BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika
Vol. 3 No. 2, Maret 2025
e-ISSN: 2988-0440, p-ISSN : 2988-0491, Hal 01-09
DOI: https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i2.922

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD IT Al Furqan Palangka Raya

Lutfia Maulida*[1], Rahmad[2], Sulistyowati[3]
[1]*Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya, E-mail: lutfiamaulida01@gmail.com*
[2]*Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya, E-mail: rahmad@iain-palangkaraya.ac.id*
[3]*Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya, E-mail: sulistyowati@iain-palangkaraya.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang terjadi secara nyata dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu hasil belajar siswa yang masih belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan masih minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, solusi yang bisa dilakukan untuk menghadapi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga digital. Mengingat tersedianya sarana dan prasarana yang memadai sehingga memungkinkan untuk menggunakan media tersebut di sekolah. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui keterterapan media permainan ular tangga digital, hasil belajar, dan pengaruh media permainan ular tangga digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan kuantitatif *one group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi. Kemudian, populasi nya yaitu siswa kelas V SD IT Al-Furqan Palangka Raya dengan jumlah keseluruhan 31 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, maka sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas V Abu Hanifah SD IT Al-Furqan Palangka Raya yang berjumlah 17 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) pada observasi keterterapan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga digital memperoleh nilai 95,2% dengan kategori "Sangat Baik"; (2) hasil belajar siswa kelas V Abu Hanifah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata 68,97 dengan kategori "Cukup". Kemudian pada hasil belajar sesudah diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata 89,78 dengan kategori "Sangat Tinggi"; (3) Berdasarkan hasil uji t uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05 sehingga H_a diterima. Artinya media permainan ular tangga digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Abu Hanifah di SD IT Al-Furqan Palangka Raya.
Kata Kunci: hasil belajar, media permainan ular tangga digital, Pendidikan Pancasila

Abstract

This research is motivated by the existence of real problems in the learning process in the Pancasila Education subject, namely student learning outcomes that have not yet reached the KKM. This is due to the minimal use of digital-based learning media. Therefore, the solution that can be done to deal with this problem is to use digital snakes and ladders game media. Given the availability of adequate facilities and infrastructure, it is possible to use this media in schools. The purpose of this study was to determine the applicability of digital snakes and ladders game media, learning outcomes, and the effect of digital snakes and ladders game media on student learning outcomes in the Pancasila Education subject for grade V at SD IT Al-Furqan Palangka Raya. The method used in this study was to use a quantitative one group pretest-posttest design. Data collection techniques consisted of observation, testing, and documentation. Then, the population was grade V students of SD IT Al-Furqan Palangka Raya with a total of 31 students. Sampling using purposive sampling technique, so the sample in this study was grade V Abu Hanifah students of SD IT Al-Furqan Palangka Raya totaling 17 students. The results of the study showed that: (1) in the observation of the application of the learning process using digital snakes and ladders game media, it obtained a value of 95,2% with the category "Very Good"; (2) the learning outcomes of class V Abu Hanifah students in the Pancasila Education subject before being given treatment obtained an average value of 68.97 with the category "Enough". Then, the learning outcomes after being given treatment obtained an average value of 89.78 with the category "Very High"; (3) Based on the results of the Wilcoxon t-test, a significance value of 0.001 <0.05 was obtained so that Ha was accepted. This means that the digital snakes and ladders game media has an effect on the learning outcomes of students in the Pancasila Education subject of class V Abu Hanifah at SD IT Al-Furqan Palangka Raya.
Keywords: learning outcomes, digital snake and ladder game media, Pancasila Education

Received March 11, 2025; Revised March 18, 2025; Accepted March 22, 2025
*Lutfia Maulida, lutfiamaulida01@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dan siswa yang tujuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran yang dihrapkan dapat terlaksana dengan baik, seorang guru haruslah bisa membuat kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Hal tersebut bertujuan agar dalam proses pembelajaran tidak monoton dan siswa bersemangat mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru agar proses pembelajaran tidak monoton ialah dengan menerapkan media pembelajaran. Adanya penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar bisa membangkitkan motivasi siswa, minat, maupun hasil belajar siswa (Wulandari et al., 2023, pp. 3928–3929). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa agar siswa dapat memahami materi dari yang abstrak menjadi konkret (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020, p. 24). Adanya media pembelajaran yang menarik, tentu akan sangat membantu guru sebagai upaya untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, sehingga akan menjadi lebih efektif maupun efisien (Syabrina & Sulistyowati, 2020, p. 26).

