



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1592 - 1603

Research & Learning in Elementary Education

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



Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nabila Putri Herdianti^{1✉}, Wirda Hanim², Uswatun Hasanah³

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: nabilaputriherdianti.article@gmail.com¹, whanim@unj.ac.id², uswatunhasanah@unj.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini didorong oleh perlunya menggunakan sarana pendidikan yang interaktif dan menyenangkan, yang bertujuan untuk menarik minat siswa pada pembelajaran IPS. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran serta keterlibatan sosial siswa sekolah dasar kelas empat dalam pembelajaran IPS. Dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), khususnya model ADDIE, penelitian ini berfokus pada tahap awal: *analysis* (analisis). Populasi penelitian ini adalah pendidik dan siswa kelas IV SD Budi Wanita. Sampel penelitian ini adalah seorang guru dan 17 siswa SD Budi Wanita. Metode pengumpulan data kualitatif yaitu wawancara dan kuesioner digunakan sebagai instrumen penelitian. Temuan dari angket siswa menunjukkan bahwa 82% responden menyatakan minat dan setuju mengenai integrasi media pembelajaran ular tangga digital berbasis Genially ke dalam pembelajaran IPS. Selain itu, guru mengakui potensi media pembelajaran digital ini untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut, hasil analisis kebutuhan guru dan siswa mengindikasikan bahwa media permainan ular tangga digital berbasis genially diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk pengembangan media ular tangga digital agar dapat mendorong peningkatan partisipasi belajar siswa dan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, media pembelajaran, ular tangga digital, partisipasi belajar.

Abstract

This research is driven by the need to use interactive and fun educational tools that aim to attract students' interest in social studies learning. The ultimate goal is to increase participation in the learning process as well as social engagement of grade four primary school students in social studies learning. Using a Research and Development (R&D) approach, specifically the ADDIE model, this research focuses on the initial stage: analysis. The population of this study were educators and fourth-grade students of SD Budi Wanita. The sample of this study was a teacher and 17 students of SD Budi Wanita. Qualitative data collection methods, namely interviews and questionnaires were used as research instruments. Findings from the students' questionnaire showed that 82% of respondents expressed interest and agreement regarding the integration of Genially-based digital snakes and ladders learning media into social studies learning. In addition, the teachers recognized the potential of this digital learning tool to increase student engagement and participation in social studies lessons. Based on this, the results of the needs analysis of teachers and students indicate that genially-based digital snakes and ladders game media are needed by students in social studies learning. This research can be developed for the development of digital snakes and ladders media to encourage increased student learning participation and become a fun learning media for grade IV elementary school students.

Keywords: needs analysis, learning media, digital snakes and ladders, learning participation.

Copyright (c) 2024 Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, Uswatun Hasanah

✉ Corresponding author :

Email : nabilaputriherdianti.article@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Belajar ialah proses aktif dan kontinu di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan pengalaman baru yang dapat dipelajari sepanjang hayat oleh seluruh individu baik anak-anak, orang dewasa, hingga orangtua. Dengan belajar, seorang individu dapat mengalami proses perubahan perilaku, mulai dari sikap, keterampilan, pengetahuan, atau nilai positif sebagai hasil dari proses internal yang terjadi dan berbagai materi yang dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019). Istilah belajar seringkali dikaitkan dengan siswa terutama pada konteks pendidikan formal di sekolah. Namun sebenarnya, belajar tidak hanya dapat dilakukan oleh siswa saja, namun pada siapa pun. Observasi awal yang dilaksanakan peneliti di sekolah dasar mendasari beberapa temuan, diantaranya tercatat terjadi penurunan minat, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan rendahnya antusiasme dan keterlibatan selama pengajaran di kelas. Ironisnya, menurut pendapat siswa, guru menjadi faktor penyebab kesulitan belajar atau bahkan ada guru yang menyulitkan siswa (Heri, 2019). Selain itu, ditemukan bahwa metode ceramah masih mendominasi hampir setiap proses pembelajaran. Padahal di era globalisasi saat ini, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media dan metode yang lebih beragam dan disesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini.

Selain itu, menurunnya partisipasi belajar siswa dapat disebabkan oleh lingkungan yang kurang mendukung, kurangnya relevansi materi dalam kehidupan sehari-hari, gaya mengajar yang monoton dan kurang interaktif sehingga dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta kemajuan teknologi yang menghadirkan distraksi baru bagi peserta didik. Seperti yang diketahui, bahwa terwujudnya tujuan pembelajaran tergantung pada kesediaan peserta didik untuk bersikap partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung (Risanatul & Junaidi, 2022). Dalam penelitiannya McCormack (2021) membuktikan bahwa partisipasi dan keterlibatan siswa di sekolah memiliki dampak positif dalam hal pengalaman dan pandangan siswa di sekolah serta keterlibatan siswa dapat mulai ditingkatkan dengan adanya hubungan dan interaksi yang positif antara guru dengan siswa tersebut.

