

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN PANCASILA

**Riska Ayuning Tiyas, Indra Prastianing Zahro, Dila Eka Fitriyani, Rismawati
Rahayu, Icha Silfia, Wawan Shokib Rondli**
Universitas Muria Kudus

202133282@std.umk.ac.id, 202133258@std.umk.ac.id, 202133290@std.umk.ac.id,
202133292@std.umk.ac.id, 202133335@std.umk.ac.id, Wawan.shokib@umk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Peneliti memperoleh sumber data menggunakan hasil riset dari penelitian terdahulu dan teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis naratif. Hasil yang diperoleh setelah melakukan riset yaitu mengetahui cara menerapkan permainan ular tangga serta hasil yang diperoleh setelah menerapkan permainan tersebut. Simpulan pada penelitian kali ini menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti halnya menumbuhkan karakter, memiliki sikap peduli dan berjiwa nasionalisme. Permainan ular tangga ini tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan diantaranya keunggulan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan kelemahannya yaitu biaya yang dikeluarkan cukup besar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ular Tangga, Ppkn

PENDAHULUAN

Rintangan yang dihadapi pada abad ke 21 yakni perkembangan sumber daya manusia, peningkatan sumber daya manusia tentunya diawali dengan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan atau PPKN memfokuskan perkembangan pada berpikir kritis. Peningkatan kemampuan dalam berpikir kritis pada siswa menjadi problem dalam dunia pendidikan. (Anggraini & Rochmadi, 2021), pendidik dalam sekolah dasar bukan hanya berperan untuk mencerdaskan generasi bangsa yang meliputi segala aspek seperti emosional, intelektual, spiritual, fisik maupun yang lainnya akan tetapi pendidik juga memiliki peran sebagai fasilitator, pengelola kelas maupun mediator (Mufatikhah & Rondli, 2023). Pendidik tentunya memiliki cara sendiri untuk menyampaikan materi atau disebut dengan media pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami pembelajaran dengan baik, hal itu juga berpengaruh dalam perkembangan mutu sumber daya manusia. Media pembelajaran sangat berkontribusi dalam proses pembelajaran yakni membuat pembelajaran lebih

interaktif, siswa menjadi aktif serta dapat meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak. Proses pembelajaran dengan menggunakan mainan yang beragam akan membuat belajar lebih asik dan menarik. Proses pembelajaran membutuhkan waktu yang optimal sehingga menghasilkan hasil yang maksimal dengan bantuan siswa pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan mengajak partisipasi serta kreatifitas anak.

Menurut (Tesyaye Semela dan Thorsten Bohl : 2013) pendidikan merupakan sentral keunggulan dalam membentuk karakter siswa di era sekarang, di dalam pendidikan tentunya peserta didik memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan maupun kondisi anak, menurut pendapat (Nelva Rolina : 2014) Karakter bukan hanya berisi tentang kepribadian melainkan karakteristik anak. Sedangkan pendapat menurut (Sahinkayasi,Kelleci : 2013) lembaga pendidikan merupakan bukan wadah yang digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan melainkan juga digunakan sebagai wadah untuk mendidik anak mulai dari karakter, sifat maupun, kepemimpinan.

Pembelajaran pancasila tentu merupakan salah satu pembelajaran yang didalamnya terkandung banyak nilai dan pelaksanaanya lebih terfokus pada terbentuknya karakter peserta didik sehingga pembelajaran pancasila ini dianggap mampu membentuk karakter peserta didik serta meningkatkan karakter kearah yang positif. (Nono et al., 2019) Pendidik tentunya mempunyai cara tersendiri untuk memberikan pengetahuan mengenai materi pancasila yang dituangkan dalam media pembelajaran, media ini digunakan sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran terhadap siswa. Perbedaan penelitian kali ini dengan peneliti sebelumnya yaitu dengan lebih memfokuskan pada hasil yang diperoleh dari penerapan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran pancasila.

Media Pembelajaran merupakan strategi atau cara menyampaikan materi terhadap pelajar atau peserta didik, banyak sekali manfaat media pembelajaran terutama pada tingkatan Sekolah Dasar (Lestari & Hermawati, 2022). Agar mendapatkan hasil yang maksimal maka pada penelitian kali ini dibutuhkan media pembelajaran berupa ular tangga dan dadu agar siswa merasa senang dan tidak bosan terhadap pelajaran. Bermain merupakan salah satu cara untuk belajar agar

tidak jenuh, media pembelajaran yang dibuat oleh guru tentunya beragam ada yang masuk dalam kategori mahal dan kategori murah. Menurut (Dewi et al., 2018) menggunakan media pembelajaran di sekolah harusnya mudah didapat dan harganya pun tergolong murah. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media ular tangga Karena pembuatannya simple serta mudah cara mainnya.

