JURNAL PENDIDIKAN: RISET&KONSEPTUAL

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

Pengembangan Media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD

Devita Ummul Musyarofah[(1)], Susilo Tri Widodo[(2)]

[1,2] Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Email: [1]devitaummul877@students.unnes.ac.id, [2]susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi kronologi sejarah kelahiran Pancasila, disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila), menguji kelayakan, dan menguji keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang dilaksanakan hingga tahap uji coba produk. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas V SD Negeri Bringin 01 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes pretest–posttest, angket validasi, dan tanggapan guru. Desain media UTAKA dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif berbasis papan yang dilengkapi buku panduan, kartu pengetahuan, dan kartu pertanyaan yang menyajikan materi kronologi sejarah kelahiran Pancasila secara runtut. Hasil validasi menunjukkan media UTAKA memperoleh persentase kelayakan sebesar 91% dari ahli media dan 87% dari ahli materi dengan kriteria sangat layak. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, baik pada uji coba kelompok kecil dengan peningkatan rata-rata sebesar 19,34 maupun pada uji coba kelompok besar sebesar 13,22. Uji T-test dan uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi < 0,05, serta hasil uji N-Gain berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media UTAKA layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Tersedia Online di
http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel
Diterima pada : 01-02-2026
Disetuji pada : 20-03-2026
Dipublikasikan pada : 21-04-2026

Kata Kunci:
Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

DOI:
http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i2.1473

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan dalam membentuk perubahan pada manusia sehingga mampu mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang beriman, berpengetahuan, demokratis, dan bertanggung jawab (Fery Diantoro, Endang Purwati, 2021). Pendidikan berfungsi sebagai penentu penting dalam pembentukan generasi bangsa. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan untuk menumbuhkan potensi mereka dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan disposisi konstruktif, yang merupakan prasyarat penting untuk kemajuan masa depan baik bangsa maupun negara. Menurut Undang-undang nomor 20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 (dalam Sugiyono, 2023). Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Apabila tujuan pendidikan dapat dicapai dengan mutu yang baik, maka hal tersebut perlu diwujudkan melalui integrasi dalam kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat perencanaan yang menjadi pedoman pelaksanaan proses pendidikan, khususnya dalam mencapai tujuan pendidikan nasional (Arwanda et al., 2020; Sefriani & Sepriana, 2020). Kurikulum yang diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini mengarah pada pembelajaran

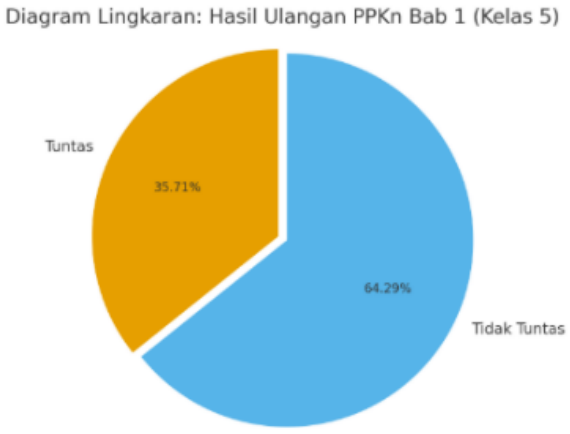
www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

intrakurikuler yang menekankan keberagaman konsep dan materi, sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensi secara lebih optimal (Budiwati et al., 2023; Malahati et al., 2023). Kurikulum Merdeka memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, serta kemampuan mengekspresikan gagasan dan solusi sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya. (Gusteti, MU, & Neviyarni, 2022; Komang et al., 2023)

Pendidikan dasar mencakup sejumlah disiplin ilmu, diantaranya adalah Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPkN), yang sekarang ditetapkan sebagai Pendidikan Pancasila dalam kerangka kurikulum merdeka. Penggantian nama mata pelajaran Pendidikan Pancasila didasarkan pada Keputusan Kemendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan Pembelajaran. Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moral, dan kepribadian peserta didik sejak dini. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai luhur Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Arifa et al., 2023). Tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk menumbuhkan setiap individu menjadi anggota Negara yang berbudi luhur. (Mayada & Widodo, 2025)

