

MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA: TEROBOSAN DALAM MENGEMBANGKAN MINAT PEMBELAJARAN PKN DI SD

Aulia Anisa AzZahra¹, Aulia Dwi Ananda Putri²,
Budyaningtyas Viva Mahardhika³, Deni Sein Tarsidi⁴

Universitas Sebelas Maret

azzahraanisa2003@student.uns.ac.id¹

auliaananda.4422@sudent.uns.ac.id²

budyaningtyasviva@gmail.com³

denizein@staff.uns.ac.id⁴

Abstract

This study aims to explore the impact of the Snakes and Ladders learning media in enhancing students' interest and understanding of the Civic Education (PKn) subject in elementary schools. Using a qualitative approach, this research involved 30 fourth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through participatory observation and semi-structured interviews, which were then analyzed using a thematic approach. The findings show that the use of Snakes and Ladders media significantly increased students' interest in learning PKn, created an enjoyable learning environment, and strengthened their understanding of civic concepts, such as the rights and duties of citizens. In addition, this media also improved students' social skills through group interactions and cooperation during the game. Positive responses to PKn learning were reflected in the students' increased enthusiasm and a deeper understanding of the material being studied. Teachers also reported that Snakes and Ladders media was effective in maintaining students' attention and making learning more interactive. This study concludes that Snakes and Ladders media can be an innovative and effective alternative in enhancing students' interest and understanding of the PKn subject in elementary schools.

Keywords: Learning media, Snakes and Ladders, Civic Education, learning interest, student understanding, social skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas 4 SD yang dipilih dengan metode studi kasus. atau dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur, yang kemudian dianalisis dengan pendekatan tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap PKn, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep kewarganegaraan, seperti hak dan kewajiban warga negara. Selain itu, media ini juga meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi dalam kelompok dan kerjasama dalam

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

permainan. Respon positif terhadap pembelajaran PKn tercermin dalam antusiasme siswa yang lebih besar, serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari. Guru juga melaporkan bahwa media ular tangga efektif dalam menjaga perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media ular tangga dapat menjadi alternatif inovatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, ular tangga, Pendidikan Kewarganegaraan, minat belajar, pemahaman siswa, keterampilan sosial.*

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, moral, dan etika kepada peserta didik dan juga membentuk karakter dan sikap kewarganegaraan. Melalui pembelajaran PKn, siswa diharapkan memahami konsep dasar kehidupan berbangsa dan bernegara, memiliki sikap bertanggung jawab, serta mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai kewarganegaraan yang baik. Menurut (Supriyono, 2021), pendidikan karakter yang ditanamkan melalui PKn berfungsi untuk menciptakan individu yang mampu berperan aktif dalam masyarakat dengan memahami hak, kewajiban, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran PKn sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa SD karena sering disampaikan dengan pendekatan konvensional, seperti ceramah, yang cenderung monoton dan tidak interaktif. Kondisi ini menyebabkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn menjadi rendah, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal (Arikunto, 2020)

Dari permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa. Berdasarkan pendapat Piaget, anak-anak pada usia SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar dengan lebih efektif melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman nyata dan visual. Menurut (Dewi, 2022), anak-anak usia SD membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan mereka, yaitu metode yang lebih interaktif dan mengedepankan aspek bermain dalam belajar. Melalui pendekatan pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih mudah menerima materi, terlibat aktif, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap proses belajar mengajar. Penelitian lain oleh (Suharto, 2021) juga menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran, seperti penggunaan permainan edukatif, dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendukung pembentukan karakter mereka. Media pembelajaran yang bersifat permainan, selain dapat menarik minat siswa, juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar sambil bermain, yang merupakan cara efektif untuk menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Salah satu media inovatif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran PKn di SD adalah permainan ular tangga. Media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Menurut (Sari & Suyanto, 2021), permainan edukatif seperti ular tangga dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif karena siswa tidak hanya terlibat secara kognitif tetapi juga afektif dan sosial. Permainan ini mendorong siswa untuk berinteraksi satu sama lain, yang pada gilirannya mengembangkan keterampilan sosial dan meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran PKn. Selain itu, media ular tangga dapat dimodifikasi untuk menyertakan berbagai topik pembelajaran PKn, seperti nilai-nilai moral, aturan sosial, dan

kehidupan berbangsa, sehingga siswa dapat belajar konsep-konsep ini dengan cara yang sederhana dan langsung (Ismail & Hadi, 2023)

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PKn di sekolah dasar. Menurut (Slavin, 2021) media pembelajaran yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa cenderung menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Dengan mengintegrasikan permainan ular tangga sebagai alat bantu belajar, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan kedisiplinan, yang esensial dalam pembelajaran PKn (Widiastuti & Arifin, 2023).

