

---

# PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SD 1 RENDENG

Vika Elvira Avianida<sup>1</sup>, Syaffruddin Kuryanto<sup>2</sup>

Universitas Muria Kudus  
Email: avianida699@gmail.com

---

## Info Artikel

### Sejarah Artikel:

Diserahkan : 27 Februari 2024

Direvisi:: 1 Maret 2024

Disetujui:: 30 Maret 2024

### Keywords:

Game, Snakes and Ladders,  
learning outcomes, PPKN

---

## Abstract

*The purpose of this study was to determine the magnitude of the difference in the average PPKn learning outcomes of fifth-grade students at SD 1 Rendeng before and after the implementation of the Snakes and Ladders game. The research method employed in this study was an experiment, specifically a pre-experimental design. The data collection technique used in this study employed a test method. The data obtained were then analyzed using a paired sample T-Test to measure the difference in the average PPKn learning outcomes of fifth-grade students of SD 1 Rendeng before and after the use of Snakes and Ladders media. From the analysis results, the average pretest data for student learning outcomes was 60.5, while the average posttest data for student learning outcomes was 80.5. The results of the paired sample T-Test showed a significance value of 0.000, which means that H0 was rejected and Ha was accepted. Based on these data, there was a difference in the average before and after the use of Snakes and Ladders media.*

---

## Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar perbedaan rata-rata hasil belajar PPKn siswa kelas V SD 1 Rendeng sebelum dan setelah diterapkannya permainan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk *one group pretest-posttest Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji *paired sample T-Test* untuk mengukur perbedaan rata-rata hasil belajar PPKn siswa kelas V SD 1 Rendeng sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga. Dari hasil analisis didapatkan data rata-rata pretest hasil belajar siswa sebesar 60,5, sedangkan rata-rata posttest hasil belajar siswa sebesar 80,5. Hasil uji *paired sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti H0 diterima dan Ha ditolak. Berdasarkan data tersebut menunjukkan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga.

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan ketrampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan manusia berusaha mengembangkan dirinya mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan membutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar berbeda dari pelajaran yang sebelumnya untuk memotivasi keinginan siswa dalam belajar agar materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik. Salah satu cara agar dapat lebih berkualitas adalah dengan mengembangkan pemikiran yang kreatif dari seorang guru sebagai fasilitator bagi peserta didik. Menjadi guru yang kreatif harus bisa menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Masalah pendidikan perlu menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas dan relevansinya. Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus-menerus. Perubahan dapat dilakukan dalam hal metode mengajar, buku-buku, alat-alat laboratorium, bahkan salah satu yang terpenting yaitu materi pelajaran. Pendidikan kewarganegaraan (PKn) menjadi bagian penting dalam suatu pembelajaran di sekolah baik formal maupun informal. Hal itu dapat dilihat dari keberadaan pendidikan kewarganegaraan yang berstatus wajib dalam kurikulum pendidikan (Wibowo & Wahono, 2017).

Pendidikan kewarganegaraan erat kaitannya dengan pembentukan akhlak, karakter dan sikap demokratis peserta didik yang diharap dapat menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran PPKn yang disajikan oleh seorang guru hendaknya lebih berpusat pada siswa, menyenangkan, memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuannya, aktif, dapat bekerjasama dengan orang lain, bermakna dan menggunakan media serta metode pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya penggunaan metode yang bervariasi, seperti penggunaan metode permainan yang bersifat edukatif dalam pembelajaran PPKn, yang memungkinkan siswa untuk belajar dan juga bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, aktif dan memungkinkan siswa untuk berkompetisi. Sebagaimana dikemukakan oleh Trianto (2010:17) bahwa cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.

Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, karena aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siswa cenderung tidak ada keaktifan dalam belajar dan siswa merasa bosan. Hasil belajar merupakan suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai

kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester (Zuhriyah, et al, 2020; Qiptiyah, 2020). Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi.

Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dapat di capai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Nisa dan Pratiwi 2020). Sejalan dengan pendapat diatas maka hasil belajar yang terpenting adalah pola tingkah laku.

Hasil belajar merupakan suatu pernyataan dalam bentuk perilaku dan penampilan yang dapat dilihat. Hasil belajar berisi fakta konkrit dan tersamar. Oleh sebab itu, hasil belajar adalah suatu pernyataan yang menunjukkan keterampilan siswa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Dalam proses pembelajaran tentu tidak selamanya berjalan dengan lancar. Terdapat kendala-kendala yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Kendala itu berasal dari siswa, guru, proses pembelajaran di dalam kelas dan sebagainya.