Media pembelajaran banyak klasifikasi maupun jenisnya, contohnya seperti benda asli, bahan cetak, audio-visual, maupun web yang didesain (Sari & Prawijaya, 2023, p. 588). Seiring kemajuan zaman, teknologi saat ini sudah berkembang dengan pesat. Adanya perkembangan teknologi dapat memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan, terutama ketika ingin menggunakan media pembelajaran yang diakses melalui teknologi (Gofur et al., 2023, p. 28). Media pembelajaran yang dapat diakses melalui teknologi atau berbasis *website* salah satunya ialah media permainan ular tangga digital. Media permainan ular tangga digital ini sama seperti media permainan ular tangga pada umumnya, yang membedakan hanya dari segi akses nya. Media permainan ular tangga digital ini dapat diakses melalui *platform* Genially (Ratniati & Harahap, 2022, p. 19). Selain itu, media permainan ular tangga yang digital ini memiliki kelebihan diantaranya yaitu materi yang dipelajari bisa dirasakan langsung oleh siswa, menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital, serta merangsang siswa memahami kebermaknaan hidup (Putra et al., 2020, p. 516).

Berkaitan dengan hal tersebut, media permainan ular tangga digital ini dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mengapa penulis mengatakan media permainan ular tangga digital tersebut dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hal tersebut dikarenakan terdapat suatu permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dianggap membosankan atau tidak menarik. Karena, di dalamnya terdapat materi-materi yang cukup kompleks, namun

memiliki urgensi besar dalam mengantarkan siswa untuk hidup berbangsa dan berkewarganegaraan. Hal ini juga diperkuat oleh wawancara yang penulis lakukan bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. Guru tersebut menyebutkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa terkadang merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran tersebut dan ketika sudah di tengah pembelajaran, siswa nya terkadang merasa gelisah. Dikarenakan masih minimnya penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran siswa hanya berperan pasif sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang efektif.

Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk siswa, salah satunya ialah menggunakan media permainan ular tangga digital tersebut. Adapun menurut penelitian terdahulu yakni dalam (Irsal, 2021, pp. 42–43), hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga yang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata 63,2 dan hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05.

Berdasarkan permasalahan peneliti terdahulu tersebut yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga menjadi solusi terhadap permasalahan siswa yang hasil belajarnya masih belum mencapai nilai KKM, maka penulis merasa bahwa perlu untuk dilakukan penelitian ini karena hal tersebut dapat dijadikan solusi ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung yang kebanyakan siswa beranggapan bahwa mata pelajaran tersebut membosankan. Penelitian ini juga untuk menguji coba apakah media permainan ular tangga digital dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian ini dengan judul **"Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya"**.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yakni penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental (non designs)* karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksprimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding. Adapun bentuk *Pre-Experimental (non designs)* yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Adapun penelitian ini dilaksanakan di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. Populasi yang terdapat pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD IT Al-Furqan Palangka Raya yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas

V Abu Hanifah dan kelas V Ibnu Qoyyim. Pada kelas V Abu Hanifah siswa nya berjumlah 17 orang siswa, sedangkan pada kelas V Ibnu Qoyyim siswa nya berjumlah 14 orang siswa. Jadi, jumlah siswa kelas V secara keseluruhan di SD IT Al-Furqan Palangka Raya sebanyak 31 orang siswa. Dari dua kelas V yang terdapat di SD IT Al-Furqan Palangka Raya, penentuan kelas eksperimen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sampling. Adapun kriteria pengambilan sampel pada penelitian ini adalah kelas yang nilai rata-rata hasil belajarnya lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain. Berdasarkan kriteria tersebut, maka hasil dari penentuan sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V Abu Hanifah (17 orang siswa) sebagai kelas eksperimen.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu 1) tes, instrumennya yaitu lembar soal tes; 2) dokumentasi, instrumennya yaitu pedoman dokumentasi; 3) observasi, instrumennya lembar pengamatan (observasi). Terkait soal tes, sebelumnya dilakukan uji coba soal yang berjumlah 30 soal. Kemudian soal tersebut dilakukan uji validitas dan reliabiltas. Berdasarkan uji validitas, dari 30 soal yang di uji coba, soal yang valid berjumlah 15 soal. Sedangkan hasil uji reliabilitas yaitu 0,941. Berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* 0,941 > 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa soal pilihan ganda tersebut reliabel dengan klasifikasi kategori "Sangat Tinggi". Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

H_a : Ada pengaruh media permainan ular tangga digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya.

