.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Menurut Sugiyono yang dirujuk dalam Suryani et al. (2023) Sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi karena jumlah populasi yang relatif kecil, yaitu < 30 orang. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan peneliti adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 124386 yang berjumlah 24 orang.

Teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengelompokkan data, menyajikan data, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2019). Data yang telah dikumpulkan terlebih dahulu melalui tahap pengkodean dan tabulasi, kemudian dianalisis dengan teknik statistik yang relevan. Melalui teknik analisis data yang tepat, keakuratan hasil penelitian dapat dijaga dan Kesimpulan yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pengujian N-Gain dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila, pada materi menghormati keragaman di Indonesia siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media ular tangga edukatif dalam proses pembelajaran. Uji N-Gain digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan, sehingga dapat diketahui efektivitas penerapan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar siswa (Aprilianto & Mariana, 2018).

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, yaitu one group pretest-posttest design, pengujian N-Gain memberikan gambaran yang lebih proporsional dan objektif mengenai peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini karena perhitungan N-Gain tidak hanya membandingkan nilai pretest dan posttest, tetapi juga mempertimbangkan skor awal yang dimiliki siswa serta skor maksimum yang mungkin dicapai (Ramadhani et al., 2024). Pada penelitian ini, pengujian N-Gain dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 24 dengan menggunakan 25 soal pretest dan posttest, untuk mempermudah proses pengolahan dan analisis data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen pada tanggal 14 April 2026 di SD Negeri 091473 Plus Tiga Balata dengan melibatkan 24 peserta didik dalam waktu 70 menit. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada persamaan karakteristik, kurikulum, fasilitas, dan lingkungan belajar dengan lokasi penelitian. Instrumen yang

digunakan berupa 50 butir soal pilihan ganda. Selanjutnya, hasil uji instrumen dianalisis untuk menentukan validitas butir soal dengan bantuan aplikasi *SPSS* versi 24. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian di UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar.

Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* pada hari Kamis, 16 April 2026 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa 2 orang siswa telah mencapai KKTP, sedangkan 22 orang siswa belum mencapai KKTP, dengan nilai tertinggi yaitu 72, nilai terendah 20, rata-rata 46, modus (nilai yang sering muncul) yaitu 40 dan persentase ketuntasan 8,6 %. Selanjutnya, pada tanggal 17 April 2026 dilaksanakan pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi menghormati keragaman di Indonesia, yang diawali dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab (Azizah et al., 2021).

Pada tanggal 18 April 2026 diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah perlakuan. Hasil *posttest* menunjukkan seluruh peserta didik telah mencapai KKTP, dengan nilai tertinggi yaitu 96, terendah 76, rata-rata 86, modus (nilai yang sering muncul) yaitu 88 dan persentase ketuntasan 100%. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai *N-gain* sebesar 0,74 yang berada pada kategori tinggi. Selain itu, hasil uji *t* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 17,512, yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar.

Hasil Uji Instrumen

Uji coba instrumen dalam penelitian berfungsi untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan di SD Negeri 19473 Plus Tiga Balata. Peneliti memilih sekolah ini karena adanya persamaan karakteristik, kurikulum, fasilitas, dan lingkungan belajar dengan lokasi penelitian. Uji instrumen dilakukan pada tanggal 14 April 2026 kepada siswa kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang. Instrumen yang diujicobakan terdiri atas 50 butir soal pilihan berganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi menghormati keragaman di Indonesia siswa kelas V. Pada penelitian ini, uji coba instrumen dilakukan dengan 4 langkah yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda soal. Berikut ini adalah langkah- langkah yang dilakukan untuk melakukan uji instrument (Damayanti et al., 2020).

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument. Setelah peneliti melakukan koreksi pada soal yang telah dikerjakan oleh siswa, peneliti kemudian melakukan penginputan data di *SPSS* 24. Butir soal dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid. Dalam menentukan r_{hitung} dapat dilihat melalui *tabel r product moment* dengan jumlah siswa pada uji instrument sebanyak 24 dengan $N = 22$ maka diperoleh $r_{tabel} = 0,404$.

Berdasarkan uji dari 50 butir soal yang diuji, sebanyak 25 butir soal dinyatakan valid dan 25 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid.

Dari hasil uji validitas, diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid karena memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Kondisi ini menunjukkan bahwa butir-butir soal mampu mengukur kemampuan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mackenzie dalam Zayrin *et al* (2025) yang menyatakan bahwa validitas merupakan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Butir soal dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan pada kisi-kisi instrumen.