Uraian di atas menunjukkan apabila partisipasi siswa memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Ketika siswa terlibat secara aktif, pengalaman belajar menjadi lebih efektif karena mereka terlibat langsung dalam memahami materi, terlibat dalam diskusi, dan berinteraksi baik dengan guru maupun teman-temannya. Keterlibatan aktif ini juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa pada materi serta motivasi belajarnya. Temuan dari observasi lapangan pra penelitian juga ditemui peneliti bahwa guru di sekolah masih sedikit yang memanfaatkan laptop atau perangkat digital lainnya dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Padahal, laptop atau perangkat digital lainnya dapat membantu guru menciptakan pembelajaran bermakna untuk siswa. Hal tersebut dapat mendorong guru untuk mengimplementasikan metode dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk menarik minat siswa, agar partisipasi, motivasi, serta interaksi sosial di kelas dapat mengalami peningkatan.

Mengacu pada permasalahan yang teridentifikasi, penting untuk menerapkan media yang dapat meningkatkan partisipasi aktif belajar siswa sekolah dasar melalui kegiatan bermain. Media berbasis permainan sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan interaksi sosial selama pembelajaran di kelas. Permainan yang dapat menarik perhatian bagi anak-anak salah satunya ialah ular tangga. Permainan tradisional dengan pemain berjumlah dua orang atau lebih, serta membutuhkan papan permainan yang dilengkapi kotak-kotak yang saling berhubungan bergambar ular juga tangga (Afandi, 2015). Adanya kemajuan di era digital, media pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Salah satu contohnya adalah penerapan permainan edukasi berbasis digital, seperti ular tangga digital. Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Digital dalam platform Genially. Ular tangga digital berbasis Genially dapat secara efektif

meningkatkan partisipasi dan interaksi sosial siswa. Mengintegrasikan teknologi dan permainan dalam konteks pendidikan dapat mengubah proses belajar lebih interaktif serta menarik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ular tangga digital terbukti kelayakan, validitas serta efektivitasnya guna diterapkan di bidang pendidikan sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Temuan dari studi Anggraeni et al. (2023) mengemukakan bahwa pemanfaatan permainan ular tangga digital untuk pengajaran keberagaman di Indonesia pada materi IPS secara signifikan mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa. Demikian pula penelitian dari Yuni et al. (2019) melaporkan bahwa hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan yang tinggi untuk media ini: ahli materi memberikan penilaian 93,5%, ahli media 80,5%, dan ahli agama 100%, semuanya berada dalam kategori sangat layak. Temuan tersebut menjelaskan bahwa pengembangan permainan ular tangga bertema Islami valid dan layak untuk diimplementasikan dalam mata pelajaran IPA. Selanjutnya sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yakni Gebi et al. (2021) juga menunjukkan jika pengimplementasian ular tangga dalam pengajaran IPS berefek pada peningkatan hasil belajar siswa.

Meskipun banyak peneliti yang telah mendalami penelitian mengenai ular tangga digital, dan sering kali memiliki kesamaan dalam metodologi, variabel, dan jangka waktu penelitian, penulis dalam melaksanakan penelitian ini bertujuan untuk menegaskan perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilaksanakan penulis. Pertama, fokus yang diteliti terletak pada variabel terkait partisipasi belajar siswa sekolah dasar. Secara khusus, eksplorasi keterlibatan siswa yang menekankan pada interaksi sosial antar siswa dalam proses belajar mengajar IPS menggunakan media pembelajaran berbasis ular tangga digital masih terbatas. Penelitian sebelumnya biasanya berkonsentrasi pada analisis isi materi pelajaran, motivasi, serta prestasi belajar. Kedua, perbedaan lokasi penelitian yang dipilih penulis dengan penelitian terdahulu.

Media pembelajaran ular tangga digital berbasis genially yang akan dikembangkan peneliti memiliki beberapa keunggulan antara lain disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, berisi terkait materi pada pelajaran IPS dengan fasilitas audio serta animasi dengan visual yang interaktif menggunakan genially dapat meningkatkan pemahaman materi siswa dengan cepat dan konkret serta dapat meningkatkan kerjasama antar siswa. Dengan demikian, dikembangkannya produk ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar serta interaksi sosial pada siswa SD. Pada paparan yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan inilah yang menjadi suatu hal yang menarik dibahas oleh peneliti untuk mengkaji keberhasilan penggunaan media ular tangga digital berbasis genially dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dan dalam konteks pembelajaran yang lebih menarik. Tujuan dibuatnya media ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami konsep, meningkatkan keterlibatannya dalam pembelajaran, dan mendorong interaksi sosial antar siswa pada pembelajaran IPS. Pengembangan media ini melibatkan pengintegrasian suara dan visual ke dalam konten IPS dengan tujuan untuk menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan partisipasi belajarnya di kelas dan meningkatkan efisiensi pengajaran IPS di tingkat SD.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang mencakup lima tahapan, diantaranya: analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Secara khusus, penelitian ini berkonsentrasi pada tahap awal model ADDIE, yang dikenal sebagai analisis. Tujuannya adalah untuk mengkaji data lapangan mengenai kebutuhan guru dan siswa. Analisis ini menyediakan data mengenai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga digital menggunakan Genially yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi serta interaksi sosial siswa dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024 yang dilaksanakan di SD Budi Wanita di Setiabudi, Jakarta Selatan. Wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas empat dan penyebaran kuesioner kepada