Meningkatkan hasil belajar siswa dapat diwujudkan dengan menghadirkan satu pembelajaran yang menyenangkan yang dapat merangsang siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media yang menarik merupakan salah satu cara untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Dari berbagai jenis media pembelajaran yang ada, media permainan dianggap menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Piaget (1973), anak-anak usia sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas langsung dan pengalaman konkret. Melalui pemanfaatan media permainan anak akan turut langsung dalam aktifitas pembelajaran di kelas.

Media permainan dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, mulai dari meningkatkan daya ingat, mendorong kreativitas, hingga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar menyelesaikan masalah, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Vygotsky (1978) juga menekankan bahwa interaksi sosial dalam permainan dapat mempercepat perkembangan kognitif anak melalui proses scaffolding, yaitu ketika anak-anak saling membantu dan belajar dari pengalaman teman-temannya. Hal ini menegaskan bahwa media permainan tidak hanya efektif dalam pembelajaran individu, tetapi juga berperan penting dalam pembelajaran kelompok.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang sangat familier untuk kalangan anak-anak sekolah dasar. Permainan ular tangga yang umumnya digunakan sebagai sarana bermain anak-anak dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemodelan permainan ular tangga sebagai sarana media pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempelajari suatu hal. Melalui permainan ular tangga ini anak akan terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar akan meningkat. Hal ini sejalan dengan temuan Pratiwi et al. (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam

pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan siswa menangkap materi yang diajarkan, terutama ketika dikemas dalam suasana yang kompetitif dan menyenangkan. Selain itu, permainan Ular Tangga juga mudah dibuat dan murah, sehingga cocok digunakan di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas (Rahayu, 2020). Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan hasil belajar mereka.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *One Group Pretest-posttest Design*. Menurut Campbell dan Stanley (1963), metode eksperimen jenis ini termasuk dalam kategori eksperimen yang menggunakan satu kelompok sebagai subjek penelitian. Pengukuran dilakukan dengan melakukan dua kali uji *pre test* dan *post test* untuk mengetahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah adanya perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD 1 Rendeng Kecamatan Kota Kudus pada bulan Juli 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 1 Rendeng yang berjumlah 24 siswa. Selanjutnya Campbell dan Stanley (1963) menyebutkan bahwa penggunaan sampel dalam penelitian model ini menjadikan seluruh populasi sebagai sampel penelitiannya. Sehingga seluruh siswa kelas V SD 1 Rendeng berjumlah 24 anak menjadi sampel dalam penelitian ini.

Teknik Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Data yang diperoleh haruslah data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes yang diberikan sebelum adanya perlakuan (*pretest*) dan sesudah adanya perlakuan (*posttest*). Selain itu pengumpulan data juga didukung dengan teknik wawancara dan dokumentasi.

Data yang diperoleh selanjutnya dilakukan uji normalitas terlebih dahulu sebelum di analisis perbedaan rata-rata yang ditemukan. Uji Normalitas menggunakan type Shapiro Wilk.

Uji Shapiro-Wilk (SW) digunakan untuk menguji apakah suatu sampel data berasal dari distribusi normal. Pengujian ini penting dilakukan karena banyak metode statistik klasik mengasumsikan bahwa data yang dianalisis harus berasal dari distribusi normal (Thakur, Malik, & Nandal, 2023; Aslam, 2021).

Setelah data dinyatakan terdistribusi normal, selanjutnya dilakukan analisis data dengan uji *paired sample T-Test* dengan menguji dua sampel. Nurhasan, dkk (2024) uji ini digunakan untuk membandingkan suatu data sebelum menerima perlakuan tertentu dengan setelah menerima perlakuan tertentu.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD 1 Rendeng pada bulan Juli sampai agustus 2023 tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V SD 1 Rendeng

pada semester I. Penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya permainan ular tangga, dan variabel terikat hasil belajar PPKN kelas V. populasi dalam penelitian ini yaitu kelas V SD 1 Rendeng. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Diketahui ada 11 siswa yang belum memenuhi standar KKM, sedangkan 13 siswa yang lainnya sudah memenuhi standar KKM. Uraian perhitungan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn diperoleh data dengan nilai pretest dengan nilai rata-rata 60,5. Sementara hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,5. Untuk lebih jelas, rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<b>Nilai Terendah</b>	50	65
<b>Nilai Tertinggi</b>	86	100
<b>Rata-rata</b>	65,5	80,5
<b>Prosentase Ketuntasan (%)</b>	65%	95%

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Sebelum melakukan uji hipotesis diperlukan uji normalitas terlebih dahulu sebagai uji prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan analisis data. Uji normalitas ini dianalisis menggunakan IBM *Statistic 21* dengan uji kolmogrov Sminov dengan hipotesis yang diajukan sebagai berikut.

