

EFEKTIVITAS *E BOARD GAME* ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MURID KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muhimmatul Zulfa Assa'adah^{1*}, Hamidaturrohmah²

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara, Indonesia

Email: 221330001009@unisnu.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar cenderung kurang menarik sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar murid, khususnya di materi hak dan kewajiban. Riset ini bermaksud guna menguji efektivitas pemanfaatan media E Board Game Ular Tangga guna memaksimalkan hasil belajar murid kelas IV. Riset ini memakai metode kuantitatif desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Subjek riset dengan total 31 murid kelas IV SDN 1 Mayong Kidul. Pengumpulan data dilaksanakan melalui tes hasil belajar, sementara analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk beserta Paired Sample T-Test. Hasil riset membuktikan kenaikan signifikan pada hasil belajar, dibuktikan dengan naiknya nilai rata-rata dari 52,4 saat pretest menjadi 87,4 saat posttest serta bertambahnya jumlah murid yang tuntas dari 4 menjadi 31 murid. Hasil uji hipotesis membuktikan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga pemakaian media E Board Game Ular Tangga berpengaruh signifikan pada hasil belajar murid. Maka dari itu, media E Board Game Ular Tangga efektif dimanfaatkan untuk alternatif belajar mengajar yang aktif serta menarik. Riset ini merekomendasikan pengujian lebih lanjut dengan desain eksperimen yang lebih kokoh serta jangkauan sampel yang lebih besar.

Kata kunci: *E Board Game; Ular Tangga; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila.*

Abstract

Pancasila Education learning in elementary schools tends to be less interesting, resulting in low student learning outcomes, especially the material on rights and obligations. This research aims to test the effectiveness of utilizing the Snakes and Ladders E Board Game media to maximize the learning outcomes of fourth-grade students. This research uses a quantitative method with pre-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects were 31 fourth-grade students of SDN 1 Mayong Kidul. Data collection was carried out through a learning outcome test, while data analysis used the Shapiro-Wilk normality test and the Paired Sample T-Test. The research results demonstrated a significant increase in learning outcomes, evidenced by an increase in the average score from 52.4 in the pretest to 87.4 in the posttest and an increase in the number of students who completed the course from 4 to 31 students. The results of the hypothesis test proved a significance value < 0.05 , so the use of the Snakes and Ladders E Board Game media had a significant effect on student learning outcomes. Therefore, the Snakes and Ladders E Board Game media is effectively used as an alternative for active and engaging teaching and learning. This research recommends further testing with a more robust experimental design and larger sample size.

Keywords: *E Board Game; Snakes and Ladders; Learning Outcomes; Pancasila Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana untuk membekali murid agar berkembang menjadi manusia yang pandai dan memiliki kecakapan unggul (Musfiroh et al., 2024) sekaligus menanamkan nilai-nilai hak serta kewajiban sebagai warga negara agar setiap perilaku, tindakan selaras dengan cita-cita serta tujuan bangsa (Noviyanti & Sari, 2025). Salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan

Indonesia, terutama di jenjang Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Ramadhan et al., 2023). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bermaksud guna menyiapkan pemahaman dan kecakapan dasar terkait hubungan warga negara Indonesia berpancasila dengan orang lain serta sesama warga Indonesia (Anggraini et al., 2024). Oleh sebab itu, hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat diukur dari kemampuan murid menjawab soal, serta sejauh