- 1595 *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, Uswatun Hasanah*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>

siswa kelas empat SD Budi Wanita merupakan metode yang dipergunakan dalam mengumpulkan data. Guru dan siswa kelas IV SD Budi Wanita merupakan populasi penelitian, dengan sampel penelitian terdiri dari satu guru dan tujuh belas siswa dari tingkat kelas tersebut. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik kualitatif, antara lain wawancara dan kuesioner terhadap siswa SD Budi Wanita.

Dalam mengumpulkan data angket, siswa kelas IV SD Budi Wanita mengisi angket dengan langsung menuliskannya pada lembar yang telah disediakan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SD Budi Wanita. Penelitian dilaksanakan dengan menerapkan dua instrumen: kuesioner 10 butir pernyataan atau pertanyaan untuk siswa dan wawancara 18 pertanyaan untuk guru. Perolehan data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu mengkaji dan merangkum data yang dikumpulkan untuk menggambarkan kondisi serta situasi yang nyata. Instrumen pengumpulan data telah diuji keabsahannya melalui proses validasi oleh beberapa ahli yang sesuai dengan bidangnya. Observasi, wawancara dengan guru, menyebarkan angket kepada siswa dilakukan penulis guna mengumpulkan data penelitian. Tahapan penelitian ini dengan melakukan observasi di kelas IV, selanjutnya melakukan wawancara kepada wali kelas IV untuk melihat kebutuhan media yang saat ini diperlukan pada saat mengajar dan diakhiri dengan penyebaran angket untuk siswa yang diisi secara langsung guna melihat kebutuhan media yang diperlukan pada saat pembelajaran IPS beserta kendala yang dialami pada saat pembelajaran. Pengujian data di lingkungan pendidikan meliputi pendeskripsian keadaan dan situasi saat penerapan media pembelajaran ular tangga digital berbasis Genially di kelas empat SD Budi Wanita, dengan fokus pada keterlibatan siswa dan interaksi sosial selama proses berlangsung. Hal tersebut memerlukan analisis informasi yang dikumpulkan dari wawancara serta angket yang dibagikan pada guru juga siswa di SD Budi Wanita. Analisis data mengenai perlunya media pembelajaran ular tangga digital berbasis Genially meliputi sudut pandang guru dan persentase respon angket siswa di lapangan. Hal ini dihitung dengan menggunakan rumus Tingkat Pencapaian Responden atau rumus TPR yang mengevaluasi dampak media pembelajaran ular tangga digital berbasis Genially terhadap partisipasi dan interaksi sosial siswa pada proses belajar mengajar mata pelajaran IPS kelas IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis yang diperoleh mendasari temuan mengenai kebutuhan guru yang dilakukan dengan observasi dan wawancara, didapatkan hasil bahwa guru kelas IV SD Budi Wanita membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu dalam peningkatan interaksi sosial siswa berkaitan dengan partisipasi belajar serta interaksi sosial siswa pada pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan responden 17 siswa dan 1 orang guru kelas IV di SD Budi Wanita, Setiabudi, Jakarta Selatan. Pengumpulan data pada guru dilakukan dengan melakukan wawancara, sedangkan pada siswa dengan menyebarkan angket secara langsung kepada responden. Pertanyaan yang disusun memiliki beberapa indikator, meliputi 18 pertanyaan wawancara untuk guru dan 10 pertanyaan angket untuk siswa mengenai media untuk mengajar dan kegiatan kelas. Kedua metode tersebut berfungsi untuk menilai hal-hal yang dibutuhkan guru serta siswa mengenai media pembelajaran ular tangga digital dalam pelajaran IPS. Tabel 1 yang disajikan berisi petunjuk wawancara guru yang digunakan.

Tabel 1. Butir Pertanyaan Wawancara Penelitian Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD

No.	Pertanyaan
1.	Menurut Bapak/Ibu guru, apa saja kendala dalam mengajar IPS?
2.	Menurut Bapak/Ibu guru, materi IPS apa yang sulit dalam pembelajaran di kelas?
3.	Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran pada saat pelajaran IPS? Jika sudah menggunakan media, media apa yang biasanya digunakan oleh Bapak/Ibu guru?