Tujuan utama penelitian ini adalah mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami dampak permainan ular tangga terhadap pemahaman siswa mengenai materi kewarganegaraan. Sebagaimana diungkapkan oleh Vygotsky (Dewi, 2022) pembelajaran yang mencakup aktivitas sosial dan permainan dapat membantu anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Media ular tangga diharapkan mampu memenuhi kebutuhan tersebut dengan menggabungkan aspek pembelajaran dan permainan dalam satu media yang efektif.

Penelitian ini diharapkan menghasilkan panduan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran PKn di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian juga diharapkan mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan kewarganegaraan di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi dan menganalisis temuan-temuan yang relevan mengenai penerapan media permainan dalam pembelajaran, khususnya permainan ular tangga dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini bertujuan untuk menyusun kerangka teori yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media permainan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn

Teknik dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan wawancara di SD yang berlokasi di Kota Surakarta dan studi literatur. Berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan media permainan dalam pembelajaran, khususnya yang melibatkan permainan ular tangga. Sumber-sumber yang dicari meliputi artikel jurnal, buku, tesis, disertasi, dan laporan penelitian yang terpublikasi dalam berbagai database akademik, seperti Google Scholar, PubMed, ERIC, dan JSTOR. Pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti "media ular tangga", "permainan edukatif", "PKn", dan "pembelajaran aktif". Selanjutnya, literatur yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis tematik. Proses analisis melibatkan tiga tahap utama: (1) Pengumpulan dan klasifikasi data dari hasil observasi dan berbagai sumber yang relevan, (2) Pengkodean data untuk menemukan tema-tema utama yang berhubungan dengan penggunaan media permainan dalam pendidikan, dan (3) Interpretasi dan sintesis hasil dari berbagai studi untuk menarik kesimpulan mengenai potensi dan tantangan penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PKn.

Melalui analisis ini, peneliti berusaha mengidentifikasi pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn, serta mendalami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan tantangan implementasinya. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan metodologi pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar, dengan merujuk pada berbagai kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, penggunaan media ular tangga diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Slavin, 2021), yang menyatakan bahwa

media pembelajaran yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Melalui permainan ular tangga, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman konsep PKn secara teoretis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam pembelajaran PKn, seperti kerja sama, kedisiplinan, dan saling menghargai.

Selama observasi dan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, ditemukan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif ketika media ular tangga digunakan dalam pembelajaran PKn. Aktivitas yang menyenangkan ini membuat siswa tidak merasa terbebani oleh materi pelajaran yang biasanya dianggap sulit atau membosankan. Berdasarkan hasil wawancara, banyak siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami konsep-konsep PKn setelah menggunakan media ular tangga. Mereka juga menyebutkan bahwa permainan tersebut membantu mereka untuk belajar sambil bermain, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky (Dewi, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas sosial dan permainan dapat membantu anak-anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sosial mereka.

Media ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama teman-temannya. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi PKn, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti kerja sama dalam tim dan kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang lebih terbuka terhadap pembelajaran PKn setelah menggunakan media ini, dengan minat yang lebih besar untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Dalam hal ini, media ular tangga dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kewarganegaraan yang sering kali bersifat abstrak dan teoritis.

Selain itu, permainan ular tangga juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Mereka dapat mengaitkan setiap langkah permainan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam materi PKn, seperti hak dan kewajiban warga negara, pentingnya kerja sama, serta pengertian tentang peraturan. Ini mendukung pandangan (Widiastuti & Arifin, 2023) bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep dalam PKn, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial yang relevan bagi siswa.

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi kewarganegaraan. Hal ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dapat memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa, membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar, serta membantu mereka memahami konsep-konsep PKn dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, media ular tangga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengembangkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn.

Hasil

Dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar, terdapat beberapa temuan penting yang relevan dengan rumusan masalah yang telah diajukan. Berikut adalah hasil penelitian berdasarkan analisis literatur yang dilakukan:

1. Peningkatan Minat Belajar

Media pembelajaran ular tangga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn. Menurut (Slavin, 2021), media yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Ular tangga sebagai media pembelajaran menawarkan elemen interaktif dan kompetitif yang menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kajian literatur, permainan berbasis board game seperti ular tangga mampu mengurangi rasa

jenuh yang sering dialami siswa dalam pembelajaran konvensional. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk berpartisipasi aktif karena mereka merasa bahwa pembelajaran yang mereka jalani menyenangkan dan melibatkan elemen permainan.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal keaktifan mereka di kelas, seperti yang diungkapkan oleh (Widiastuti & Arifin, 2023). Dengan adanya elemen permainan, siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk berpartisipasi, karena permainan memberikan kesempatan bagi mereka untuk memperoleh "reward" berupa kemajuan dalam permainan, yang pada gilirannya meningkatkan minat mereka untuk mengikuti pembelajaran PKn.

