



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 3111 - 3117

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar

Meila Noor Syafria<sup>1</sup>, Ika Ari Pratiwi<sup>2</sup>, M. Syafruddin Kuryanto<sup>3</sup>✉

Universitas Muria Kudus, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [syafriamila07@gmail.com](mailto:syafriamila07@gmail.com)<sup>1</sup>, [ika.ari@umk.ac.id](mailto:ika.ari@umk.ac.id)<sup>2</sup>, [syafruddin.kuryanto@umk.ac.id](mailto:syafruddin.kuryanto@umk.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya melalui media pembelajaran, diukur dari hasil belajar. Hal ini sesuai dengan situasi di dalam kelas, dimana siswa kesulitan untuk memahami informasi yang diajarkan karena guru hanya mengajarkannya melalui ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga keberagaman terhadap hasil belajar siswa menggunakan media ular tangga keberagaman muatan PPKn kelas V SD IT Rohmatul Ummah. Media ular tangga Keberagaman adalah sebuah media permainan yang di dalam nomor-nomor terdapat kartu yang berisikan soal soal mengenai materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. Materi yang diambil yaitu muatan PPKn yang terdapat pada Tema 7 Subtema 1. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Rohmatul Ummah dengan subjek 20 siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *eksperimen* dengan jenis *one grup pretest-posttest design* dengan teknik pengambilan sampel *non-probability sampling* jenis sampel jenuh. teknik. Teknik analisis data berupa uji validitas Ekpert judgement, uji T. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga keberagaman pada tema 7 subtema 1 siswa kelas V SD IT Rohmatul Ummah dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut dapat diperoleh dari hasil uji *paired sample T-Test* pada aplikasi spss versi 25. Pada pengujian tersebut diperoleh hasil uji *paired sample T-Test* dengan signifikansi 0,000 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran ular tangga keberagaman dapat membrikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD IT Rohmatu Ummah.

**Kata Kunci:** media ular tangga keberagaman, hasil belajar, PPKn

### Abstract

*This study aims to determine the effect of diversity snakes and ladders media on student learning outcomes using diversity snakes and ladders media PPKn class V SD IT Rohmatul Ummah. Media Snake Ladder Diversity is a media game in which the numbers contain cards containing questions regarding the material on the Diversity of Ethnic Nations and Indonesian Culture. The material taken is PPKn content contained in Theme 7 Sub-theme 1. This research was conducted at SD IT Rohmatul Ummah with 20 students as subjects. This study used a quantitative experimental method with the type of one-group pretest-posttest design with a non-probability sampling technique for saturated sample types technique. The data analysis technique was in the form of an Expert judgment validity test, T-test. The results of this study indicate that the use of diversity snakes and ladders media on theme 7 sub-themes 1 of fifth-grade students at SD IT Rohmatul Ummah can have an impact on student learning outcomes. This statement can be obtained from the results of the paired sample T-test on the SPSS version 25 application. In this test, the results of the paired sample T-test were obtained with a significance of 0.000, which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the data above, it can be concluded that the use of diversity snakes and ladders learning media can influence the learning outcomes of fifth-grade students at SD IT Rohmatu Ummah.*

**Keywords:** diversity snakes and ladders media, learning outcomes, civic education

Copyright (c) 2023 Meila Noor Syafria, Ika Ari Pratiwi, M. Syafruddin Kuryanto

✉ Corresponding author :

Email : [syafriamila07@gmail.com](mailto:syafriamila07@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 5 Tahun 2023  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang interaktif yang melibatkan banyak aspek, antara lain sifat intrinsik dan melekat pada diri siswa, guru dan lingkungan. Pramudita dan Augraheni (2017:71). Siswa diajarkan strategi belajar yang mengubah fungsi kognitif, psikomotor, dan emosional melalui berbagai situasi belajar. Guru yang kompeten dapat mengelola proses belajar mengajar secara efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang produktif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 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). Hasil belajar merupakan keberhasilan yang harus dicapai oleh siswa dalam memperoleh mata pelajaran disekolah (Maisyarah 2019).