No.	Pertanyaan
4.	Bagaimana reaksi dan tanggapan siswa saat menggunakan media pembelajaran tersebut?
5.	Apakah media pembelajaran yang digunakan dan ada saat ini sudah cukup dalam mendukung proses pembelajaran IPS di kelas?
6.	Seberapa sering Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran pada saat pelajaran IPS? apa saja media yang biasanya digunakan?
7.	Pada saat menggunakan media pembelajaran, apakah terdapat kendala yang dihadapi oleh Bapak/Ibu guru? Jika terdapat kendala, apa saja kendala yang dihadapi oleh Bapak/Ibu guru selama menggunakan media pembelajaran tersebut?
8.	Jenis media pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan pada muatan pelajaran IPS?
9.	Menurut Bapak/Ibu guru, bagaimana partisipasi belajar siswa pada saat pelajaran IPS sedang berlangsung?
10.	Apakah terdapat perbedaan respon dan perbedaan partisipasi belajar siswa antara menggunakan media pembelajaran dan pada saat tidak menggunakan media pembelajaran?
11.	Apakah media pembelajaran yang selama ini Bapak/Ibu gunakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi belajar siswa pada saat pelajaran IPS?
12.	Apakah Bapak/Ibu guru mengetahui media ular tangga digital?
13.	Apakah Bapak/Ibu guru pernah menggunakan media ular tangga ataupun ular tangga digital pada pembelajaran IPS?
14.	Jika pernah menggunakan ular tangga digital, apa saja manfaat dan kesulitan dari penggunaan media ular tangga digital pada siswa di kelas Bapak/Ibu guru?
15.	Menurut Bapak/Ibu guru, apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga ataupun ular tangga digital efektif digunakan dalam upaya meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas?
16.	Jika saya mencoba meneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga digital pada siswa kelas IV di sekolah ini, apakah menurut Bapak/Ibu media ini dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas?
17.	Apakah Bapak/Ibu guru setuju apabila media pembelajaran ular tangga digital dikembangkan pada pembelajaran IPS agar memudahkan pemahaman siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa
18.	Menurut Bapak/Ibu guru, apa saja yang perlu dikembangkan pada media ular tangga digital agar dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa?

Berdasarkan pemaparan butir pertanyaan wawancara yang tersaji dalam tabel 1 diatas, dapat diidentifikasi bahwa kendala yang dihadapi pada saat guru mengajar antara lain terdapat beberapa siswa yang kurang memahami materi mengenai Sejarah Kerajaan Indonesia dan lebih menyukai bermain *gadget* karena memiliki berbagai aplikasi di dalamnya. Guru memberikan informasi mengenai keadaan terkini pengajaran IPS di dalam kelas, menyebutkan integrasi sumber belajar berbasis teknologi digital seperti presentasi PowerPoint dan video pembelajaran yang ditampilkan melalui proyektor. Hal ini menunjukkan tren dalam praktik pendidikan di mana teknologi berfungsi sebagai alat pendukung yang memiliki signifikansi besar dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, hal tersebut mencerminkan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang lebih luas, yang mana guru perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini agar dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran untuk mencapai tingkat efektivitas yang lebih maksimal dan memudahkan guru serta siswa dalam proses pembelajaran (Sarwendah et al., 2023). Dalam penelitiannya Sumarsih & Wirdati (2022)) menemukan bahwa penggunaan metode ceramah masih dominan digunakan hampir disetiap proses pembelajaran. Padahal seperti yang diketahui bahwa di zaman ini terdapat tuntutan untuk guru menerapkan variasi metode yang lebih beragam sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Sumarsih & Wirdati, 2022). Dalam konteks ini, artinya, proses pembelajaran yang terjadi berdasarkan fakta di lapangan masih kurang ideal. Penggunaan

metode ceramah yang seringkali digunakan oleh guru tanpa melakukan variasi, tentu akan menimbulkan kebosanan serta kejenuhan yang akan berimbas pada minat, capaian belajar, dan menurunnya partisipasi belajar siswa selama proses belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hal esensial dalam mencapai efektivitas pembelajaran di dalam kelas. Penelitian terdahulu dari Handayani et al. (2022) memiliki relevansi dengan hal tersebut, temuannya menjelaskan apabila saat ini dalam dunia pendidikan, sangat diperlukan media pembelajaran IPS berbasis IT yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah.