Terdapat beberapa faktor yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut dapat berasal dari keterlibatan siswa yang masih kurang dalam pengalaman belajar. Menurut (Kusuma, 2022) definisi minat adalah sibuk, tertarik, atau terlibat pada suatu kegiatan yang dianggap penting. Faktor lainnya dapat berasal dari guru sebagai pendidik yang mempersiapkan rencana pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Pada kurikulum merdeka, seorang pendidik dituntut untuk dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu inovasi yang harus dilakukan guru pada kurikulum merdeka adalah membuat media pembelajarana yang menarik (Kunti Shouma Tsaniya et al., 2023). Media Pembelajaran adalah alat bantu atau objek yang digunakan dalam belajar untuk menyampaikan informasi dari sumbernya (Septiyawati Putri et al., 2022). Daniyati (2023) memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan melalui berbagai saluran komunikasi untuk menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan konatif siswa. Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu untuk menumbuhkan motivasi belajar karena penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan mampu menarik perhatian. (Rasagama, 2020)

Tantangan dalam proses pembelajaran juga ditemukan pada SD Negeri Bringin 01, Semarang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Bringin 01 terdapat permasalahan mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan guru seperti ceramah dianggap kurang efektif dalam menyampaikan materi. Mengakibatkan siswa kurang memperhatikan materi yang dijekaskan.



Gambar 1. Diagram Persentase Pencapaian KKTP

Terlihat pada Gambar 1 dapat dibuktikan bahwa hanya 35,71% siswa yang telah mencapai KKTP. Selain itu, permasalahan yang lain terdapat pada media yang digunakan guru kurang menunjuang pembelajaran, karena hanya menggunakan media gambar. Kelemahan media pembelajaran dapat menghambat kemajuan siswa dan mengakibatkan pembelajaran yang tidak efektif serta kebosanan (Fikriansyah et al., 2023). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang belum optimal. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa (Rahmatiar, 2023; Sumarwati dkk., 2020). Hasil belajar siswa diharapkan mampu mencakup pencapaian mulai dari tingkat paling dasar dalam ranah kognitif hingga menunjukkan bahwa siswa telah melalui proses pembelajaran, seperti penguasaan pengetahuan dan sikap yang menjadi tujuan pembelajaran. Hasil belajar ini akan terlihat positif apabila siswa menunjukkan kemampuan baru, misalnya dalam menyelesaikan tugas atau menjawab soal-soal tes dengan benar sesuai petunjuk dan waktu yang telah ditentukan. (Tumulo, 2022)

Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada dasarnya, karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media dan aktivitas belajar yang melibatkan pengalaman langsung (Saleh & Syahruddin, 2023). Maka dari itu, peniliti mengembangkan media yang menyajikan pengalaman secara langsung. Sekaligus mengintegrasikan metode *experiental learning* yang merupakan metode pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung (Wibowo, 2022). Permainan ular tangga merupakan permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Penggunaan media permainan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menurut Afifah dan Hartatik (dalam Kusuma Ardi & Desstya, 2023).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara tepat untuk siswa sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Syawaluddin et al., 2020; (Pratiwi & Hardini, 2022; Sianipar et al., 2021). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran (Utami et al., 2021; Devantari et al., 2024; Lutfiana et al., 2024). Namun, pemanfaatan media ular tangga yang secara khusus dikembangkan untuk materi kronologi sejarah kelahiran Pancasila masih sangat terbatas.

Pengembangan ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh (Arumsari et al., 2023) yang mengembangkan media ular tangga pada pembelajaran IPS materi keragaman rumah adat di kelas IV SDN 03 Madiun Lor yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak dan efektif untuk membantu pemahaman peserta didik. Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh (Pratiwi & Hardini, 2022). yang mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkam motivasi belajar pada pembelajaran IPA materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV SD Negeri Kebondowo 02 yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

Perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada hal yang dicapai, bila penelitian terdahulu hal yang dicapai adalah motivasi belajar, sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu mencapai hasil belajar serta desain media yang berbeda. Peneliti mencoba untuk mengembangkan media dengan fokus mata pelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu Pendidikan Pancasila. Mekanisme permainannya juga berbeda, apabila penelitian terdahulu menggunakan peraturan ular tangga pada umumnya, perbedaan dengan permainan yang akan saya kembangan adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan siswa yang menjadi pion. Apabila pion mendarat di bawah tangga, siswa

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

mengambil kartu pengetahuan; jika jawabannya benar, pion dapat naik ke atas tangga, sedangkan jika salah tetap berada di tempat. Jika pion mendarat di kepala ular, siswa mengambil kartu pertanyaan; jawaban yang salah mengharuskan pion turun ke ekor ular, sedangkan jawaban yang benar membuat pion tetap di tempat. Apabila pion mendarat pada kotak bergambar lambang Pancasila, siswa wajib membacakan bunyi sila dan menyebutkan contoh sikap yang mencerminkan sila tersebut. Siswa yang pertama kali mencapai kotak 30 dinyatakan sebagai pemenang. Selain itu, waktu, tempat penelitian, dan sempel yang akan di teliti. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bringin 01 Kota Semarang.

Berdasarkan latar belakang yang didukung oleh penelitian sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan (RnD) dengan judul "Pengembangan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas V". Dari uraian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah (1) desain media Pembelajaran UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V, (2) menguji kelayakan media Pembelajaran UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V, dan (3) menguji keefektifan media Pembelajaran UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan mengembangkan produk berupa media pembelajaran serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Desain penelitian mengacu pada model Borg and Gall, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk awal, uji coba, revisi, dan penyempurnaan produk (Sugiyono, 2023). Terdapat 10 tahapan penelitian, namun karena keterbatasan waktu dan biaya, peneliti hanya sampai tahap 8.

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V SD yang berjumlah 28 siswa sebagai subjek uji coba produk. Selain itu, subjek validasi melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Guru kelas V juga dilibatkan untuk memberikan tanggapan terhadap kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berisi bagaimana data dikumpulkan, sumber data dan cara analisis data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas secara langsung. Menurut Marshall 1995 (dalam Sugiyono, 2023:411), melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Wawancara dilakukan dengan wali kelas V. Kemudian tes berupa pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media UTAKA. Kuesioner digunakan untuk melihat kebutuhan guru dan siswa serta tanggapan guru dan siswa terhadap media UTAKA yang telah disetujui oleh validator.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Tahap awal analisis data meliputi uji normalitas terhadap data hasil pretest dan posttest menggunakan uji Shapiro–Wilk. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, analisis data akhir dilakukan dengan menggunakan uji T, uji Wilcoxon, dan uji N-Gain. Uji T digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) terhadap hasil belajar siswa apabila data berdistribusi normal. Apabila data tidak berdistribusi normal, analisis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Selain itu, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

dan sesudah menggunakan media UTAKA. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menilai efektivitas media UTAKA dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kronologi sejarah kelahiran Pancasila.

HASIL dan PEMBAHASAN

Desain Media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Produk akhir media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) berupa permainan edukatif berbasis papan dengan tampilan visual menarik dan aturan yang mudah dipahami sehingga dpat memotivasi anak-anak untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media UTAKA memberikan perhatian kepada siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan memudahkan dalam memahami pembelajaran (Anjarani et al., 2020; Pajarianto et al., 2022; Zaharah, F., & Husna, 2024). Penelitian terdahulu menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Pratiwi & Hardini, 2022). Hal ini tentu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, sehingga media merupakan salah satu alat penting yang harus diperhatikan oleh setiap guru.