Media dapat dikatakan sebagai alat guna membantu proses berjalanya belajar. Alat yang digunakan ini menjadi media dalam mewakili sesuatu yang tidak mudah disampaikan pendidik berupa tulisan. Keefektifan media menjadi daya ingat yang mudah diserap oleh peserta didik pada bahan ajar atau materi pembelajaran yang dianggap memiliki bobot lebih atau bisa dikatakan sulit maka dibutuhkan media agar mempermudah proses belajar. Bahkan menurut (Djamarah dan Zain, 2002: 137) mengatakan bahwa alat atau media ini dapat dijadikan timbal balik yang cukup baik bagi peserta didik. Memanfaatkan alat atau media seperti permainan ular tangga peserta didik menjadi mudah menerima materi belajar, pendidik juga dapat menimbulkan semangat belajar peserta didik. Menurut (Arsyad, 2003:98) Keadaan komunikasi ideal antara pendidik dengan peserta didik jika pendidik memiliki kesadaran dalam kegiatan pembelajaran menggunakan cara yang efisien agar berhasil secara sempurna dengan cara memanfaatkan sesuatu yang ada di sekitar menjadi alat pembelajaran yang berguna.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, peneliti mengadakan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana cara menerapkan permainan ular tangga sebagai bentuk media pembelajaran pancasila. Kedua, agar mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menerapkan Media Permainan Ular Tangga. Ketiga, mengetahui kelemahan serta kelebihan menggunakan Media Permainan Ular Tangga. Keempat, sebagai upaya pelestarian Permainan Tradisional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan untuk mengkaji literature review tentang media permainan ular tangga dalam pembelajaran pancasila. Triandini et al., (2019) menyatakan bahwa Systematic Literature Review

adalah istilah yang digunakan merujuk pada penelitian tertentu dan dilakukan pengembangan untuk mengenali, meninjau, dan mengevaluasi temuan penelitian yang terkait dengan topik judul penelitian.

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu pertama, pertanyaannya adalah bagaimana analisis media permainan ular tangga dalam pembelajaran pancasila?, teknik seperti apa yang digunakan dalam permainan ular tangga?, Kedua, sumber data yang didapat yaitu dari *Google Scholar* dengan bantuan aplikasi *Publish or Perish* yang menggunakan kata kunci “Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pancasila” dengan membatasi artikel tahun publikasi 2018 sampai tahun 2023, dengan batas pencarian sebanyak 200 artikel. Ketiga, kriteria inklusi yang digunakan dalam pencarian artikel terkait dengan permainan ular tangga dalam pembelajaran pancasila. Perolehan sumber data dapat dilakukan dengan cara mengacu pada hasil riset terdahulu. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Menurut Barkah et al., (2020) triangulasi sumber merupakan teknik untuk memperoleh data yang valid melalui metode naratif dengan menggunakan hasil riset pada penelitian terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hambatan di era zaman sekarang ini yaitu mengenai kurangnya mutu sumber daya manusia. kualitas daya manusia yang rendah tentunya menjadi persoalan yang besar di suatu Negara bahkan rendahkan kualitas sumber daya manusia dapat menjadikan suatu Negara hancur. Upaya pemerintah Indonesia dalam mengatasi kasus tersebut yaitu dengan meningkatkan mutu pendidikan seperti halnya memfasilitasi pendidikan memperbanyak peran pendidik serta perkembangan teknologi juga berkontribusi dalam mengatasi hal ini. Peningkatan mutu pendidikan dengan cara memfasilitasi pendidikan dapat berupa pemberian alat alat atau bahan ajar yang berguna untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap daya serap dan daya pikir peserta didik. Kemampuan berpikir kritis tentunya menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas.

Penggunaan alat bantu belajar tentunya sangat membantu dan sangat

berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik umumnya hanya menggunakan metode ceramah, presentasi, Tanya jawab hingga pemberian dan pengerjaan soal – soal (Inawati & Puspasari, 2020). Hal tersebut diyakini sangat terlihat membosankan dan cenderung kurang kreatif, kekreatifan pendidik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran guna memperoleh hasil yang maksimal. Jika hal hal tersebut diyakini kurang menghasilkan hasil belajar yang baik maka diperlukan upaya untuk mengatasi hal tersebut, pendidik diminta untuk mengajar dengan cara mengkolaborasikan antara belajar dan bermain (Raina Oktapiani et al., 2020). Dengan teknik tersebut tidak sedikit peserta didik yang berhasil dalam mendapatkan nilai yang bagus. Teknik atau cara yang digunakan memiliki bahasa lain yakni media pembelajaran.