Guru menyebutkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan kegembiraan selama sesi pembelajaran, sehingga mendorong penggunaan media yang membantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka. Penekanan ini bermula dari rasa ingin tahu yang melekat pada siswa SD, sebagaimana dikemukakan oleh Intaniasari et al. (2022), yang melaporkan jika mereka memiliki kecenderungan kuat untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dan materi akademik. Selain itu, guru menyatakan bahwa sumber belajar yang ada cukup memfasilitasi pengajaran IPS, dan tidak ada hambatan yang dilaporkan dalam pemanfaatannya. Selain itu, guru menyebutkan bahwa bahan ajar yang digunakan meliputi buku guru dan siswa, laptop, video pembelajaran, proyektor, presentasi PowerPoint, dan gambar. Instrumen ini dianggap memiliki efek positif dalam upaya peningkatan pemahaman siswa tentang topik IPS. Lebih jauh lagi, guru menilai keterlibatan siswa selama kelas IPS sebagai sesuatu yang sangat positif. Menurut pendapat Mohammad (2023) pembelajaran kolaboratif yang melibatkan teman sebaya di dalam kelas, dengan mendorong siswa untuk mencari bantuan dan menerima masukan dari anggota timnya, secara tidak langsung dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena tidak sekedar membantu peningkatan kerjasama antara siswa, hal tersebut juga memperkuat kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dan interaksi yang terjalin dalam konteks pembelajaran kolaboratif juga turut menciptakan pengalaman sosial yang berharga bagi siswa, hal tersebut membantu siswa dalam melakukan pengembangan keterampilan sosial dalam berinteraksi di kesehariannya. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui apabila media pembelajaran juga kolaborasi antar siswa adalah hal penting dalam mendukung proses pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, serta meningkatkan interaksi sosial siswa.

Selain itu, guru mengamati tidak adanya perbedaan yang terlihat dalam respon siswa dan tingkat keterlibatan antara pembelajaran dengan dan tanpa media pembelajaran dalam pengajaran IPS. Namun, guru menekankan besarnya dampak penggunaan media pembelajaran terhadap partisipasi siswa selama pembelajaran tersebut. Menurut guru, penggunaan media seperti itu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan menarik perhatian mereka, sehingga menumbuhkan antusiasme yang lebih besar terhadap materi pelajaran. Hal ini menggarisbawahi pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pendidikan. Pemanfaatan sumber daya ini berpotensi menyederhanakan konsep-konsep abstrak, menjadikannya lebih nyata, dan meningkatkan penyampaian informasi, sehingga memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas hasil pembelajaran. Penegasan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Stevi & Haryanto (2020), yang menyoroti pentingnya media dalam pembelajaran, mengingat perannya dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan mendorong siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran, yang dapat berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar, sebagaimana tercermin dalam temuan Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) tentang pentingnya media dalam pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran, tentu akan mengembangkan cara berpikir serta dapat melibatkan siswa secara kreatif dan aktif yang dapat membantu peningkatan capaian belajar yang didapatkan.

Pada pertanyaan nomor 12, 13, 14, dan 15 guru menjelaskan bahwa guru mengetahui media ular tangga digital dan sudah pernah menggunakan media ular tangga ataupun ular tangga digital pada pembelajaran IPS. Guru menjelaskan bahwa media ular tangga digital secara signifikan meningkatkan komunikasi dan keterlibatan siswa di kelas, memberikan pengalaman yang unik dan interaktif. Guru juga menjelaskan bahwa

- 1598 *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, Uswatun Hasanah*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>

penggunaan ular tangga dalam versi digitalnya, sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Pengamatan ini sejalan dengan Rajab et al. (2023) , yang mengemukakan bahwa ular tangga berbasis digital adalah instrumen belajar yang layak dan bermanfaat bagi siswa kelas lima dalam memfasilitasi kegiatan kelas. Selain itu, memasukkan permainan ular tangga berbasis misi dalam pembelajaran di tingkat SD dinilai efektif dalam membantu peningkatan keterampilan siswa dalam mencari solusi dari permasalahan (Andriani & Wahyudi, 2023).

Pada pertanyaan nomor 16, 17, dan 18, guru menjelaskan bahwa media ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap IPS secara signifikan, sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan kelas jika diterapkan. Penting agar proses belajar dalam kelas tidak bersifat *teacher center*; siswa juga harus terlibat aktif dan memimpin kegiatan pembelajaran, seperti yang ditekankan dalam penelitian Rudini & Alif (2022). Guru mendukung pengembangan media pembelajaran ular tangga digital IPS karena diyakini akan menciptakan pemahaman yang bermanfaat bagi siswa dan meningkatkan partisipasi kelas. Guru mengakui bahwa media yang ada saat ini cukup mendukung proses pembelajaran namun menekankan bahwa perkembangan baru harus fokus pada tampilan yang menarik perhatian, isi atau pertanyaan yang jelas dan mudah dipahami, serta penggunaan teknologi masa kini. Memasukkan gambar, audio, ringkasan materi, dan kegiatan pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa, sehingga menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih bermanfaat (Hastiwi et al., 2021). Tabel 2 merupakan penjelasan mengenai indikator pertanyaan yang diberikan dalam angket siswa.