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas V

Pretest diberikan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu penerapan media ular tangga edukatif pada proses pembelajaran dengan materi menghormati keragaman di Indonesia. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dinilai berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 73.

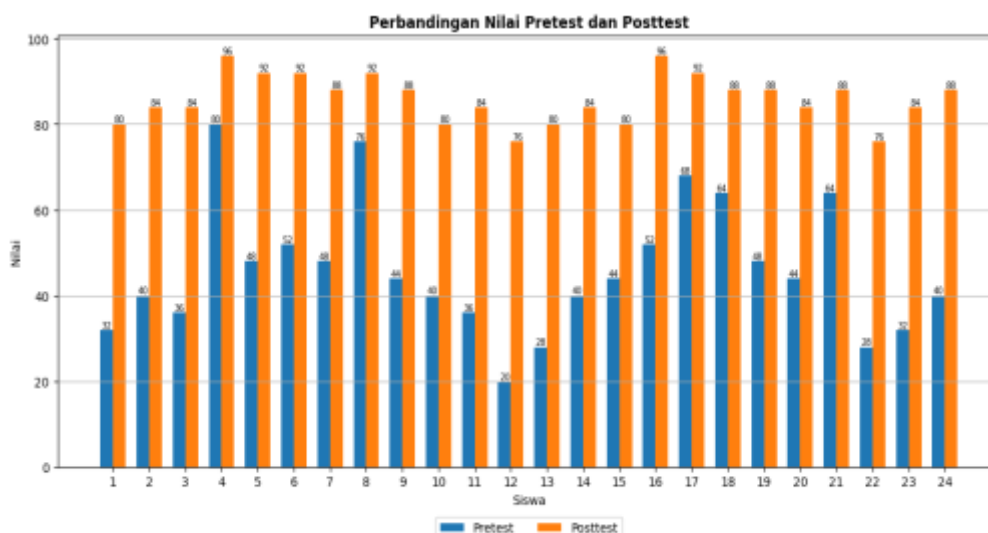
Berdasarkan data hasil *pretest* pada 5 di atas, diketahui bahwa dari 24 peserta didik hanya 2 peserta didik yang mencapai nilai di atas KKTP dengan persentase 8,3 %, dan 22 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan dengan persentase 91,6 %. Nilai tertinggi yang diperoleh dari hasil *pretest* yaitu 80, sementara nilai terendah adalah 20. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan awal sebagian besar peserta didik terhadap materi yang diajarkan masih perlu ditingkatkan, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penggunaan media ular tangga edukatif dalam proses pembelajaran.

Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas V

Posttest diberikan untuk mengetahui kondisi peserta didik setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan media ular tangga edukatif pada proses pembelajaran dengan materi menghormati keragaman di Indonesia.

Berdasarkan data hasil *posttest* pada Tabel 4.6 di atas, diketahui bahwa seluruh peserta didik sebanyak 24 orang telah mencapai nilai di atas KKTP yang ditetapkan, yaitu 70. Nilai tertinggi yang diperoleh dari hasil *posttest* yaitu 96, sementara nilai terendah adalah 76. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest* ke *posttest*. Peningkatan pada *posttest* diduga dipengaruhi oleh penggunaan media ular tangga edukatif dalam proses pembelajaran pada materi menghormati keragaman di Indonesia, sehingga membantu peserta didik lebih aktif dan mudah untuk memahami materi yang dipelajari (Yunanda *et al.*, 2018).

Data nilai rekapitulasi *pretest* dan *posttest* juga dapat di deskripsikan melalui diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram yang disajikan diatas, terlihat adanya perbedaan yang jelas antara nilai *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest*, nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 20 dan nilai tertinggi 80. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga edukatif pada materi menghormati keragaman di Indonesia, hasil *posttest* menunjukkan perubahan, dengan nilai terendah meningkat menjadi 28 dan nilai tertinggi mencapai 96. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik serta pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih baik setelah pembelajaran, yang diduga dipengaruhi oleh penggunaan media ular tangga edukatif dalam proses pembelajaran.

Hasil Anaisis Data

Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan, sehingga dapat diketahui efektivitas penerapan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, yaitu *one group pretest-posttest design*, pengujian N-Gain memberikan gambaran yang lebih proporsional dan objektif mengenai peningkatan hasil belajar siswa (Thalib & Ahmad, 2020). Pada penelitian ini, pengujian N-Gain dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 24* dengan menggunakan 25 soal *pretest* dan *posttest*, untuk mempermudah proses pengolahan dan analisis data penelitian. Hasil yang diperoleh nantinya akan menjadi tolak ukur terkait sejauh mana efektivitas penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar.