H_0 : Tidak ada pengaruh media permainan ular tangga digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya.

Terkait pengujian hipotesis, pada penelitian ini menggunakan uji t. Sebelum masuk pada uji t harus dilakukan uji pra syarat terlebih dahulu, yaitu dengan melakukan uji Normalitas dan uji Homogenitas. Setelah itu dilakukan uji t menggunakan uji *Wilcoxon.*

III. PEMBAHASAN

Observasi Keterterapan Media Permainan Ular Tangga Digital

Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui keterterapan media permainan ular tangga digital pada siswa kelas V Abu Hanifah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. Kegiatan observasi ini menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Perolehan hasil observasi keterterapan proses penerapan media permainan ular tangga digital dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Observasi Keterterapan Media Permainan Ular Tangga Digital

No	Komponen	Aspek yang diamati	Skor
			1 / 0
1.	**Kegiatan Pendahuluan**	1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa bersama-sama mengucapkan *Basmallah*.	1
		2) Guru menanyakan kabar siswa.	0
		3) Guru mengajak siswa untuk *Ice Breaking*.	1
		4) Guru melakukan apersepsi, mengingatkan materi yang telah dipelajari sebelumnya.	1
		5) Guru melakukan asosiasi, menghubungkan materi yang akan diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	1
		6) Guru memberikan sekilas mengenai materi yang akan diajarkan.	1
		7) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.	1
2.	**Kegiatan Inti**	1) Guru menampilkan media permainan ular tangga digital melalui Proyektor.	1
		2) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.	1
		3) Guru mendemonstrasikan langkah-langkah dalam bermain menggunakan media permainan ular tangga digital.	1
		4) Sebelum memulai permainan, guru menjelaskan sedikit materi awal tentang Hubungan Antarsila Pancasila.	1
		5) Guru meminta perwakilan tiap kelompok untuk melakukan "Hompimpa" untuk menentukan siapa kelompok yang akan melempar dadu lebih awal.	1
		6) Guru mulai mengajak siswa untuk bermain menggunakan media permainan ular tangga digital.	1
		7) Ketika ada kelompok yang menempati petak tanda lingkaran berbintang, maka guru menjelaskan materi tersebut dan melakukan tanya jawab kepada siswa.	1
		8) Pada petak tanda lingkaran berbintang selain berisi materi terdapat juga pertanyaan. Maka, ketika ada kelompok yang menempati petak tanda lingkaran berbintang, mereka harus berdiskusi untuk menjawab pertanyaan tersebut.	1
		9) Ketika ada kelompok yang telah berhasil sampai garis *finish*, guru memberikan hadiah kepada kelompok tersebut.	1
		10) Guru mengapresiasi usaha siswa dan melanjutkan sedikit penjelasan materi tentang Hubungan Antarsila Pancasila.	1
		11) Guru memberikan lembar soal kepada siswa.	1
3.	**Kegiatan Penutup**	1) Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.	1
		2) Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.	1
		3) Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.	1
Jumlah Skor			**20**

No	Komponen	Aspek yang diamati	Skor
			1 / 0
Nilai = $\frac{20}{21}$ x 100 = 95,2% (Sangat Baik)			

Adapun hasil dari observasi keterterapan media permainan ular tangga digital dalam proses pembelajaran terlaksana dengan sangat baik. Hal tersebut berdasarkan hasil data pada lembar observasi keterterapan media permainan ular tangga digital yang dinilai oleh dua observer, yakni memperoleh Nilai = $\frac{20}{21}$ x 100 = 95,2% dan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Artinya dari data observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan persentase keterterapan sebesar 95,2%.