Media UTAKA cocok untuk pembelajaran karena membuat pembelajaran menjadi lebih mudah diakses oleh siswa. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau objek yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari sumber belajar kepada siswa (Daniyati, 2023; Septiyawati Putri et al., 2022). Media pembelajaran dapat berupa materi yang memuat aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan siswa untuk mencapai kompetensi esensial tertentu (Natasyah et al., 2023; Sahulatta & Suparman, 2023). Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui kartu pengetahuan dan kartu pertanyaan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Kronologi Sejarah Kelahiran Pancasila. Dengan begitu, media ini mengintegrasikan model pembelajaran *Game Based Learning*. Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Melalui model ini, diharapkan siswa dapat memahami konsep pembelajaran secara lebih baik. *Game-Based Learning* menitikberatkan pada pemanfaatan permainan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Husna et al., 2023). Menurut (Cinta et al., 2021) karakteristik pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) meliputi: (1) bersifat menarik dan menyenangkan; (2) berorientasi pada pengalaman belajar siswa; (3) menghadirkan tantangan; (4) menekankan interaksi disertai pemberian umpan balik; serta (5) mendorong terjadinya interaksi sosial dan kerja sama.

Gambar 2. Papan Media UTAKA

Papan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) dirancang sebagai permainan edukatif yang menyajikan kronologi sejarah kelahiran Pancasila secara runtut dan sistematis melalui 30 kotak dari start hingga finish yang di cetak dengan ukuran 3x4 m. Setiap kotak memuat informasi, simbol, dan ilustrasi peristiwa serta tokoh penting, dengan desain visual merah putih dan tipografi sederhana yang mudah dipahami siswa kelas V. Elemen ular dan tangga berfungsi sebagai pemicu interaksi belajar melalui aktivitas membaca dan menjawab pertanyaan, sehingga papan UTAKA menjadi media pembelajaran visual yang interaktif dan mendukung peningkatan hasil

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

belajar. Hal tersebut juga terungkap dalam penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga mengurangi rasa bosan (Rasagama, 2020). Menurut Levie dan Lentz (dalam Wulandari et al., 2023) terdapat fungsi afektif media pembelajaran, yaitu berfungsi dalam peningkatan ketertarikan atau kesenangan siswa saat belajar menggunakan media bergambar. Nurcahyani (2023) juga berpendapat bahwa salah satu kelebihan media ular tangga adalah dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar karena sifatnya yang menyenangkan, sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain.

Gambar 3. Buku Panduan Media UTAKA

Buku panduan UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) disusun sebagai pendamping penggunaan media UTAKA. Buku panduan ini memuat cover, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), aturan permainan, Pancasila, serta profil penulis. Seluruh bagian disajikan secara ringkas dan sistematis untuk memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media UTAKA secara efektif pada pembelajaran materi Kronologi Sejarah Kelahiran Pancasila. Hal ini didukung oleh temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran harus mengacu pada ketentuan yang telah ditetapkan, seperti tujuan pendidikan nasional, isi atau materi pembelajaran, karena media pembelajaran wajib selaras dengan tujuan dan muatan pembelajaran yang telah dirumuskan (Natasyah et al., 2023; Partika & Widianto, 2023; Sahulatta & Suparman, 2023). Sejalan juga dengan pernyataan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan tepat dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Rachmawatia & Kurnia, 2023; Marliana, 2023). Media UTAKA dapat menjadi media pilihan yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh temuan sebelumnya, yang menyatakan bahwa media yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa belajar (Limin & Kundiman, 2023; Sahulatta & Suparman, 2023; Utomo & Waroka, 2023). Inilah yang menyebabkan media memfasilitasi siswa dalam belajar dan memfasilitasi guru dalam mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dengan media UTAKA dapat meningkatkan berpikir kritis siswa tentang kronologi Sejarah kelahiran Pancasila dan dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

Gambar 4. Kartu Pengetahuan dan Kartu Pertanyaan Media UTAKA

Kartu pengetahuan dan kartu pertanyaan pada media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) memuat pertanyaan mengenai peristiwa, tokoh, lembaga, serta perubahan penting dalam proses perumusan Pancasila sebagai evaluasi untuk

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

mengukur pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Melalui penggunaan kedua jenis kartu ini, siswa didorong untuk aktif membaca, mengingat, dan berpikir kritis selama permainan, sehingga pembelajaran berlangsung secara interaktif dan bermakna serta mendukung peningkatan hasil belajar. Menurut (Fajari & Sarwanto, 2020) kecakapan seperti kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam kehidupan saat ini maupun di masa yang akan datang. (Felipe et al., 2023) juga menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis telah diakui sebagai salah satu atribut yang paling penting dan dibutuhkan dalam dunia pendidikan.