Tingkat keefektivitasan dari perlakuan yang telah dilaksanakan terhadap siswa dapat dilihat melalui kriteria pengelompokan N-Gain berikut ini:

1. Apabila nilai N-Gain > 0.7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi.
2. Apabila nilai N-Gain > 0.3 atau < 0.7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah sedang.
3. Apabila nilai N-Gain < 0.3 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah rendah.

Pada tabel hasil uji N-Gain terdapat bagian *descriptive statistics* yang berfungsi untuk memberikan gambaran umum mengenai data secara statistik. Penjelasan komponen statistik tersebut mengacu pada teori analisis data deskriptif menurut Sugiyono (2019), yang menyatakan bahwa statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data tanpa bertujuan menarik kesimpulan yang berlaku secara umum (Akbar Setiawan et al., 2023). Adapun uraian dari setiap komponen adalah sebagai berikut (Suardin & Andriani, 2021):

1. N (Jumlah Data): Menunjukkan jumlah data atau banyaknya siswa yang dianalisis. Pada penelitian ini, jumlah data yang digunakan sebanyak 20 siswa.
2. *Minimum*: Menunjukkan nilai N-Gain terendah yang diperoleh siswa, sehingga menggambarkan peningkatan hasil belajar paling rendah.
3. *Maximum*: Menunjukkan nilai N-Gain tertinggi yang diperoleh siswa, sehingga menggambarkan peningkatan hasil belajar paling tinggi.
4. *Mean* (Rata-rata): Menunjukkan nilai rata-rata N-Gain seluruh siswa yang menggambarkan tingkat peningkatan hasil belajar secara umum.
5. *Std. Deviation* (Standar Deviasi): Menunjukkan tingkat penyebaran data terhadap nilai rata-rata. Semakin kecil nilai standar deviasi, maka data semakin merata, sedangkan semakin besar nilainya menunjukkan data semakin bervariasi.

Hasil pengujian N-Gain yang telah dilakukan peneliti dengan berbantuan SPSS 24 sebagai berikut:

Tabel 1. Uji N-Gain

Descriptive Statistics		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gain_Score	4	64	92	74.25	.6695
Gain_Persen	4	4.29	1.67	4.2512	.69537
Valid N (listwise)	4				

Sumber Data: Output SPSS 24

Berdasarkan Tabel 4.8, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,7425 dari 24 peserta didik. Selain itu, nilai minimum sebesar 64 dan maksimum 92 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada rentang 64% hingga 92%. Menurut Kurnianingsih dalam Oktavia dan Prasasty (2019), nilai N-Gain pada rentang 0,70–1,00 termasuk dalam kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga edukatif dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Anggraeni et al., 2022).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan untuk menguji dugaan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar. Uji T yang digunakan pada penelitian ini adalah *Paired Samples T Test* dengan berbantuan SPSS 24. Hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Menghormati Keragaman di Indonesia” siswa kelas V UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Menghormati Keragaman di Indonesia” siswa kelas V UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar.

Dengan perbandingan nilai signifikan sebagai berikut:

- Jika $\text{sig} > 0.05$ maka H_a diterima H_0 ditolak
- Jika $\text{sig} < 0.05$ maka H_a ditolak H_0 diterima

Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test dengan berbantuan SPSS 24, sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Hipotesis

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	Posttest - Pretest	-40.000	11.190	2.284	35.275	44.725	17.512	23	.000

Sumber Data: Output SPSS 24

Berdasarkan hasil uji t menggunakan *paired sample t-test* pada Tabel 4.9, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 17,512 dengan derajat kebebasan (df) = 23. Pada taraf signifikansi 5% (0,05), diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,069, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Menurut Sugiyono (2019), pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai statistik hitung dengan nilai tabel untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi tidak bersifat kebetulan (Hassani et al., 2022).