mana murid dapat memahami, dan menerapkan hak serta kewajiban di kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, hasil belajar mencerminkan pencapaian murid saat memahami konsep hak serta kewajiban dan mengimplementasikannya dalam tindakan nyata. Hasil belajar yang optimal akan tampak dari kemampuan murid dalam berperilaku tertib, rasa tanggung jawab, serta kepatuhan terhadap peraturan di sekolah (Rohim & El-yunusi, 2024). Sehingga kehidupan berjalan dengan aman, damai, dan baik. Murid yang bertanggung jawab akan mematuhi serta melaksanakan peraturan secara sukarela tanpa paksaan (Sari et al., 2024). Sebaliknya, rendahnya hasil belajar menandakan masih lemahnya pemahaman murid terhadap peran serta tanggung jawabnya menjadi warga negara di lingkungan sekolah dan masyarakat. Murid tidak memiliki rasa nasionalisme dan patriotisme, serta murid tidak dapat menerapkan prinsip dan sifat berbangsa di aktivitas sehari-hari (Siregar et al., 2024). Sebab itu, Pendidikan Pancasila memiliki peran krusial untuk membangun karakter bangsa Indonesia (Nur et al., 2023).

Bersumber pada observasi yang dilakukan di SDN 1 Mayong Kidul, hasil belajar murid di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV masih dalam kategori rendah. Merujuk pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan pihak sekolah, yakni nilai minimal 70 pada tujuan pembelajaran mengidentifikasi dan menerapkan hak serta kewajiban di lingkungan sekolah dan masyarakat, sebagian besar murid belum mencapai ketercapaian. Hasil penilaian sumatif tengah semester menunjukkan bahwa dari 31 murid, hanya 8 murid (25,81%) yang mencapai nilai 70 ke atas dan termasuk kategori Baik, sedangkan 23 murid (74,19%) memperoleh nilai di bawah 70 dan masuk dalam kategori kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman murid terhadap materi hak dan kewajiban masih belum

optimal. Rendahnya capaian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan waktu pembelajaran akibat perubahan jadwal selama pembangunan gedung sekolah, pembelajaran konvensional yang tidak memanfaatkan media menyebabkan turunnya minat belajar dan motivasi murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sepanjang pembelajaran berlangsung, banyak murid tampak kurang fokus, kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah bosan, serta cenderung pasif, sehingga berakibat pada kurangnya hasil belajar yang diperoleh.

Media pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu solusi untuk memecahkan masalah ini karena dengan memanfaatkan media pengajaran serta sumber daya pendidikan yang bisa memaksimalkan hasil belajar murid. Saat pembelajaran, permainan bisa merangsang minat murid ketika belajar dan menambah efektivitas pembelajaran (Islam et al., 2024). Melalui bermain, pikiran anak-anak dan orang dewasa akan terasa lebih rileks. Saat bermain juga, tekanan dan masalah yang ada dalam diri sementara terlupakan, karena pikiran tertuju pada kebahagiaan dan kesenangan yang didapat saat bermain (Islam et al., 2024).

Metode permainan tidak lepas pula dari pendapat Vygotsky bahwa situasi sosial serta peran bahasa berdampak pada proses belajar mengajar (Suciati, 2021). Sebab tingkah laku di lingkungan sosial serta pemakaian bahasa sangat krusial untuk belajar. Interaksi sosial memiliki peran yang sangat krusial ketika murid penyerapan proses, pengetahuan, serta persoalan, menurut Vygotsky. Satu diantaranya adalah media berbasis permainan yang bisa dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar adalah media *E Board Game Ular Tangga*. Media *E Board Game Ular Tangga* didesain bukan hanya untuk sekadar memberikan hiburan, melainkan juga untuk memberikan pemahaman materi secara interaktif serta menyenangkan (Indriani et al., 2025).

Media *E Board Game* Ular Tangga mempunyai potensi untuk memaksimalkan hasil belajar murid melalui peningkatan keaktifan dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Media ini dikembangkan dari permainan ular tangga konvensional yang mulanya dilakukan dengan manual menggunakan papan, pion, serta dadu, dan kemudian diadaptasi ke dalam bentuk digital yang bisa dengan mudah diakses melalui laptop maupun telepon pintar (Dewi et al., 2023). Inovasi ini dilengkapi dengan pertanyaan pada setiap kotak permainan, sehingga setiap langkah pion menuntut murid untuk menjawab soal yang relevan dengan materi yang telah dipelajari (Choirunnisa & Febriani, 2021). Mekanisme tersebut mendorong adanya kolaborasi antarmurid, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan suasana kompetisi yang sehat. Selain itu, permainan berbasis digital terbukti berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah, daya ingat, perhatian, dan kecepatan pemrosesan informasi (Alotaibi, 2024). Melalui pendekatan ini, murid dengan aktif berpartisipasi saat proses belajar sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih melibatkan, dinamis serta menyenangkan (Hiranmayena et al., 2025). Akibatnya pemahaman murid di materi hak dan kewajiban bisa terbentuk secara lebih mendalam dan kontekstual.