Hasil Belajar Siswa

Adapun hasil penelitian pada kelas eksperimen ini yaitu adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hal tersebut berdasarkan data pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Nama Inisial	Pre-Test	Post-Test
1	AR	53,3	60
2	AF	86,6	93,3
3	AK	66,6	100
4	AN	66,6	93,3
5	FA	66,6	86,6
6	HY	66,6	86,6
7	IM	73,3	86,6
8	KNA	60	93,3
9	MA	66,6	93,3
10	MAF	73,3	100
11	MF	73,3	80
12	MFA	66,6	80
13	NW	66,6	100
14	RA	66,6	100
15	RZ	73,3	86,6
16	RM	60	100
17	SBP	86,6	86,6
Rata-rata		**68,97**	**89,78**

Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang berada pada ketegori "Sangat Tinggi" yaitu sebanyak 14 orang dari 17 siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh yakni, pada pre-test 68,97 dengan kategori "Cukup". Kemudian nilai rata-rata pada post-test 89,78 dengan kategori "Sangat Tinggi".

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa

Sebelum mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, maka penulis melakukan pengujian hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu penulis melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat dari uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

   Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 27 pada hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	**df**	**Sig.**	**Statistic**	**df**	**Sig.**
PreTest	,257	17	,004	,877	17	,028
PostTest	,203	17	,062	,834	17	,006

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS 27

Pada penelitian ini, uji Normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang. Berdasarkan hasil olah data pada program SPSS, untuk hasil pengujian normalitas pre-test menggunakan *Shapiro-Wilk* nilai signifikansi nya yaitu 0,028. Sedangkan untuk hasil pengujian normalitas post-test menggunakan *Shapiro-Wilk* nilai signifikansi nya yaitu 0,006. Berdasarkan data tersebut, karena sig. < 0,05 maka uji normalitas pre-test dan post-test siswa terdistribusi tidak normal. Sehingga, untuk menentukan rumus uji t jika data terbukti berdistribusi tidak normal, maka akan dilakukan uji *Wilcoxon*.

2. Uji Homogenitas

   Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene*, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen yaitu 0,484 yang artinya lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti kedua data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen adalah homogen atau memiliki varians data yang sama.

3. Uji Wilcoxon

   Data hasil belajar siswa kelas V Abu Hanifah SD IT Al-Furqan berdistribusi tidak normal, maka dilakukan uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan, dengan memberikan perlakuan pada sampel (Alvionita, 2022, p. 92). Adapun hasil perhitungan uji *Wilcoxon* menggunakan program SPSS 27 dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. PostTest - PreTest

Z	-3,524[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

Hasil nilai signifikansi pada tabel 4 menunjukkan 0,001 yang artinya nilai sig. < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Jadi, keputusan yang diambil dari uji *Wilcoxon* ini adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti media permainan ular tangga digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya.

IV. KESIMPULAN

Temuan dari penelitian ini mengindikasikan adanya hasil observasi keterterapan media permainan ular tangga digital ketika pembelajaran berlangsung terlaksana dengan sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga digital yang memperoleh nilai 95,2% dengan kategori "Sangat Baik". Kemudian hasil belajar siswa kelas V Abu Hanifah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata 68,97 dengan kategori "Cukup". Sedangkan pada hasil belajar setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media permainan ular tangga digital mendapatkan nilai rata-rata 89,78 dengan kategori "Sangat Tinggi". Jadi dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan media permainan ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Abu Hanifah di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05 sehingga Ha diterima. Artinya, penerapan media permainan ular tangga digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya.

REFERENSI

Alvionita, S. (2022). *Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik Berbasis Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di MI Kota Palangka Raya*. IAIN Palangka Raya.

Gofur, A., Muzakki, M., Riyadi, S., & L, M. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Melalui Aplikasi Animaker. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 27–32. https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v3i1.3829

Irsal, I. (2021). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12/79 Polewali Kecamatan Libureng Kabupaten Bone*. Universitas Negeri Makassar.

Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2020). Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, *4*(1), 511–518.

Ratniati, R., & Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, *07*(01), 18–27.

Sari, W. T., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 1 di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *7*(4), 587–594.

Syabrina, M., & Sulistyowati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, *7*(1), 25–36.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 23–27.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *05*(02), 3928–3936.