Kelayakan Media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Validasi kelayakan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media UTAKA sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik dan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran yang efektif merupakan media yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam proses belajar, sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Batubara, 2020). Aspek penilaian oleh ahli materi dalam penelitian ini mengacu pada kriteria yang tercantum dalam (Kholifah & Ekayati, 2023) serta (Safithri & Rukmi, 2021) yang telah dimodifikasi sesuai dengan karakteristik media UTAKA. Penilaian ahli materi mencangkup aspek kesesuaian materi; Kesesuaian kurikulum; aspek kebahasaan; aspek pembelajaran. Setelah media UTAKA divalidasi oleh ahli materi, didapatkan persentase kelayakan rata-rata dari penilaian ahli materi yaitu 87% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, media UTAKA dapat dikatakan layak digunakan. Selain validator materi, terdapat validator media menguji kelayakan media. Aspek penilaian oleh ahli media diadaptasi dari (Kholifah & Ekayati, 2023), (Nurul Musa'adah, 2017), dan (Safithri & Rukmi, 2021) yang telah dimodifikasi agar selaras dengan bentuk dan fungsi media UTAKA. Aspek penilaian ahli media diantaranya aspek penyajian; aspek kesesuaian kurikulum; aspek kebahasaan; aspek edukatif; aspek kepraktisan. Persentase rata-rata kelayakan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) oleh penilaian ahli media mencapai 91% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media UTAKA dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai saran validator. Setelah dilakukan perbaikan, media UTAKA dinilai layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Media yang telah memperoleh penilaian kelayakan dari validator selanjutnya diuji melalui tahapan uji coba produk. Sebelum dilaksanakan uji coba skala besar, media UTAKA terlebih dahulu diuji pada skala kecil untuk memperoleh masukan serta mengetahui respons terhadap penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi kronologi sejarah kelahiran Pancasila. Mengacu pada pendapat (Arikunto, 2019), uji coba skala kecil dapat dilakukan dengan melibatkan empat hingga dua puluh peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik purposive sampling dengan memilih enam peserta didik kelas V SD Negeri Bringin 01 yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah sebagai subjek uji coba skala kecil. Selain itu, peneliti juga menyebarkan kuesioner tanggapan guru untuk memperoleh penilaian mengenai kepraktisan dan efektivitas penggunaan media UTAKA dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, tanggapan guru terhadap penggunaan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Guru kelas menyatakan bahwa media UTAKA yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, media UTAKA dinyatakan tidak memerlukan revisi lanjutan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya. Selanjutnya, uji coba produk skala besar dilaksanakan dengan melibatkan 28 peserta didik. Pemilihan subjek penelitian menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Hal ini sejalan dengan

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

pendapat (Arikunto, 2019) yang menyatakan bahwa sampel jenuh digunakan apabila penambahan jumlah sampel tidak lagi meningkatkan keterwakilan data secara signifikan. Prosedur pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan dengan langkah-langkah yang serupa dengan uji coba skala kecil. Kegiatan diawali dengan pemberian tes awal (pretest) kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media UTAKA. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media UTAKA, kemudian diakhiri dengan pemberian tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media. Peneliti juga menyebarkan kuesioner tanggapan guru terhadap media UTAKA dengan mendapatkan nilai sempurna dan sangat layak digunakan.

Keefektifan Media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila), dapat diketahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahman, 2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup perubahan pada kemampuan yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Berdasarkan hasil uji coba produk skala kecil, terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media UTAKA. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 60,66, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,00. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada saat pretest terdapat 2 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada posttest persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 83,33%. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media UTAKA efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data hasil pretest dan posttest siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Uji Coba Produk Skala Kecil

Tindakan	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-Rata	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tuntas (%)
Pretest	50	85	60,66	2	33,33%
Posttest	70	90	80,00	5	83,33%

Hasil pembelajaran siswa sebelum dan sesudah menggunakan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) menunjukkan adanya perbedaan pada uji coba produk skala besar. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 64,28. Sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 77,50. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pelaksanaan pretest, persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 25%, sedangkan pada posttest seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 71,42%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media UTAKA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada uji coba skala besar. Data hasil pretest dan posttest selanjutnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Uji Coba Produk Skala Besar

Tindakan	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-Rata	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tuntas (%)
Pretest	55	80	64,28	7	25%
Posttest	60	95	77,50	20	71,42%

Selain itu, dilakukan uji normalitas pada data pretest dan posttest. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi spss versi 25 dengan rumus Shapiro-Wilk. Berikut hasil uji normalitas data pretest dan posttest dalam uji skala kecil dan besar.