Merujuk pada uraian diatas, riset ini dilaksanakan untuk mendorong murid belajar sambil bermain serta mampu memahami teknologi yang bisa membangun murid berpikir lebih tenang saat proses belajar mengajar. Media ini diharapkan dapat mengembangkan pola kritis yang ada serta dapat menguasai materi yang sudah diberikan. Media *E Board Game* Ular Tangga mempunyai unsur unsur yang mudah dicerna, serta bisa diubah untuk menyesuaikan materi pembelajaran yang dibutuhkan (Mardiah et al., 2021). Temuan sebelumnya juga membuktikan bahwa dengan memakai media *E*

Board Game ular tangga bisa dijadikan media efektif guna mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menarik, sehingga boleh dimanfaatkan sebagai opsi media pembelajaran yang menarik bagi murid (Kuncoro, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga saat proses belajar mengajar bisa memaksimalkan pemahaman konsep murid (Tirmidzi et al., 2021).

Kajian dalam riset ini berpusat pada efektivitas pemanfaatan media *E Board Game* Ular Tangga dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban murid sekolah dasar. Riset terkait efektivitas media pembelajaran berbasis permainan digital dalam konteks Pendidikan Pancasila masih terbatas dilakukan, sehingga riset ini penting guna memberikan kontribusi pada pengembangan media belajar mengajar yang lebih interaktif serta menarik. Berdasarkan temuan masalah di lapangan, media *E Board Game* Ular Tangga dipilih karena dinilai dapat membantu murid mencerna materi secara kontekstual melalui aktivitas bermain yang menimbulkan semangat belajar dan berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran. Tujuan riset ini yakni untuk menguji efektivitas media *E Board Game* Ular Tangga guna meningkatkan hasil belajar murid kelas IV pada materi hak dan kewajiban.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan pada riset ini tergolong jenis penelitian kuantitatif desain *pre-eksperimental one-grup pretest posttest* pada kelompok tunggal. *One group pretest-posttest design* merupakan jenis riset yang menggunakan kelas tunggal, dimulai dengan pemberian pretest, kemudian dilanjutkan dengan perlakuan, dan diakhiri dengan posttest (Jannah & Husniati, 2022). Pada penelitian ini di pertemuan pertama, murid akan diberikan uji coba pertama (pretest) sebelum diberikan penanganan (*treatment*)

pembelajaran, dan uji coba terakhir (posttest) setelah dilakukan penanganan (*treatment*) guna mengukur hasil belajar yang diperoleh (Albania et al., 2023). Dalam riset ini media *E Board Game* Ular Tangga digunakan sebagai *treatment* guna membantu murid dalam memperoleh hasil belajar pendidikan pancasila. Adapun rancangan penelitian yang akan dilakukan dipaparkan dalam bentuk tabel 1:

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T1	X	T2

Lokasi penelitian berada di SDN 1 Mayong Kidul, Desa Mayong Kidul, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara. Populasi sampel mencakup semua murid kelas IV yang berjumlah 31 murid terbagi dari 9 laki laki dan 22 perempuan, dengan memakai teknik sampling jenuh, artinya seluruh anggota populasi dipakai menjadi sampel (Suriani et al., 2023). Data dikumpulkan melalui pemberian tes guna mengukur hasil belajar di ranah kognitif, dengan instrumen berupa 30 butir soal pilihan ganda dengan indikator mengidentifikasi serta menerapkan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dan masyarakat. Tes ini berfungsi untuk menilai seberapa jauh murid menguasai materi setelah murid mempelajarinya dalam periode waktu tertentu. Instrumen tes diuji validitasnya dengan uji korelasi product moment, sedangkan reliabilitasnya melalui uji statistick Cronbach alpha. Analisis data menggunakan uji prasyarat dengan mengaplikasikan pengujian normalitas Shapiro-Wilk guna memastikan bahwa data memenuhi dugaan yang diperlukan sedangkan uji hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan *Paired Sample T-Tes* guna menentukan adanya pengaruh terhadap data. Keseluruhan proses analisis data di riset ini dilaksanakan berbantuan software Jamovi ver 2.3.28.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini dilaksanakan pada murid kelas IV dalam rentang waktu bulan Oktober 2025 sampai Maret 2026. Di tahap awal, murid dibagikan pretest guna menghitung kemampuan dasar awal, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* berupa pembelajaran memanfaatkan media *E Board Game* Ular Tangga. Pelaksanaan awal, murid masih terkendala dalam mencerna materi dan alur permainan, akan tetapi di pertemuan berikutnya murid mulai terbiasa dan lebih aktif. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, murid bagikan posttest guna menguji peningkatan hasil belajar. Sebelum diterapkan dalam riset, instrumen tes divalidasi dan diuji reliabilitasnya terlebih dahulu guna menjamin kelayakannya.

Instrumen tes yang dipakai dalam riset ini berupa 30 butir soal pilihan ganda yang di uji coba dulu di kelas V. Tes ini bertujuan guna mengukur apakah setiap soal yang dipakai sudah valid atau sebaliknya, sebelum penelitian utama dilaksanakan. Uji coba soal tersebut dilakukan pada 25 murid kelas V. Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap butir soal. Suatu soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Muhammidah & Sutarini, 2025).

Hasil analisis menyatakan bahwa sejumlah 20 butir soal dinyatakan valid, karena nilai r_{hitung} di setiap item soal lebih besar dibandingkan r_{tabel} , yaitu 0,396. Dengan demikian, butir-butir soal itu dinilai telah memenuhi kriteria untuk dimanfaatkan sebagai instrumen penelitian. Setelah uji validitas selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu melaksanakan uji reliabilitas guna mengukur tingkat konsistensi instrumen terhadap pengukuran variabel yang diteliti. Adapun hasil uji reliabilitas tersebut disajikan di tabel 2:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Scale Reliability Statistics	
	Cronbach's α
scale	0.884

Tabel 2 menunjukkan bahwa diperoleh nilai uji reliabilitas instrumen variabel sebesar 0.884 yang membuktikan bahwa instrumen tersebut bisa dikatakan reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, sehingga setiap item pertanyaan dalam kuesioner dikatakan bisa dipercaya atau reliabel (Forester et al., 2024). Setelah uji reliabilitas selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah uji prasyarat beserta uji hipotesis. Uji prasyarat dilaksanakan dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, sedangkan pengujian hipotesis memakai *Paired Sample T-Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Normality Test (Shapiro-Wilk)

		W	p
Pre-Test	- Post-Test	0.965	0.396

Uji normalitas yakni salah satu jenis pengujian statistik yang dipakai guna melihat apakah data berdistribusi normal ataupun sebaliknya (Ahadi et al., 2023). Pada riset ini, uji normalitas dilaksanakan memakai *Shapiro-Wilk Normality Test* sebab metode tersebut umumnya lebih tepat diterapkan pada total sampel yang lumayan kecil (Ismail, 2022). Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji *Shapiro-Wilk Normality Test* membuktikan nilai p senilai 0,396 lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian, data bisa ditetapkan berdistribusi normal serta mencukupi syarat guna dilaksanakan analisis lebih lanjut.