Hasil belajar merupakan kemampuan teretentu dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dapat capai atau dikuasi 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 (Suttriso 2021). Peneliti memfokuskan pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Menurut observasi yang dilakukan pada 27 Oktober 2022, penilaian harian siswa kelas V khususnya pembelajaran PPKn pada hasil belajar siswa kelas V. Hal tersebut terlihat bahwa nilai siswa masih dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Mayoritas siswa mengalami kesulitan memahami keragaman suku dan budaya Indonesia. Kemungkinan karena kebosanan siswa dengan mengajar guru yang repetitif dan pendekatan guru yang berdampak pada hasil belajar anak. 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 diatas dengan skripsi penulis yaitu menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan pada peneliti diatas dengan peneliti yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas. Pembuatan bahan ajar guru harus mampu memperkenalkan inovasi-inovasi. Sangat penting bagi instruktur untuk menciptakan sumber belajar yang menarik dan mutakhir bagi siswa mereka. 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 Ular Tangga keberagaman adalah suatu permainan tradisional yang beralaskan papan bergambar sesuai dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dan terdapat bidak yang berisikan nomor 1-100. 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. Tesis penulis dan penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terlepas dari kenyataan bahwa peneliti tersebut dan peneliti memanfaatkan (Wati and Sudigdo 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Baiquni yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*” menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga secara umum lebih berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan dasar. Berdasarkan data hasil penelitian, hipotesis penelitian bahwa aritmetika ( $4,3838 > \text{tabel } (2,0018)$ ) dicapai berubah secara signifikan dengan hasil penelitian menggunakan media pembelajaran ular tangga. Pendekatan eksperimental kuantitatif digunakan dalam penyelidikan ini. Penggunaan metodologi penelitian eksperimen kuantitatif dan penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa merupakan kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian tesis. Subyek yang tercakup dalam penelitian tersebut dan tesis peneliti berbeda. Matematika digunakan dalam studi Baiquni. Penulis membahas Bahasa Indonesia dan PPKn sebagai mata pelajaran. (Baiquni 2016). 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 thitung sebesar 3,227, sedangkan taraf signifikansi 5% dicapai dengan hasil 2,024, artinya  $\text{thitung} = 3,227 > \text{ttabel} = 2,024$ , 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.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Desain penelitiannya menggunakan *pre eksperimen desain* dengan jenis *one group pretest posttest*. Desain digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Metode penelitian eksperimen mengacu pada metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Rohmatul Ummah yang beralamat di desa Jekulo, kecamatan Jekulo, kabupaten Kudus Pada tanggal 15-17 Mei 2023 dengan fokus penelitian pada permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu di kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Penelitian ini dilaksanakan di semester II pada tahun pelajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD IT Rohmatul Ummah Jekulo Kudus yang berjumlah 20 siswa. Terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non-probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampel yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD IT Rohmatul Ummah Jekulo Kudus. Siswa tersebut terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan instrumen uji validitas. Pengujian reliabilitas bahan kajian didasarkan pada pendapat atau pertimbangan pakar terkait, antara lain wali kelas dan dosen mata kuliah Wawan Shokib Rondli, M.Pd, dan Fitri Noor Pratiwi, S.Pd. Hasil uji validitas *Expert Judgement* instrumen soal tes menunjukkan bahwa soal memperoleh kriteria baik dengan memberikan skor 1-5 pada aspek yang berhubungan dengan instrumen validitas isi untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi hipotesis nol. Hasil pengujian ini digunakan untuk menguji  $H_0$  dan  $H_1$  sebagai berikut:

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_1$  : data tidak berdistribusi normal

*Uji Paired Sample T-Tes* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua set data yaitu data sebelum dan sesudah saling berpasangan, yaitu pretest dan posttest. Penelitian ini menggunakan *Uji Paired Sample T-Test* untuk memperoleh data adanya pengaruh media ular tangga keberagaman yang digunakan dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data merupakan gambaran data penelitian yang berasal dari penelitian yang dilakukan peneliti antara tanggal 15 dan 17 Mei 2023. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu media ular tangga keberagaman dan hasil belajar siswa. Hasil belajar PPKN siswa merupakan variabel terikat, sedangkan pengaruh penggunaan media ular tangga yang berbeda sebagai variabel bebas. Sampel yang digunakan peneliti yaitu sampel jenuh. Seluruh siswa kelas V SD IT Rohmatul Ummah Jekulo Kudus yang berjumlah 20 siswa. Sampel yang digunakan yaitu menggunakan sampel teknik *non-probability sampling* dengan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah penentuan sampel apabila semua populasi menggunakan sebagai sampel. Alat ukur yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta PPKN dan bahasa Indonesia dalam penelitian ini adalah soal pretest dan posttest yang masing-masing terdiri dari 25 soal. Tes instrumental yang melibatkan validator atau metodologi uji validasi penilaian ahli digunakan oleh peneliti untuk menganalisis pertanyaan yang digunakan sebelumnya. Dr. Wawan Shokib Rodli, dosen PPKN, dan Fitri Noor Pratiwi, guru kelas menjadi verifikator. Hasil validasi untuk pertanyaan-pertanyaan ini ditampilkan dalam tabel berikut.

Penelitian dilaksanakan pada 15 Mei 2023. 20soal pilihan ganda dan 5 soal esai hasil pretest disampaikan saat kegiatan pertama. Tujuan dari pre-test ini adalah untuk mengukur pengaruh media ular tangga terhadap pelajaran subtema bagi siswa sebelum diberi perlakuan. Berikut adalah hasil pre-test bagi siswa yang memenuhi kriteria secara keseluruhan atau sebagian. Diketahui hanya 2 siswa yang memenuhi semua standar, sedangkan 18 siswa lainnya tidak. Uraian perhitungan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN diperoleh data dengan nilai pretest total 1021, nilai rata-rata (mean) 51,05, nilai median (median) 51,00, nilai tertinggi (modus) adalah 43, maka nilai minimumnya adalah 28, dan nilai maksimumnya adalah 78.