Tabel 3. Uji Normalitas pada Uji Coba Produk Skala Kecil dan Besar

	Test of Normality	
	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Skala Kecil	.222	6	.200*	.868	6	.219
Posttest Skala Kecil	.225	6	.200*	.876	6	.252
Pretest Skala Besar	.189	28	.012	.868	28	.002
Posttest Skala Besar	.147	28	.127	.965	28	.459

Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa pada penggunaan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila), diketahui bahwa data pretest dan posttest pada uji coba skala kecil memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Nilai signifikansi pada pretest uji coba skala kecil sebesar 0,219 sedangkan nilai signifikansi pada posttest sebesar 0,252. Namun demikian, pada uji coba skala besar, data hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, hasil uji normalitas pada uji coba skala besar tidak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya peneliti melaksanakan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila). Pada uji coba skala kecil, karena data hasil belajar berdistribusi normal, analisis data dilakukan menggunakan uji paired sample t-test. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau tidak. Sementara itu, pada uji coba skala besar, data hasil belajar tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon. Penggunaan uji Wilcoxon bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media UTAKA.

Tabel 4. Hasil Uji T-test pada Uji Coba Produk Skala Kecil

Paired Samples Test									
Paired Differences									
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest-posttest	-13.33333	8.16497	3.33333	-21.90194	-4.76473	-4.000	5	.010

Berdasarkan table di atas, hasil uji paired samples t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,010 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam pembelajaran dengan menggunakan media UTAKA. Berikut ini adalah hasil uji wilconxon hasil belajar siswa dalam uji coba skala besar.

Tabel 5. Hasil Tabel Ranks Uji Wilcoxon pada Uji Coba Produk Skala Besar

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttes-pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Rank	28[b]	14.50	406.00
	Ties	0[c]		
	Total	28		

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui interpretasi output Ranks yakni akan diuraikan sebagai berikut. (1) Negatif Ranks pada tabel menunjukkan bahwa dari 28 responden siswa tidak ada yang mengalami penurunan dari pretest ke posttest. Hal ini dapat diketahui dari Mean Rank dan Sum of Ranksnya 0,00; (2) Positif Ranks pada table menunjukkan bahwa dari 28 responden siswa mengalami peningkatan dari pretest ke posttest. Hal ini dapat diketahui dari Mean Rank yakni 14,50 dan Sum of Ranks yakni 406; (3) Ties pada tabel yakni 0 menunjukkan bahwa tidak ada kesamaan

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

nilai pretest dan posttest; dan (4) Total pada tabel yakni 28 menunjukkan banyaknya responden siswa pada data penelitian.

Test Statistics hasil output dari uji wilcoxon sebagai alternatif dari uji paired sample t-test pada data yang tidak berdistribusi normal sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Test Statistic Uji Wilcoxon Data Uji Coba Produk Skala Besar

Test Statistic[a]	
	posttes-pretest
Z	-4.650[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan data pada tabel output "Test Statistics" di atas dapat diketahui nilai signifikansi yaitu 0,000 < 0,05. Maka, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan pada uji ini sehingga Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila). Selain itu, peneliti melakukan Uji-N Gain yang bertujuan untuk menghitung peningkatan nilai pretest dan postest pada uji skala kecil dan besar.