Media merupakan cara atau jembatan untuk interaksi antara pendidik atau murid yang memberikan pembelajaran lebih efektif serta efisien. Di dalam dunia pendidikan peragaan merupakan sebuah alat, namun seiring berjalanya waktu peragaan diubah menjadi media karena dianggap lebih populer (Elke Maisyarah, 2020). Media dalam proses pembelajaran dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, membangun motivasi serta rangsangan dalam pembelajaran bahkan juga berdampak pada psikologi anak. Pesan yang disampaikan melalui media ini berharap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Zuhriyah, 2020). Seorang pendidik hendaknya teliti dalam memilih media yang digunakan untuk menyampaikan materi, sebab harus disesuaikan dengan materi belajar, karakteristik siswa hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Media yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Media Permainan Ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang ataupun lebih. Dalam media ular tangga ini harapan siswa dapat minat untuk bermain serta belajar menggunakan media tersebut karena permainan tergolong mudah untuk dimainkan. Permainan yang sederhana ini akan terkesan mendidik apabila diberikan tema yang positif, seperti dengan tema pancasila yang dapat meningkatkan rasa nasionalisme dalam diri. (Lestari & Hermawati, 2022) Media Pembelajaran berupa Permainan Ular Tangga menjadi alat yang edukatif dalam

Pembelajaran dengan cara dikolaborasikan dengan penambahan soal soal dalam setiap kotaknya dan siswa diwajibkan untuk menjawab pertanyaan agar dapat melanjutkan ke kotak selanjutnya, pemilihan Permainan Ular Tangga ini karena sering dimainkan oleh anak anak serta mudah cara bermainnya, serta memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak anak Sekolah terutama anak sekolah dasar.

Penelitian kali ini peneliti berharap berkontribusi dalam memberikan suatu ide atau kreativitas bahwa dalam pembuatan media pembelajaran itu bukanlah hal yang sulit.(Nugrahani, 2017) Banyak hal yang berada disekeliling kita yang tanpa kita sadari dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi yang sangat luar biasa dalam pembuatan Media Pembelajaran Pancasila asalkan kita mampu untuk mengasah kreatifitas yang dimiliki. Penggunaan media yang peneliti buat terinspirasi dari Permainan Ular Tangga yang latar belakang dari permainan ini sudah banyak dikenal dan dimainkan oleh anak anak. Permainan yang populer ini di modifikasi atau dikreasikan sampai menjadi sebuah media pembelajaran yang dimana media ini dipakai oleh pendidik untuk memberikan informasi atau materi lewat media yang telah dibuat, media pembelajaran berupa permainan yang digemari oleh anak anak sangat efektif digunakan menjadi media belajar dalam meningkatkan wawasan pada peserta didik khususnya Sekolah Dasar pada materi belajar.

Penggunaan media permainan ular tangga sangatlah mudah karena hanya membutuhkan, papan ular tangga, pion dan dadu. (Sukmawati, Jamaluddin, Agusmita, Stevania, Putri, Ariyadi, Bulan, 2022) Papan ular tangga dapat dibuat menggunakan bahan bahan yang ada di sekitar kita seperti kertas asturo, banner dan lain sebagainya. Pion merupakan alat yang paling penting digunakan dalam permainan ular tangga tanpa pion permainan ular tangga tidak dapat berjalan, nah pada pion ini umumnya terbuat dari kayu maupun plastic yang dibuat menyerupai manusia, pada media pembelajaran peran pion digantikan oleh peserta didik itu sendiri. Kemudian, dadu merupakan alat yang digunakan untuk mengacak nomer, contohnya jika angka dadu muncul tiga berarti pion atau peserta didik maju tiga langkah begitu seterusnya.