Secara umum, data disebut berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05 sehingga data tersebut memenuhi kriteria untuk dipakai di analisis selanjutnya. Sedangkan, jika nilai p-value lebih kecil dari 0,05, data belum memenuhi dugaan normalitas (Isnaini et al., 2025). Karena nilai p-value yang

diperoleh lebih dari 0,05 oleh sebab itu bisa diambil kesimpulan bahwa data telah memenuhi dugaan normalitas, maka dari itu analisis selanjutnya dilakukan memakai uji t-test yang hasilnya dipaparkan di tabel 4.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples T test

Paired Samples T-Test

			statistic	df	p
Pre-Test	Post-Test	Student's t	-12.5	30.0	< .001

Perolehan analisis melalui uji *Paired Samples T-Test* membuktikan nilai t didapatkan ialah sejumlah -12,5 melalui derajat kebebasan (df) sebesar 30 serta nilai signifikansi (p) kurang dari 0,001. Hasil riset ini membuktikan adanya perbedaan signifikan dari skor pretest ke posttest. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hingga hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima. Ini menyatakan bahwa perlakuan yang diberikan terbukti berdampak signifikan pada kenaikan prestasi belajar murid. Oleh karena itu, bisa diambil kesimpulan didapatkan perbedaan signifikan hasil belajar murid sebelum serta setelah penerapan media *E Board Game* Ular Tangga untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN 1 Mayong Kidul.

Media *E Board Game* Ular Tangga pada proses pembelajaran tidak lepas dari sifatnya sebagai media berbasis permainan yang dapat meningkatkan partisipasi murid dalam kegiatan belajar. Inovasi yang sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah mampu memperkuat motivasi belajar murid (Ananda et al., 2024). Selain itu, penerapan media dalam belajar mengajar contohnya permainan ular tangga juga berkontribusi guna menaikkan motivasi, keterampilan proses, serta kemampuan pemecahan masalah murid selama kegiatan belajar berlangsung. Pendidikan Pancasila perlu dipaparkan bukan hanya secara teori, melainkan

juga bisa diimplementasikan dalam aktivitas nyata. Karenanya, permainan Ular Tangga bisa dimanfaatkan sebagai media belajar yang menyenangkan guna menyampaikan materi Pendidikan Pancasila yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari (Lukman et al., 2025).

Pemanfaatan media permainan dalam proses belajar mengandung pengalaman pembelajaran yang nyata dan menyenangkan, sehingga mempermudah murid dalam menguasai konsep-konsep abstrak. Penemuan ini selaras dengan studi yang mengatakan bahwa media tersebut membantu murid mencerna konsep secara kontekstual dan memaksimalkan partisipasi belajar murid (Islamiah et al., 2025). Selain itu, melalui aktivitas bermain, murid juga terlibat aktif dalam bekerja sama, berlatih mengambil keputusan, serta mengembangkan ketrampilan berpikir kritis semasa proses belajar mengajar. Di samping itu, melalui aktivitas bermain juga, murid berpartisipasi secara aktif dalam berkolaborasi, melatih mengambil keputusan, dan mengasah kemampuan berpikir kritis selama pembelajaran. Media permainan juga memberikan pengaruh positif terhadap perubahan prestasi belajar murid, sebagaimana didukung oleh riset terdahulu yang mengatakan bahwa media Ular Tangga efektif membantu pemahaman materi serta memaksimalkan hasil belajar (Agustini et al., 2024; Awalianti et al., 2025; Maulida et al., 2025; Miftahurrahmah et al., 2025) Selain itu, riset lain membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* bisa memaksimalkan partisipasi dan motivasi murid serta memperkuat sikap kewarganegaraan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Hamidaturrohmah & Faidah, 2026).