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga penggunaan media ular tangga edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar pada tahun ajaran 2025/2026, yaitu mulai tanggal 16 April 2026 sampai dengan 18 April 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar yang berjumlah 24 orang, terdiri atas 12 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 46, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Selain itu, nilai yang paling sering muncul (modus) pada

pretest adalah 40. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 2 orang peserta didik yang mencapai KKTP, sedangkan 22 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP. Pada hasil *posttest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 86, dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 76. Selain itu, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 88. Berdasarkan perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah pembelajaran dengan berbantuan media ular tangga edukatif. Hal ini ditunjukkan oleh seluruh peserta didik yang berjumlah 24 orang telah mencapai

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga ditunjukkan melalui skor N-Gain. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, diperoleh skor N-Gain sebesar 0,7425 yang berada pada kategori tinggi ($> 0,7$). Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang tinggi setelah pembelajaran dilakukan. Pembelajaran dengan berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Marchand & Hennig-Thurau, 2013). Selanjutnya, untuk menguji hipotesis atau dugaan pada penelitian, dilakukan Uji Hipotesis menggunakan *Paired Sample T Test*. Dari hasil Uji Hipotesis dengan berbantuan SPSS 24, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 17,512 dan t_{tabel} sebesar 2,609 pada taraf signifikansi 5% (0,05). Selain itu pula, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V (Ulfia & Irwandani, 2021).

Penerapan media ular tangga edukatif dalam penelitian ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi menghormati keragaman di Indonesia. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi secara langsung melalui diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan yang disajikan dalam permainan. Proses ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar pengetahuan dan mengembangkan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar yang dimana, menurut teori perkembangan kognitif Piaget peserta didik tahap usia 6-12 tahun berada pada fase operasional konkret.

Pada tahap ini operasional konkret, peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, aktivitas nyata, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, penggunaan media yang bersifat konkret dan interaktif, seperti ular tangga edukatif, menjadi lebih efektif dalam membantu pemahaman konsep (Denpykora et al., 2021). Selain itu, Dewi yang dirujuk dalam Aspar (2020) menyatakan bahwa media ular tangga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, semangat belajar, serta keberanian peserta didik dalam mengutarakan pendapat, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar. Dengan demikian, penerapan media ular tangga edukatif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Yukselturk et al., 2018).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dika Nurunjana et al. (2025) berjudul "Penggunaan Media Ular Tangga Keberagaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Dalam penelitian tersebut diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 19,282 dan t_{tabel} sebesar 2,052 pada taraf signifikansi 5% (0,05),

sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dika menunjukkan bahwa media ular tangga keberagaman berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti media ular tangga edukatif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Lalita et al., 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini menambah bukti empiris bahwa penggunaan media ular tangga edukatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan media ular tangga edukatif secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Menghormati Keragaman di Indonesia” siswa kelas V. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada pretest 46 dan pada posttest menjadi 86.
2. Hasil Uji N-Gain mencapai 0,7425 dan berada pada kategori tinggi ($> 0,7$). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media ular tangga edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Hasil Uji Hipotesis menggunakan Paired Samples T Test menunjukkan t_{hitung} 17,512 dengan t_{tabel} sebesar 2,609 dan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan melalui penerapan media ular tangga edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Menghormati Keragaman di Indonesia” pada siswa kelas V.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan saran dalam penggunaan media ular tangga edukatif, sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik agar kiranya dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif, seperti media ular tangga edukatif, sebagai alternatif dalam mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.
2. Bagi siswa UPTD SD Negeri 124386 Pematangsiantar diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif dan memanfaatkan setiap kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga pemahaman terhadap materi dapat berkembang secara optimal.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat terus mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui penyediaan fasilitas dan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

4. Bagi pembaca diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik, serta sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian lanjutan.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengembangan penelitian terkait media ular tangga edukatif dengan variasi materi maupun jenjang pendidikan, sehingga diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- akbar Setiawan, F., Santi Wahyuni, F., & Primaswara Prasetya, R. (2023). Perancangan Game Simulasi 3d Bahasa Inggris Metode Finite State Machine Berbasis Desktop. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2341–2348. <https://doi.org/10.36040/jati.V7i4.7506>
- Anditasari, R., Martutik, M., & Andajani, K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 107–114. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.V3i1.10379>
- Anggraeni, L., Affandi, I., Wahyudin, D., Paramitha, S. T., & Ramadhan, M. G. (2022). Use Of Game Learning As A Platform For The Concept Of Peace Education optimization Of The Board Game As A Platform For The Concept Of Peace Education: A Survey Method Study. *International Journal Of Education In Mathematics, Science And Technology*, 10(2), 494–511. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2292>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158. <https://doi.org/10.31538/Nzh.V1i1.47>
- Azizah, N., Nengsih, E. W., Wati, L., Rahimah, & Nastiti, L. R. (2021). The Perspective On Monopoly As Media In Physics Learning By Using Teams Games Tournament. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1760(1), 012015. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012015>
- Damayanti, D., Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *Jsi: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2). <https://doi.org/10.36706/jsi.V12i2.12315>
- Denpykora, D., Reffiane, F., & Huda, C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantu Media Puzzle Materi Jenis-Jenis Ekosistem Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *International Journal Of Elementary Education*, 2(4), 290. <https://doi.org/10.23887/ijee.V2i4.16107>
- Dwi Wahyuningsih, E., Kusuma, R. B., & Isnani. (2023). Kontribusi Penerapan Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Problem Solving Dalam Pembelajaran Matematika. *Integral (Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika)*, 5(2), 137–146. <https://doi.org/10.24905/jppm.V5i2.111>
- Hanafiah, M. A., Martiani, M., & Dewi, C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) Terhadap Motivasi Belajar Pada Permainan Bola Basket Siswa Smp. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5213–5219. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V3i6.1655>
- Hassani, F., Shahrbanian, S., Shahidi, S. H., & Sheikh, M. (2022). Playing Games Can Improve