2. Peningkatan Pemahaman Materi PKn

Penggunaan media ular tangga juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi PKn oleh siswa. Permainan ini mengintegrasikan konsep-konsep PKn dalam bentuk soal atau tantangan yang harus dijawab oleh siswa saat mereka bergerak maju di papan ular tangga. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan secara pasif, tetapi mereka juga dipaksa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Hal ini mendukung teori pembelajaran sosial yang diajukan oleh Vygotsky (Dewi, 2022) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam pembelajaran.

Selain itu, media ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam kelompok. Ini memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PKn karena mereka dapat saling bertukar pendapat dan menjelaskan konsep-konsep kewarganegaraan yang mereka pelajari. Proses diskusi ini membantu siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, karena mereka dapat mengaitkan teori yang dipelajari dengan situasi dan kondisi nyata dalam permainan.

Sebagai contoh, dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh Santoso dan Mulyani (2022), ditemukan bahwa siswa yang menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran PKn mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap konsep-konsep dasar kewarganegaraan, seperti hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, dan pentingnya kedisiplinan dalam kehidupan bermasyarakat. Peningkatan ini terjadi karena siswa merasa lebih mudah mengingat materi ketika diajarkan melalui permainan yang melibatkan pergerakan fisik dan tantangan berbasis soal.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Selain meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi, permainan ular tangga juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran PKn adalah membentuk karakter siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga mampu bekerja sama, bertanggung jawab, dan menghargai perbedaan. Melalui permainan ular tangga, siswa belajar untuk bekerja dalam kelompok, menghormati giliran, serta mengikuti aturan permainan dengan disiplin.

Aktivitas sosial seperti ini sangat penting untuk pengembangan sikap demokratis dan kerjasama, yang merupakan bagian integral dari pembelajaran PKn. Berdasarkan penelitian oleh (Widiastuti & Arifin, 2023), siswa yang bermain ular tangga dalam kelompok kecil cenderung menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bekerja sama, berbagi tugas, dan saling mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam permainan. Hal ini memberikan gambaran yang jelas bahwa pembelajaran PKn yang mengintegrasikan permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, yang juga menjadi tujuan penting dalam pendidikan kewarganegaraan.

4. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Pembelajaran PKn

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah alat yang efektif dalam menyampaikan materi PKn. Penggunaan permainan ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, tanpa kehilangan fokus terhadap tujuan pembelajaran. Permainan ular tangga bukan hanya sebuah alat hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mengubah cara siswa memahami konsep-konsep PKn. Dengan menghubungkan teori pembelajaran aktif dengan unsur

permainan, siswa lebih mudah menginternalisasi informasi yang mereka peroleh melalui pengalaman praktis.

Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Guru dapat merancang soal-soal yang sesuai dengan topik yang sedang dipelajari, sekaligus mempertimbangkan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan demikian, penggunaan ular tangga dalam pembelajaran PKn dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif, yang memadukan aspek kognitif dan sosial secara harmonis.

5. Rekomendasi untuk Guru dan Pengembangan Pembelajaran PKn

Berdasarkan temuan-temuan di atas, disarankan agar guru di sekolah dasar mempertimbangkan penggunaan media permainan seperti ular tangga dalam pembelajaran PKn. Media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara mendalam. Guru disarankan untuk menyesuaikan jenis soal dalam permainan ular tangga dengan materi yang diajarkan, serta memastikan bahwa permainan tersebut mendorong siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama. Penggunaan media yang inovatif ini dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran lainnya yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran juga dapat dijajaki lebih lanjut. Dengan adanya media-media kreatif lainnya, diharapkan dapat tercipta variasi pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap materi PKn tercapai dengan baik, sebagaimana terungkap dalam temuan-temuan berikut:

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa: Media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan elemen permainan yang interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran PKn lebih menarik dan tidak membosankan. Media yang menarik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
2. Peningkatan Minat Belajar Siswa: Media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan elemen permainan yang interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran PKn lebih menarik dan tidak membosankan. Media yang menarik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
3. Pengembangan Keterampilan Sosial: Selain meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi, media ular tangga juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran melalui permainan mendorong siswa untuk bekerja sama, menghargai giliran, dan mengikuti aturan yang ada, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran PKn

Secara keseluruhan, media ular tangga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar. Penggunaan media ini membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, serta mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, disarankan agar guru di sekolah dasar mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti ular tangga untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

- Arikunto. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Dewi, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(1), 45–57.
- Ismail, A., & Hadi, S. (2023). Efektivitas Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Moral Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 110–120.
- Sari, E., & Suyanto, A. (2021). Penggunaan Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Slavin, R. E. (2021). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education.
- Suharto, I. (2021). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 78–89.
- Supriyono, A. (2021). Pembentukan Karakter Warga Negara Melalui Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(4), 122–130.
- Widiastuti, A., & Arifin, T. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan Sosial dan Minat Belajar PKn Siswa. . . *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 45–56.