Media *E Board Game* Ular Tangga pada proses pembelajaran membuktikan bahwa aktivitas bermain dapat menyajikan pengalaman belajar yang menarik sekaligus memaksimalkan keaktifan murid selama pembelajaran. Hal ini

didukung oleh temuan riset yang membuktikan media berbasis permainan Ular Tangga berdampak positif pada proses belajar, terutama dalam memperkuat keterlibatan dan pemahaman murid (Anggraini et al., 2024; Ashary et al., 2024; Astiti & Rosyada, 2025; Rosanti et al., 2025). Media tersebut juga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sebab murid mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kegiatan yang mereka lakukan sepanjang proses belajar mengajar.

Berlandaskan hasil pengujian yang sudah dilakukan oleh murid kelas IV SDN 1 Mayong Kidul di mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban, terlihat bahwa pemanfaatan media *E Board Game* Ular Tangga berdampak secara signifikan pada kenaikan hasil belajar murid. Berikut disajikan tabel perbandingan yang berkaitan dengan hasil tersebut. Selain itu dapat dilihat juga pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Pre-Test Post-Test

Keterangan	Pre-test	Post-Test
Nilai Terendah	20	75
Nilai tertinggi	75	100
Rata-rata	52,4	87,4
Murid Tuntas	4	31

Berdasarkan Tabel 5, didapatkan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sejumlah 52,4 dan *posttest* sebesar 87,4, dan nilai terendah masing-masing 20 dan 75 serta nilai tertinggi 75 dan 100. Disamping itu, total murid yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari 4 murid pada *pretest* menjadi 31 murid saat *posttest*. Hal tersebut mengindikasikan ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV sebelum serta setelah diterapkannya media *E Board Game* Ular Tangga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, pemanfaatan media *E Board Game* Ular Tangga terbukti berhasil memaksimalkan

hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas IV SDN 1 Mayong Kidul, khususnya pada materi hak dan kewajiban. Terbukti dari hasil analisis statistik bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05, akibatnya hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebab itu, media *E Board Game* Ular Tangga berdampak yang nyata pada peningkatan hasil belajar murid. Implikasi dari riset ini membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan bisa membuat lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta tidak monoton. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, murid menjadi lebih aktif, antusias, serta terlibat langsung saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini turut mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta penguasaan konsep yang lebih bagus, khususnya pada mengidentifikasi dan menerapkan hak dan kewajiban di kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis permainan bisa dijadikan sebagian cara yang sesuai dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada murid. Selain itu, guru juga diharapkan mampu mengembangkan variasi media pembelajaran berbasis permainan lainnya agar proses belajar mengajar menjadi lebih seru serta tidak membosankan. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media *E Board Game* Ular Tangga sebagai alternatif inovasi pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya diharapkan bisa menginovasikan media pembelajaran serupa pada materi atau jenjang yang berbeda, serta mencoba metode penelitian yang lebih beragam agar hasilnya lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of*

Education Research, 5(1), 807-814.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>

Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11-19. . *Eign Mathematics Journal*, 6(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>

Albania, S. N., Indihadi, D., & Suryana, Y. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Ringkasan Teks Eksplanasi Melalui Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (Penelitian Pra-Eksperimental di Kelas V SD Kristen Harapan Bagi Bangsa Jakarta). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8438-8446.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2346>

Alotaibi, M. S. (2024). Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review nd Meta-Analysis. *Frontiers in psychology*, 15, 1307881. April.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>

Ananda, S. D., Khamdun, K., & Masfuah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal P2M SKTIP Siliwangi*, 11(2), 37-44.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/p2m.v11i2.5138>

Anggraini, D., Fajriah, K., & Maryati. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning di Kelas II SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 533-538.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3004>

Ashary, D. R., & Husna, A. (2024). Efektivitas Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa SD/MI. *Didaktik:*

- Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 267-278. *Didaktik: aktik.v10i04.5319*
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5319>
- Astiti, N. Y., & Rosyada, B. P. (2025). Penggunaan Media Board Game Ular Tangga dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 221-231.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.24662>
- Awalianti, D., Purnomo, A., Mulianingsih, F., & Sasea, S. C. (2025). The Effectiveness of Using Snakes and Ladders Media on Student Learning Outcomes in Social Studies For Eighth Grade At State Junior High School 26 Semarang. *International Journal of Research and Review*, 12(3), 88-94.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52403/ijrr.20250313>
- Choirunnisa, N. L., & Febriani, R. D. (2021). Permainan Ular Tangga Berbasis Digital untuk Optimalisasi Latihan Soal-Soal Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 6(2), 109-115.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p109-115>
- Dewi, P., MZ, A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953-1964.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812-1820.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Hamidaturrohmah, H., & Faidah, N. (2026). Strengthening Elementary School Students' Civic Disposition through Gamified NoHaKi E-Module in Pancasila Education. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 11(1), 15-30.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gen-tala.v11i1.52754>
- Hiranmayena, N. P. C., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2025). Pengembangan Media UTALA (Ular Tangga Pancasila) Bermuatan Kearifan Lokal Jegog untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Inndonesia*, 9(1), 41-55.
https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4864
- Indriani, L., Lathifa, D. B., & Sari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai – Nilai Pancasila Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 714-717.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.406>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Islamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Materi Pecahan di SDIT Al Qonita. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 3-7.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25217/numerical.v9i1.6300>
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5).
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6466592>

- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377–1384. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>
- Jannah, M., & Husniati, A. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172>
- Kuncoro, A. (2024). The Snakes and Ladders Game : Developing the Early Childhoods ' Cognitive Ability at Cendrawasih II Kindergarten. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(4), 446–451. <https://doi.org/https://doi.org/10.54012/jcel.v3i4.303>
- Lukman, E. N., Hadiwijaya, P., Rifaldy, S., & Juliansyah, A. (2025). Inovasi Metode Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Era Digital. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 255–266. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.569>
- Mardiah, K. R., Tahir, M., & Husniati. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 417–427. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269>
- Maulida, L., Rahmad, & Sulistyowati. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD IT Al Furqan Palangka Raya. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/ber>
- satu.v3i2.922
- Miftahurrahmah, Zain, M. I., & Muslehudin. (2025). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Sifat Cahaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 906–911. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3154>
- Muhammidah, A., & Sutarini. (2025). Analisis Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Matematika Berbasis Hots (Higher Order Thingking Skills) pada Materi Pembagian di Kelas IV SDN 104218 Sidomulyo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 257–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27683>
- Musfiroh, L. H., Choirin Attalina, S. N., & Hamidaturrohman, H. (2024). Pengaruh Metode Peer Tutoring Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sdn 8 Suwawal. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(2), 84–96. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i2.2900>
- Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban dengan Metode GBL (Game Based Learning). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 925–932. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4479>
- Nur, R. A. P., Truvadi, L. A., Agustina, R. T., & Salam, I. F. B. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia : Tinjauan dan Implikasi. *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1(4), 501–510. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/adv.v1i4.54>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Zarkasi, K. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Rohim, A., & El-yunusi, M. Y. M. (2024). Implementasi Pendidikan Moral dalam Mmembentuk Karaktr Kedisiplinan Siswa di SD Dumas Surabaya. *Lentera: Multidisciplinary Studies*, 2(3), 325–333. <https://doi.org/https://doi.org/10.57096/lentera.v2i3.103>
- Rosanti, S., Pratiwi, I. ari, Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model TGT Berbantuan Media Ular Tangga di Sekolah Dsar. *JURNAL SATYA WIDYA*, 41(1), 104–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.s.w.2025.v41.i1>
- Sari, V. P., Tika, R. J., & Rahmadani, T. A. R. (2024). Memahami Hak Dan Kewajiban Warga Negara : Sebuah Kajian Perspektif Siswa Melalui Pendekatan Diskusi Kelompok. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 76–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.930>
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., & Nadeak, R. M. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Suciati, I. (2021). Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tirmidzi, Putri, D. P., & Zahran, A. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbasis Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/v4i1.4811>,