Tabel 2. Indikator Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga Digital

No.	Pertanyaan	Presentase
1.	Apakah kamu menyukai dan tertarik dengan muatan pelajaran IPS?	
	• Ya	76%
	• Tidak	24%
2.	Apakah terdapat kesulitan yang kamu alami dalam pembelajaran IPS?	
	• Ya	88%
	• Tidak	12%
3.	Apakah kamu terlibat aktif pada saat pembelajaran IPS sedang berlangsung di dalam kelas	
	• Ya	47%
	• Tidak	53%
4.	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran muatan pelajaran IPS?	
	• Ya	47%
	• Tidak	53%
5.	Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar pelajaran IPS di kelas?	
	• Ya	100%
	• Tidak	0
6.	Apakah pada saat mengajar Bapak/Ibu guru pernah menggunakan media permainan di kelas?	
	• Ya	88%
	• Tidak	12%

- 1599 *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, Uswatun Hasanah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>

No.	Pertanyaan	Presentase
7.	Apakah menurutmu penggunaan media permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi dan keterlibatanmu dalam pembelajaran?	
	• Ya	88%
	• Tidak	12%
8.	Apakah kamu mengetahui permainan ular tangga?	
	• Ya	94%
	• Tidak	6%
9.	Apakah kamu tertarik jika belajar materi IPS menggunakan media ular tangga?	
	• Ya	59%
	• Tidak	41%
10.	Apakah jika diberikan media ular tangga akan tetapi bentuknya digital (dapat dilihat di hp atau laptop) sehingga akan terlihat lebih menarik, apakah kamu akan semakin tertarik dalam pembelajaran IPS?	
	• Ya	82%
	• Tidak	18%

Analisis kebutuhan siswa memberikan informasi bahwa mayoritas siswa mendukung dan antusias dengan diimplementasikannya media pembelajaran ular tangga digital. Hal tersebut selaras dengan penelitian terdahulu dari Dynawantika et al. (2023), yang menjelaskan jika media pembelajaran ular tangga digital berbasis QR-code dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam proses belajar, dengan siswa terlihat antusias dan aktif saat diskusi dan tanya jawab. Secara khusus, Tabel 2, pertanyaan 1, menunjukkan bahwa 76% siswa menunjukkan ketertarikan serta menyukai konten pelajaran IPS. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa 24% dari 17 siswa tidak menyukai dan kurang tertarik dengan materi pelajaran. Selanjutnya, pertanyaan 2 menunjukkan bahwa 88% siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPS. Terakhir, pertanyaan 3 menunjukkan bahwa 53% siswa tidak terlibat secara aktif selama pelajaran IPS di kelas. Terkait pertanyaan 4, 53% siswa menyatakan bahwa mereka tidak pernah merasa bosan atau tidak bersemangat selama pelajaran IPS, sementara 47% siswa mengaku kadang-kadang merasa bosan atau tidak bersemangat. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas empat di SD Budi Wanita menikmati dan tertarik dengan pelajaran IPS dan biasanya tetap terlibat selama pelajaran berlangsung. Namun, data tersebut juga menegaskan bahwa sebagian besar siswa menghadapi tantangan dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran IPS. Untuk itu, sangat penting untuk memilih media dan model pengajaran yang tepat untuk pembelajaran IPS. Dengan pemilihan media yang tepat, tentu akan menentukan tingkat efektivitas pembelajaran IPS, hasil belajar, dan aktivitas belajar siswa pada partisipasi belajar serta interaksi sosial siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran

Pertanyaan 5 dan 6, yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran di dalam kelas, mengungkapkan bahwa 100% siswa mengkonfirmasi bahwa guru mereka menggunakan media pembelajaran saat mengajar IPS. Suara bulat ini menunjukkan konsistensi penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pengajaran IPS. Integrasi yang efektif dari media pembelajaran yang tepat di dalam kelas diketahui mampu meningkatkan aktivitas belajar mengajar (Rasyid Karo-Karo & Rohani, 2018). Selain itu, 88% siswa melaporkan bahwa guru mereka telah menggunakan media berbasis permainan selama pelajaran. Pertanyaan 7, yang berkaitan dengan interaksi sosial siswa, menunjukkan bahwa 88% siswa percaya bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan mereka. Lalu, pertanyaan yang diberikan pada nomor 8 dan nomor 9 yang memiliki keterkaitan dengan pengetahuan siswa mengenai media permainan ular tangga. Dari pertanyaan mengenai ular tangga, menunjukkan bahwa

sebanyak 94% siswa paham mengenai apa itu permainan ular tangga, sedangkan sisanya yakni 6% tidak memiliki pengetahuan mengenai apa itu ular tangga. Lalu, sejumlah 59% siswa memberikan pernyataan mengenai ketertarikan mereka dalam mempelajari materi IPS dengan menerapkan media ular tangga. Pertanyaan 8 dan 9 berfokus pada seberapa paham siswa dengan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa 94% siswa sudah familiar dengan permainan ini, sementara 6% lainnya belum. Selain itu, 59% siswa menyatakan ketertarikannya untuk belajar IPS dengan menggunakan media ular tangga. Pertanyaan 10 membahas ketertarikan siswa terhadap ular tangga digital sebagai media pembelajaran. Ditemukan bahwa 82% siswa tertarik dengan pelajaran yang dilakukan melalui ular tangga digital, sedangkan 18% tidak tertarik. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa antusias dengan ide penggunaan ular tangga digital dalam proses pembelajaran mereka.