Tabel 7. Rekapitulasi hasil uji N-Gain dari Uji Coba Produk Pretest dan Posttest

Subjek	Rata-Rata	N-Gain	Kriteria	Interpretasi N-Gain (%)	Subjek	Rata-Rata
	Pretest	Posttest				
Kelompok kecil	60,66%	80%	0,57	Sedang	57%	Kelompok kecil
Kelompok besar	64,28%	77,5%	0,43	Sedang	43%	Kelompok besar

Berdasarkan penghitungan pada Tabel 7 diperoleh nilai N-gain pada uji skala kecil adalah 0,57 dengan kriteria sedang. Sedangkan pada skala besar nilai N-gain sebesar 0,43 dengan kriteria sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan rata-rata (gain) pada uji coba skala kecil dan skala besar yang menunjukkan bahwa UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) memiliki tingkat efektivitas sedang dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai N-gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media UTAKA mampu meningkatkan hasil belajar siswa, namun peningkatan tersebut belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu penggunaan media, perbedaan kemampuan awal siswa, serta perhatian siswa yang terbagi antara aktivitas bermain dan pemahaman materi. Selain itu, optimalisasi peran guru dalam mengarahkan permainan dan penguatan konsep masih memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, efektivitas UTAKA berada pada kategori sedang. Pendapat (Rahman, 2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup perubahan pada kemampuan yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Dengan demikian, media UTAKA yang dibuat oleh peneliti dianggap layak dan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Bringin 01.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Arumsari et al., 2023) berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Sukmawati et al., 2023) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV". Temuan lain menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai keterbatasan yang dialami peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan kemampuan mereka dapat meningkat (Febriyanti & Sulistyawati, 2024; Ramadani & Nurharini, 2024). Hasil penelitian

www.journal.unublitar.ac.id/jp
E-ISSN: 2598-2877, P-ISSN: 2598-5175
Vol 10 No 2, April 2026

menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan yang peneliti buat terletak pada konten materi yaitu fokus pada materi kronologi Sejarah kelahiran Pancasila.

Adapun keunggulan media UTAKA yang dikembangkan oleh peneliti yaitu 1) Menambah pengetahuan bagi siswa 2) Menambah ketertarikan siswa dalam belajar 3) Melatih kerjasama siswa dalam kelompoknya 4) Siswa dapat mengetahui kronologi Sejarah kehaliran pancasila 5) Melatih berpikir kritis siswa 6) Menanamkan pendidikan karakter pada siswa. Kekurangan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu 1) Penggunaan ular tangga yang membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada para siswa 2) Ular tangga hanya dikembangkan pada materi tertentu.

KESIMPULAN

Media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) yang dikembangkan mendapatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Kelayakan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) mendapatkan persentase nilai 91% (sangat layak) dari ahli media dan 87% dari ahli materi (sangat layak). Kemudian persentase nilai 100% dari tanggapan guru selama uji coba produk skala kecil dan skala besar. Hasil tersebut menyatakan bahwa media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pancasila kelas V. Berdasarkan uji keefektifan media diperoleh data bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,34 pada uji coba produk kelompok kecil dan 13,22 pada uji coba produk kelompok besar. Hasil uji t-test dan uji Wilcoxon dalam penelitian ini pada uji coba produk kelompok kecil menggunakan paired samples t-test yang diketahui bahwa sig. (2-tailed) sebesar 0,010 < 0,05 sehingga Ha diterima. Sedangkan, pada uji coba produk kelompok besar menghasilkan nilai signifikan 0,000 < 0,05 sehingga Ha diterima. Maka uji tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar penggunaan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila). Hasil tersebut menyatakan bahwa media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara optimal dengan memberikan pengarahan dan motivasi kepada siswa agar mampu meneladani sikap para perumus Pancasila serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai penguatan karakter. Selain itu, sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru melalui pelatihan pengembangan teknologi pembelajaran sehingga guru mampu mengembangkan media UTAKA yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Amalanda Natasyah, Kartika Rinakit Adhe, Eka Cahya Maulidiyah, N. D. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran big book pada pendidikan seks untuk anak usia 4-5 tahun di tk dwp banjaran. *Jurnal Program Studi PGRA*, *9*, 182–197.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(4), 100–111.