Deskripsi perhitungan data hasil belajar siswa *posttest* pada muatan pelajaran PPKN maka diperoleh data dengan jumlah 1812,00, nilai rata-rata (mean)90.06, nilai tengah (median) 90,nilai terbanyak (modus) 86, nilai minimum sebesar 81 dan nilai maximum 98. Penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk karena sampel  $< 50$ . Berdasarkan perhitungan SPS diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* yaitu 0,747 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam normalitas Shapiro-Wilk bahwa  $0,747 > 0,05$  atau data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* yaitu 0,104 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa  $0,104 > 0,5$  sehingga data tersebut berdistribusi normal. Pernyataan pada pengujian tersebut mendukung bahwa menerima hipotesis nol ( $H_0$ ) dan menolak hipotesis kerja ( $H_1$ ). D bahwa nilai signifikansi *pretest* yaitu 0,747 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam normalitas Shapiro-Wilk bahwa  $0,747 > 0,05$  atau data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* yaitu 0,104 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa  $0,104 > 0,5$  sehingga data tersebut berdistribusi normal. Pernyataan pada pengujian tersebut mendukung bahwa menerima hipotesis nol ( $H_0$ ) dan menolak hipotesis kerja ( $H_1$ ). Data perhitungan uji normalitas diatas dihasilkan data yang normal maka analisis menggunakan metode para metrik dengan persyaratan normalitas terpenuhi dan berasal dari data yang berdistribusi normal.

Perhitungan uji normalitas diatas dihasilkan data yang normal maka analisis menggunakan metode para metrik dengan persyaratan normalitas terpenuhi dan berasal dari data yang berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji homogenitas variabel terikat dapat dilihat nilai based on mean pada tabel diatas. Tabel diatas diketahui signifikansi base on mean yaitu 0,941. Data dikatakan homogen apabila signifikansi  $> 0,05$  artinya nilai signifikansi 0,941 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi hasil data *pretest* dan *posttest* adalah homogen.

Penelitian menggunakan Uji Paired Sample T-Test. Berdasarkan perhitungan uji Paired Sample T-test diatas memperoleh hasil uji t sebesar -13,559 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. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang hasil belajar siswa di sekolah. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut peneliti melibatkan penggunaan media pembelajaran dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian yaitu SD IT Rohmatul Ummah. Pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran akan memberikan dampak baik terutama bagi siswa karena pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan PPKn temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan ini siwa tampak antusias melaksanakan proses pembelajaran. Siswa menjadi bersemangat untuk memulai pembelajaran dan merasa ingin terus belajar menggunakan media ular tangga keberagaman. Hal tersebut melibatkan aktivitas siswa yang terlihat aktif dan semangat dalam berpartisipasi. Siswa tampak antusias karena menggunakan media ular tangga keberagaman seperti bermain dengan temannya sendiri namun tetap mengandung unsur edukasi dalamnya karena berisikan pembelajaran pada kartu Bintang (kartu materi) dan aktif menjawab pada pertanyaan di kartu matahari.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setelah penelitian selesai, data yang diperoleh diperiksa dengan menggunakan berbagai prosedur pengujian. Kesimpulan berikut dapat dibuat dari pengujian yang dilakukan berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari kerja lapangan: Sebelum dan selama penggunaan media keanekaragaman ular tangga pada materi PPKN Tema 7 Subtema 1 kelas V SD IT Rohmatul Ummah, ada cukup banyak berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil Paired Sample T-Test, penggunaan media keragaman ular tangga dianggap menguntungkan karena dapat mempengaruhi pemanfaatan siswa secara signifikan.

## 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." *Jkpm* 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*. 4th ed. ed. Dimas Handi. CV. ALVABETA. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com).

- 3116 *Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar – Meila Noor Syafria, Ika Ari Pratiwi, M. Syafruddin Kuryanto*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- 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 Tannga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” <https://doi.org/10.31227/osf.io/46prn>.
- 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-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3(1): 171.
- 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).
- Ricardo, and Rini Intansari Meilani. 2017. “Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students’ Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes).” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2(2): 188–201.  
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>.
- 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.
- Slameto. 2010. . . *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipt.
- Smaldino, Sharon E, Deborah L. Lowther&James Russell. 2011. *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sumantri, Moh. Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT.Rajagrafindo.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenadamedia.: Prenadamedia.

3117 *Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar – Meila Noor Syafria, Ika Ari Pratiwi, M. Syafruddin Kuryanto*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>

Tradisional, Permainan, and Ular Tangga. 2018. “Melestarikan Kearifan Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional Ular Tangga.” (April): 78–82.

Wati, Santi Herlina, and Anang Sudigdo. 2019. “Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional PGSD* 1(1): 274–82. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4760>.