Secara keseluruhan, analisis menunjukkan ketertarikan siswa pada media ular tangga digital, yang dapat diartikan bahwa siswa sangat ingin mengeksplorasi alat pembelajaran baru ini. Penggunaan permainan ular tangga digital telah menunjukkan potensi untuk menarik minat siswa dan meningkatkan interaksi sosial di kelas. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Inayah & Zubaidah (2020) yang menyatakan bahwa permainan dapat secara efektif memfasilitasi penerapan pengetahuan di kalangan siswa. Media tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi dengan lebih baik, menghubungkan pengetahuan teoritis dengan pengalaman praktis, meningkatkan partisipasi aktif dalam pelajaran, dan meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan kerja tim dalam pendidikan IPS.

Permainan ular tangga digital telah diakui sebagai media dalam pembelajaran yang berguna dalam proses belajar mengajar, seperti yang dicatat oleh Daloukas et al. (2012). Permainan ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif karena kemampuannya untuk secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Anggraeni (2023) menyampaikan beberapa manfaat dari penggunaan permainan ular tangga digital, termasuk keterlibatan langsung dengan materi pembelajaran, peningkatan literasi digital siswa, peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat digital, dan promosi pemahaman yang lebih dalam tentang makna kehidupan. Penggabungan strategis media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ke dalam praktik pendidikan dapat mendorong siswa dalam pengembangan pengetahuan juga keterampilan serta sikap yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka secara keseluruhan (Anggraini et al., 2018).

Kebutuhan untuk mengembangkan alat pembelajaran ular tangga digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pendidikan IPS diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di antara guru dan siswa, yang dilengkapi dengan temuan-temuan yang relevan dari penelitian sebelumnya. Selain itu, guru menunjukkan sikap yang baik terhadap potensi media pembelajaran tersebut dalam upaya meningkatkan interaksi sosial di antara siswa kelas empat SD. Namun, sangat penting untuk mengakui keterbatasan penelitian ini, terutama fokusnya pada analisis kebutuhan dan eksplorasi media ular tangga digital dalam satu lokasi penelitian. Terlepas dari keterbatasan tersebut, penelitian ini tetap didedikasikan untuk menganalisis secara komprehensif kebutuhan pengembangan media yang diteliti, dengan tujuan guna membantu peningkatan partisipasi siswa SD pada proses belajar mengajar IPS. Melalui analisis kebutuhan untuk mengintegrasikan media ular tangga digital, penelitian yang dilaksanakan memiliki tujuan untuk menangkap perspektif siswa dan guru, menawarkan wawasan yang komprehensif. Hasil yang diharapkan dari penerapan media pembelajaran digital ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep IPS di antara para siswa sekaligus meningkatkan tingkat keterlibatan mereka. Selain itu, penelitian ini berupaya untuk menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi para peneliti di masa depan yang tertarik untuk mengeksplorasi potensi media ular tangga digital berbasis Genially. Diharapkan bahwa temuan dari penelitian yang dilaksanakan dapat berkontribusi bagi bidang pendidikan, khususnya dalam membantu para pendidik dalam mengidentifikasi strategi dan media pembelajaran yang efektif untuk

1601 *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, Uswatun Hasanah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>

pembelajaran IPS. Dilaksanakannya penelitian ini juga memiliki tujuan untuk menumbuhkan inovasi pada media pembelajaran berbasis permainan di lingkungan sekolah dasar dengan memanfaatkan kemampuan teknologi modern melalui platform Genially.