Arifa, D., Sari, N. W., Widodo, S. T., & Aniswatin, N. (2023). Pengembangan Buku Ajar Norma Dan Penerapannya Berbasis Kearifan Lokal Semarang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, *12*(3), 152–159. https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.76568

Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arwanda, P., Irianto, S., & Ana Andriani. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE KURIKULUM 2013 BERBASIS KOMPETENSI PESERTA DIDIK ABAD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2). https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331

Batubara, H. H. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF*. Fatawa Publishing.

Bella Tri Arumsari, Dian Nur Antika Eky Hastuti, & Maya Kartika Sari. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, *1*(4), 270–282. https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.937

Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., Desstya, A., & Surakarta, U. M. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 523–534.

Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, *3*(1), 17–22.

DA Fikriansyah, M Al Maliki, FS Salendu, R. F. (2023). Flipbook sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital: Mempersiapkan Pendidikan Menghadapi dan Memfasilitasi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Literasi Digital*.

Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 367.

Dwi Novia Rachmawatia, Ita Kurnia, A. L. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, *11*(1), 106–121.

Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan Media Pop Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*, 1–10.

Felipe, L., Contreras, M., Nussbaum, M., Paredes, R., Gelerstein, D., Alvares, D., & Chiuminatto, P. (2023). education sciences Developing Critical Thinking in Technical and Vocational Education and Training. *Education Sciences*.

Fery Diantoro, Endang Purwati, E. L. (2021). UPAYA PENCAPAIAN TUJUAN PENDIDIKAN ISLAM DALAM PENDIDIKAN NASIONAL DIMASA PANDEMI COVID-19. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, *2*, 22–33.

Gusteti, MU, & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*.

Husna, N. A., Azizah, M., Nuroso, H., & Nugraha, Y. F. (2023). eefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game based learningTerhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Plamongansari 02 Semarang Nurul. *Jurnal PendidikanDan Konseling*.

Kholifah, S. E. N., & Ekayati, I. A. S. (2023). Analisis Data Validasi Ahli Media Terhadap Media Ular Tangga Pop Up Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Gerakan Salat. *Golden Childhood Education Journal (GCEJ)*, *4*(2), 37–42. https://doi.org/10.55719/gcej.v4i2.927

Kunti Shouma Tsaniya, Olivia Zakkia Nafis, Frisca Eman Rosaifa, Susilo Tri Widodo, & Nur Indah Wahyuni. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn Tlogosari Wetan 01 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(5), 1452–1460. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2072

Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, *5*(1).

https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934

Kusuma, I. (2022). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Social Analysis*.

L E W Fajari , Sarwanto, C. (2020). Student critical thinking skills and learning motivation in elementary students Student critical thinking skills and learning motivation in elementary students. *Journal of Physics: Conference Series*. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012104

Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik. *Psalmoz: Jurnal Kreatif Dan Kajian Musik Gereja*, 16–26.

MTiara Liza Mayada1, S. T. W. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENGAMALAN PANCASILA*. *12*, 464–475.

Nurcahyani, F., Basori, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *6*(Vol. 6 (2023): SEMDIKJAR 6), 1429–1435.

Nurul Musa'adah. (2017). *Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran*. 18.

Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(12), 5682–5689. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271

Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.

Rahmatiar, T. D. (2023). *Audio Visual-based DOMAR Media to Improve Second-Grade Elementary School Students ' Listening Skills*. *56*, 614–621.

Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, *8*(2), 91. https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101

Safithri, F., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *9*(9), 3345–3357.

Saleh & Syahruddin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Sugiyono, P. D. (2023). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. ALFABETA, cv.

Sukmawati, L., Mursidik, E. M., & Hardhinata, A. Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *15*(1), 56–62. https://doi.org/10.21137/jpp.2023.15.1.7

Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, *51*(4), 432–442. https://doi.org/10.1177/1046878120921902

Tumulo, T. I. (2022). Volume 02, (2), June 2022 http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdia*, *02*(23), 539–552.

Utami, E., Pangestika, R. R., & Ratnaningsih, A. (2021). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Bayan. *Jurnal Pendidikan …*, *2*(2), 106–113. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/download/1652/1015

Wibowo, R. (2022). Pengaruh Metode Experiential Learning , Metode Ceramah dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, *2*(2), 152–159.