Ho = Data berdistribusi normal

Ha = Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 5% yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka Ho diterima dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka Ha ditolak. Hasil uji normalitas nilai pretest hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data  
*Tests of Normality*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<b><i>Pretest</i> Hasil Belajar</b>	.139	24	.200*	.929	24	0.91
<b><i>Posttest</i> Hasil Belajar</b>	.111	24	.200*	.938	24	1.49

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan jika hasil uji normalitas nilai pretest 0,091 dan nilai *posttest* 0,149 yang artinya hasil kedua sig > 0,05 sehingga Ho diterima dan Ha ditolak. Jadi dapat

disimpulkan bahwa data dari nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar PPKn siswa kelas V berdistribusi normal. Selanjutnya data tersebut diuji menggunakan *paired sample T-Test* untuk

mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga pada pembelajaran PPKn di kelas V SD 1 Rendeng.

Tabel 3. Hasil uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-17.29167	7.53819	1.53873	-20.47476	-14.10857	-	23	.000
						11.238			

Sumber: Hasil Analisis Data Peneliti

Berdasarkan perhitungan uji paired sample t-test diatas diperoleh hasil uji t sebesar -11.238 dengan sig.(2 tailed) yaitu 0,000 atau dapat dinyatakan bahwa  $0,000 < 0,05$  maka data pada penelitian ini terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang hasil belajar siswa di sekolah. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita 2018). Pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran akan memberikan dampak baik terutama bagi siswa karena pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar PPKn temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan ini siwa tampak antusias melaksanakan proses pembelajaran. Siswa menjadi bersemangat untuk memulai pembelajaran dan merasa ingin terus belajar menggunakan media ular tangga keberagaman. Hal tersebut melibatkan aktivitas siswa yang terlihat aktif dan semangat dalam berpartisipasi. Siswa tampak antusias karena menggunakan media ular tangga keberagaman seperti bermain dengam temannya sendiri namun tetap mengandung unsur edukasi dalamnya

karena berisikan pembelajaran pada kartu (kartu materi) dan aktif menjawab pada pertanyaan di kartu matahari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di SD 1 Rendeng Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PPKn setelah menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran, hasil tersebut terlihat dari perhitungan menggunakan uji t dua *sample dependen (paired sample t test)* dimana nilai sig  $0,000 < 0,05$ , maka diputuskan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga pada siswa kelas V SD 1 Rendeng. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Vivianti & Ratnawati, 2019), (Sari & Wangit, 2021), (Artha, Kanzunudin, dan Purbasari, 2021), dan (Febrianingrum & Wiranti, 2023) bahwa penggunaan media permainan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Keberhasilan ini dipengaruhi adanya penggunaan media ular tangga yang menjadi

daya tarik siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ular tangga ini merupakan media kongkrit berbasis permainan yang sering dimainkan oleh siswa. Ular tangga ini dimodifikasi dengan menambahkan kartu pada setiap kotaknya. Soal disesuaikan dengan materi pembelajaran. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al (2022) menunjukkan siswa terlibat aktif dalam sebuah pembelajaran yang mengintegrasikan permainan di dalamnya.

Penggunaan media ular tangga yang sangat familier bagi para siswa menjadi daya dorong siswa untuk terlibat aktif dengan pembelajaran yang berlangsung. Lingkungan belajar berbasis permainan adaptif yang menyesuaikan konten dengan kebutuhan siswa individu dapat lebih meningkatkan minat dan keterlibatan. Kondisi ini akan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Amzalag, Kadusi, & Peretz (2024); Kiili, et al (2021); Liu, Trestini, & Schmoll (2020) menunjukkan bahwa siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan sarana permainan menunjukkan prestasi dan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode tradisional.

Penggunaan media ular tangga tidak hanya sekedar permainan yang menyenangkan saja. Penggunaan media ular tangga menjadi salah satu media berbasis permainan menjadi sarana membangun pembelajaran yang interaktif dan mendidik. Permainan secara alami menarik perhatian siswa dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendalam (Misra, Eyombo, & Philips, 2021). Melalui permainan ular tangga siswa dapat berinteraksi satu sama lain untuk memecahkan masalah yang ada pada kartu soal. Dengan cara belajar ini membuat setiap siswa menjadi mudah dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan bersama (Hanghoj & Karnoi, 2024) & (Almaz & Giaever, 2024).