Media pembelajaran ular tangga tentunya tidak akan menjadi media pembelajaran jika hanya permainan saja, maka dibutuhkan soal soal atau quiz agak

terlihat menarik dan peserta didik sangat antusias dalam memainkan permainan ular tangga ini. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Pancasila yang berupa soal atau quiz yang diberikan berupa pancasila, mulai dari jumlah sila, isi sila, makna sila, serta nilai yang terdapat dalam pancasila itu sendiri sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik itu sendiri, peserta didik yang ikut dalam permainan tersebut harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu untuk melanjutkan ke kotak selanjutnya. Permainan ini dapat dimainkan dengan cara berkelompok maupun individu, jika berkelompok maka salah satu anggota kelompok diminta untuk menjadi pion dan yang menjawab soal adalah peserta didik yang bukan menjadi pionnya, di dalam sebuah games tentunya akan ada pemenang dan kalah bagi yang menang pendidik boleh memberikan hadiah seperti nilai yang baik atau barang yang berguna hal tersebut juga dianggap bagus untuk memberikan apresiasi peserta didik.

Hasil belajar yang diperoleh setelah menerapkan Permainan Ular Tangga pada media Pembelajaran Pancasila, peneliti mendapatkan hasil yang menarik, peserta didik terlihat sangat antusias dan merasa tertarik untuk mengikuti Permainan Ular Tangga Pancasila.(Apriyanti, 2019) Hal tersebut terlihat ketika siswa saling bersatu dan menyemangati satu sama lain agar berhasil jalan pada kotak finish. Ketika permainan berlangsung peserta didik tampak semangat dan aktif, sebagian besar menyukai permainan ini karena dilengkapi dengan gambar gambar, peserta didik juga mulai menunjukkan karakter mandiri saat bermain yaitu menunjuk salah satu temanya untuk bermain menjadi pion dan mereka percaya bahwa dapat memimpin permainan ini.

Hasil pembelajaran yang diperoleh Peserta Didik setelah menerapkan Permainan Ular Tangga pada Media Pembelajaran Pancasila ini sangat banyak, menimbulkan berbagai macam karakter seperti munculnya rasa percaya diri, semangat persatuan dan kesatuan, aktif, kreatif, bersatu untuk saling bantu munculnya sikap nasionalisme dan yang terpenting munculnya sikap ingin belajar secara terus menerus (Diana Friwahyuni, Hisbiyatul Hasana, 2022). Adanya sikap ingin belajar dan semangat belajar ini lah yang akan memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan d Indonesia. Pendidik akan dikatakan berhasil jika peserta

didiknya gemar belajar dan mendapatkan nilai yang memuaskan.

Permainan ular tangga tentunya memiliki beberapa kelebihan yang bermanfaat dan berguna bagi peserta didik diantaranya menurut Lis Nurhayati permainan ular tangga dapat menumbuhkan kecerdasan motorik, emosional, menumbuhkan kreativitas, peserta didik menjadi lebih kreatif dan aktif, meningkatkan kecerdasan intelektual, emosional antara individualisme anak, serta dapat meningkatkan kecerdasan majemuk pada peserta didik. (Yudiyanto et al., 2022) Sedangkan menurut Eka Supriatna memperoleh kelebihan dari bermain ular tangga yaitu pada perkembangan motorik, sosial, fisik, emosional maupun psikologis anak. Permainan ular tangga juga memiliki kekurangan berupa biaya yang dikeluarkan untuk membuat papan ular tangga serta pewarna yang dipakai untuk mewarnai papan ular tangga agar lebih berwarna dan menarik. Dadu yang dibuat juga tentunya mengeluarkan biaya untuk membuatnya, serta tenaga dan waktu yang dikeluarkan untuk pembuatan Permainan Ular Tangga ini.