KESIMPULAN

Setelah melakukan wawancara dengan guru dan memberikan kuesioner kepada siswa kelas IV SD Budi Wanita, diperoleh kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran ular tangga digital melalui platform Genially, baik guru maupun siswa menganggap media tersebut sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Penerapan media pembelajaran, khususnya media permainan ular tangga digital pada platform Genially, dirasa perlu untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan interaksi sosial siswa, sehingga dapat mendorong peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Media permainan ini yang difasilitasi oleh platform Genially diharapkan dapat menyederhanakan konsep-konsep IPS yang kompleks bagi siswa, menumbuhkan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang menampilkan visual yang menarik diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru mereka dengan lebih efektif. Selain itu, memasukkan permainan ke dalam praktik pendidikan memiliki potensi dalam membantu upaya peningkatan partisipasi belajar siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan, melampaui metode pengajaran konvensional. Pernyataan ini diperkuat oleh dukungan guru yang mendukung pengembangan media pembelajaran ular tangga digital dalam pembelajaran IPS, yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman yang signifikan di antara para siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan di kelas. Selanjutnya, hal tersebut juga selaras dengan hasil kuesioner siswa, di mana sebanyak 82% responden menyatakan ketertarikannya untuk memanfaatkan permainan ular tangga digital melalui platform Genially sebagai media dalam proses belajar mengajar IPS di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pengampu Mata Kuliah Publikasi Ilmiah atas masukan, kritik, dan bimbingan yang sangat membangun selama proses penulisan, yang sangat membantu dalam penyelesaian artikel ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, wali kelas, serta segenap siswa kelas IV SD Budi Wanita yang telah bersedia menjadi informan dalam penelitian yang dilaksanakan, sehingga pelaksanaan penelitian dapat berjalan lancar hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77–89. <https://www.researchgate.net/publication/316926030>
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sd. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(1), 22 – 35. <https://journal.stkipstangkawang.ac.id/index.php/jurnalipsi/article/view/3976>

- 1602 *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, Uswatun Hasanah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardin, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achivement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324-333. Doi: <https://doi.org/10.31764/Pendekar.V1i1.379>
- Daloukas, V., Rigou, M., & Sirmakessis, S. (2012). Is There A Place For Casual Games In Teaching And Learning? The Snakes And Ladders Case. *International Journal Of Game-Based Learning*, 2(1), 16–32. <https://doi.org/10.4018/Ijgbl.2012010102>
- Djamaluddin, A., Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Kaafah Learning Center. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639/>
- Dynawantika, R., Ambarwati R., & Putri, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-Code Pada Perkalian Bilangan Cacah Dengan Pendekatan Rme Kelas Iii Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 2(2), 252-261. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/senassdra>
- Gebi, S., Mardongan, K., Julianda, R., & Kusyanto, E. (2021). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 2(2), 357-364. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain Pembelajaran Ips Dan Pkn Berbasis Teknologi Informasi Di Tingkat Sekolah Dasar Serta Penggunaan Media Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767–781. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2034>
- Hastiwi, F., Ratnaningsih, A., & Suyoto, S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sd Negeri 1 Pucangagung. *Syntax Idea*, 3(8), 1834-1846. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1418>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa., 15(1), 59-79. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/17588>
- Inayah, A. A., & Zubaidah, E. (2020). Implementation Of Dakon-Themed Game Media: Encourage Curiosity 21st Century In Primary School. *Journal Of Education And Learning (Edulearn)*, 14(4), 609–616. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i4.15091>
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 21-29. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, Vii(1), 91-96. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>
- Mccormack, O., O'flaherty, J., & Liddy, M. (2021). Student's Views On Their Participation In Publicly Managed Second Level School In Ireland: The Importance Of Student-Teacher Relationships. *Educational Studies*, 47(4), 422–437. <https://doi.org/10.1080/03055698.2019.1706041>
- Mohammad, N., Nica, M., Levere, K. M., & Okner, R. (2023). Promoting Engagement Via Engaged Mathematics Labs And Supportive Learning. *International Electronic Journal Of Mathematics Education*, 18(2), 1-13. <https://doi.org/10.29333/iejme/12960>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V Sd. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Risanatul, R., & Junaidi, J. (2022). Penyebab Peserta Didik Tidak Berpartisipasi Aktif Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas Xi Ips 1 Sman 4 Merangin Jambi. *Naradidik: Journal Of Education And Pedagogy*, 1(3), 327–335. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.74>

- 1603 *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, Uswatun Hasanah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Rudini, M., & Khasanah, A. (2022). Implementasi Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendekar Jurnal: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 33-43. <https://Ojs.Fkip.Umada.Ac.Id/Index.Php/Pendekar>
- Sarwendah, A. P., Azizah, N., & Mumpuniarti, M. (2023). The Use Of Technology In Hybrid Learning For Student With Special Needs. *Journal Of Education And Learning*, 17(2), 317–325. <https://Doi.Org/10.11591/Edulearn.V17i2.20810>
- Stevi & Haryanto. (2020). Need Analysis Of Audio-Visual Media Development To Teach Digestive System For Elementary School. *International Technology And Education Journal*, 4(1), 22-29. <https://Eric.Ed.Gov/?Id=Ej1286666>
- Sumarsih, T., & Wirdati, W. (2022). Enam Alasan Guru Menggunakan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Pai. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 123–132. <https://Doi.Org/10.24036/Annuha.V2i1.170>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Index>
- Yuni, Y. A., Zulhanan, Z., & Sodikin, S. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran Ipa. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(2), 194–203. <https://Doi.Org/10.24042/Ijsme.V2i2.4343>