Physical Performance In Children With Autism. *International Journal Of Developmental Disabilities*, 68(2), 219–226.
<https://doi.org/10.1080/20473869.2020.1752995>

- Lalita, C. D., Haryadi, R., & Oktarisa, Y. (2023). Pengembangan Game Uno Stacko Physics Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(5), 13–23. <https://doi.org/10.572349/Cendikia.V1i5.490>
- Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2013). Value Creation In The Video Game Industry: Industry Economics, Consumer Benefits, And Research Opportunities. *Journal Of Interactive Marketing*, 27(3), 141–157. <https://doi.org/10.1016/J.Intmar.2013.05.001>
- Novyani, A. A., Muhajang, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Jurnal Elementary*, 6(1), 78. <https://doi.org/10.31764/Elementary.V6i1.12471>
- Oktaviani, E., Susmini, S., & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quatered Flash Card (Qfc) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular Dan Tidak Menular Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 5(7), 2216–2225. <https://doi.org/10.33024/Jkpm.V5i7.6298>
- Ramadhani, N., Andriansah, M., Erfansyah, M., & Zuliana, E. (2024). Peran Permainan Edukatif Tangram Dalam Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Untuk Meningkatkan Pemahaman Bangun Datar Siswa. *Al-Irsyad Journal Of Mathematics Education*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.58917/Ijme.V3i1.100>
- Shofiyan, A., Hidayah, N., Barry, M. Y. F., Al-Ghozali, D. H., Azizah, H., Herlina, N., Nur, Z. F. F., Romadhon, M., & Muslimin, M. (2024). Upaya Pengenalan Media Pembelajaran Ular Tangga 3d. *Al-Tafani: Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 51–58.
- Suardin, S., & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i1.289>
- Sukmawardani, E. V., Suyitno, S., & Setianingsih, E. S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(1), 57–62. <https://doi.org/10.35473/Dwijaloka.V2i1.933>
- Sukmawati, L., & Hardhinata, A. Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 56–62. <https://doi.org/10.33365/Ji-Mr.V4i2.4068>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/Atp.V3i2.9911>
- Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based On Traditional Games In Improving Prosocial Behaviour Of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88–104. <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of*

Science And Mathematics Education, 2(1), 140–149.
<https://doi.org/10.24042/ljsme.V2i1.4220>

- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset Hots Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512. <https://doi.org/10.51574/Kognitif.V4i1.1579>
- Wahyuningsih, E., Tolinggi, S. O., & Baroroh, R. U. (2021). Pendekatan Humanistik Melalui Permainan Edukatif Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Islam Terpadu. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1).
- Yukselturk, E., Altıok, S., & Başer, Z. (2018). Using Game-Based Learning With Kinect Technology In Foreign Language Education Course. *Journal Of Educational Technology & Society*, 21(3), 159–173.
- Yunanda, H., Advinda, L., & Sumarmin, R. (2018). Effects Of Cooperative Learning Model Type Games Teams Tournament (Tgt) And Entry Behavior Student To Learning Competence Class Xi Ipa Senior High School 1 Lengayang. *International Journal Of Progressive Sciences And Technologies (IJPSAT)*, 6(2), 329–339. <https://doi.org/http://ijpsat.ijsht-journals.org/>
- Yuniawatika, Y., Febrianti, W. A. N., & Atoillah, M. (2023). Inovasi Media English Fun Learning Melalui Permainan Ular Tangga untuk Siswa SDN 01 Jambesari. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 371–376.