Pada Permainan Ular Tangga yang dijadikan sebagai Media Pembelajaran pancasila pada peserta didik sekolah dasar ini sangat mengedukasi dan memberikan kesan pada proses belajar, tidak dipungkiri lagi bahwa hasil belajar menggunakan media ular tangga ini dipercaya membawa pengaruh baik baik hasil belajar, bukan hanya nilai belajar yang menjadi baik tetapi peserta didik juga tumbuh berbagai karakter yang selaras dengan nilai pancasila. Permainan ular tangga juga memberikan banyak faedah salah satunya melestarikan budaya tradisional melalui proses belajar dikelas. (Suananda, 2018) Berdasarkan hasil riset ini didapat jika peserta didik terlihat antusias dalam proses belajar menggunakan Media Permainan Ular Tangga. Tanpa disadari dengan kita menggunakan Permainan Ular Tangga juga sudah termasuk dalam melestarikan permainan tradisional, perlu juga modifikasi terhadap permainan ini sehingga peserta didik tidak hanya mengenal permainan modern saja. Peninggalan nenek moyang tentu harus dijaga dan dilestarikan keberadaanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dengan bersumber dari artikel-artikel terdahulu sesuai dengan hasil riset pembahasan memperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan ular tangga akan mempengaruhi karakter peserta didik, dengan permainan ular tangga peserta didik terlihat antusias dan memiliki semangat untuk belajar, pembelajaran pancasila menggunakan media ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, semangat persatuan dan kesatuan, aktif, kreatif, bersatu untuk saling bantu munculnya sikap nasionalisme dan yang terpenting munculnya sikap ingin belajar secara terus menerus. Hal tersebut diyakini juga mempengaruhi kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan dan media pembelajaran yang dibuat berdasarkan dengan kreativitas pendidik. Beberapa kelebihan yang dirasakan setelah menggunakan Permainan Ular Tangga ini sebagai Media Pembelajaran Pancasila yaitu menumbuhkan kecerdasan motorik, emosional, menumbuhkan kreativitas, peserta didik menjadi lebih kreatif dan aktif, meningkatkan kecerdasan intelektual, emosional antara individualisme anak, serta dapat meningkatkan kecerdasan majemuk pada peserta didik. Adapun kelemahan dari penggunaan media ini yaitu berupa biaya yang dikeluarkan untuk membuat Papan Ular Tangga. Dengan menggunakan Permainan Ular Tangga ini tanpa disadari juga berpengaruh terhadap pelestarian permainan tradisional agar peserta didik juga tidak hanya tau permainan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L. A., & Rochmadi, N. W. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan Pada Mata Pelajaran Ppkn Improving Critical Thinking Skills of Viii Grade Students Through Civic Ladder Snake Learning Media in Pancasila and Civic Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 480–488.
- Apriyanti, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Karakter Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Ii Sdn Caturtunggal 7 Sleman*. 473– 483.
- Dewi, S., Lukman, N., & Nana, H. (2018). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 39–46.

Diana Friwahyuni, Hisbiyatul Hasana, I. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF DALAM MENANAMKAN NILAI NASIONALISME PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat pada Pasal. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 6, 53–60.

Elke Maisyarah, F. F. (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Suparyanto Dan Rosad*, 5(3), 248–253.

Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>

Lestari, M. A., & Hermawati, E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global pada Siswa SDIT Darul Amanah. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(1), 6–11.

Mufatikhah, N., & Rondli, W. S. (2023). *Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD*. 9(2), 465–471.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>

Nono, G. U., Hermuttaqien, B. P. F., & Wadu, L. B. (2019). Hubungan Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Karakter Siswa. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(2), 52–56. <https://doi.org/10.21067/jmk.v3i2.2955>

Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.

Raina Oktapiani, A. I., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 56–68.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24185>

Sukmawati, Jamaluddin, Agusmita, Stevania, Putri, Ariyadi, Bulan, & F. (2022). Perkembangan Materi Hak dan Kewajiban Menggunakan Media. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 693–699.

Yudiyanto, M., Jamil Arifillah, M., & Ramdani, P. (2022). *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA*. 1, 1–13.

- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>
- Anggraini, L. A., & Rochmadi, N. W. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan Pada Mata Pelajaran Ppkn Improving Critical Thinking Skills of Viii Grade Students Through Civic Ladder Snake Learning Media in Pancasila and Civic Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 480–488.
- Apriyanti, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Karakter Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Ii Sdn Caturtunggal 7 Sleman*. 473– 483.
- Dewi, S., Lukman, N., & Nana, H. (2018). Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 39–46.
- Diana Friwahyuni, Hisbiyatul Hasana, I. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF DALAM MENANAMKAN NILAI NASIONALISME PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN PENDAHULUAN Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat pada Pasal. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 6, 53–60.
- Elke Maisyarah, F. F. (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Suparyanto Dan Rosad*, 5(3), 248–253.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Lestari, M. A., & Hermawati, E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global pada Siswa SDIT Darul Amanah. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(1), 6–11.
- Mufatikhah, N., & Rondli, W. S. (2023). *Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD*. 9(2), 465–471. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>
- Nono, G. U., Hermuttaqien, B. P. F., & Wadu, L. B. (2019). Hubungan Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Karakter Siswa. *Jurnal Moral*

Kemasyarakatan, 3(2), 52–56. <https://doi.org/10.21067/jmk.v3i2.2955>

Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.

Raina Oktapiani, A. I., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24185>

Sukmawati, Jamaluddin, Agusmita, Stevania, Putri, Ariyadi, Bulan, & F. (2022). Perkembangan Materi Hak dan Kewajiban Menggunakan Media. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 693–699.

Yudiyanto, M., Jamil Arifillah, M., & Ramdani, P. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. 1, 1–13.

Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>