## SIMPULAN

Setelah dilakukan perlakuan pada pembelajaran PPKn di Kelas V SD 1 Rendeng menggunakan media ular tangga ditemukan terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Penggunaan media pembelajaran ular tangga berdampak pada minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Selain itu penggunaan media tersebut memberikan pengalaman kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya yang berdampak positif terhadap pemecahan masalah pada kartu kata yang diberikan saat bermain ular tangga. Keberhasilan ini ditunjukkan dengan rata-rata *pretest* hasil belajar siswa sebesar 60,5, dan rata-rata *posttest* hasil belajar siswa sebesar 80,5.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amzalag, Meital., Kadusi, Dorin, & Peretz, Shimon. 2024. *Enhancing Academic Achievement and Engagement Through Digital Game-Based Learning: An Empirical Study on Middle School Students. Journal of Educational Computing Research*, 62(5). <https://doi.org/10.1177/07356331241236937>
- Almaz, Havard & Giaever, Fay. 2024. *The emergence of collaboration in serious games: An exploratory study. International Journal of Serious Games*, 11(3). <https://doi.org/10.17083/ijsg.v11i3.739>.
- Hanghoj, Thorkild & Karnoe, Jonatan Kolding. 2024. *Playing to Collaborate: Using Cooperative Board Games to Experience and Reflect on Collaboration in Upper Secondary Education. Conference Paper: Proceedings of the European Conference on Games-based Learning*. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2895>.
- Artha, Merna Yunia., Kanzunudin, Muhammad., dan Purbasari, Imaniar. 2021. Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2 (2): 121-126. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6588>.
- Misra, Rupanada., Eyombo, Leo., & Philips, Floyd, T. 2021. *Benefits and challenges of*

- using educational games. Book Chapter: *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning*. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch075>.
- Aslam, Muhammad. 2021. *Analysing Gray Cast Iron Data using a New Shapiro-Wilks test for Normality under Indeterminacy*. *International Journal of Cast Metals Research*, 34(1). 1-5. <https://doi.org/10.1080/13640461.2020.1846959>.
- Campbell D.T., Stanley J.C., 1963. *Experimental and Quasi-Experimental Design for Research*. Chicago: Rand McNally College Publishing Company.
- Febrianingrum, Linda & Wiranti, Dwiana Asih. 2023. Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7 (6): 4098-4109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6642>
- Febriyanti, F. (2021). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Serta Implikasinya Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Survei pada Peserta Didik Kelas X dan XI IPS SMA Negeri 1 Cigalongtang Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Kiili, Kristian, et al. 2021. *Flow experience and situational interest in game-based learning: Cousins or identical twins*. *International Journal of Serious Games*, 8(3). <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i3.462>.
- Liu, Ying-Dong., Trestini, Marc., & Schmol, Laurence. 2020. *A preliminary study of correlations explaining student interest in digital games-based learning*. *Proceedings of the European Conference on Games-based Learning*. <https://doi.org/10.34190/GBL.20.060>.
- Nurdin, M. (2016). Penerapan metode debat aktif untuk meningkatkan kemampuan berdiskusi mahasiswa dalam pembelajaran Konsep Dasar PKN di PGSD UPP Bone FIP UNM. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(1), 1-7. <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i1.1784>
- Nurhasan, dkk. 2024. Efektivitas Pembukuan Terhadap Kinerja Keuangan Pada Toko Ritel Di Lingkungan Desa Cileungsi, Kecamatan Cileungsi, Bogor. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1): 1-10. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5760>.
- Nurita (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaran di MIN 3 Jombang. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2), 82-93. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v2i2.6270>
- Piaget, J. (1973). *The Child and Reality: Problems of Genetic Psychology*. New York: Grossman Publishers.
- Pratiwi, D. P., Susilo, H., & Suryani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-132.
- Purwanti, T. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD Islam Al-Iman Kota Magelang. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Inovasi Pembelajaran dan strategi asesmen di masa pandemic (pp. 1085-92).
- Rahayu, S. (2012). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV SDN. 1 Pandeyan, Jatinom, Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rahayu, S. (2020). Pemanfaatan Media Permainan Sederhana dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-52.
- Saputri, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran permainan “Schlangen und Leiter Der Konjunktionen” berbasis digital pada matakuliah Struktur und Wortschatz III. *Journal DaFIna-Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 2(2), 278-296.
- Sari, Arum Aprilia & Wangid, M Nur. 2021.

- Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Go Go Egg di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 12 (1): 25-32. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.5630>
- Sulistiyowati, N. W. (2017). Implementasi *Small Group Discussion* dan *Collaborative Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi IKIP PGRI Madiun. *Assets: jurnal akuntansi dan pendidikan*, 5(2), 173-190. <https://doi.org/10.25273/jap.v5i2.1197>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Thakur, R., Malik, S.C., & Nandal, N. 2023. *Normality Testing under Neutrosophic Statistics. Neutrosophic Sets and Systems*, 58: 149-158. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10070527>.
- Vivianti & Ratnawati, Dewi. 2019. Implementasi *Arduino Nano* dan *Reed Switch* untuk Permainan Edukasi Hafalan Doa Anak Usia Dini. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 10 (1): 40-47. <https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3682>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509-516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>
- Yusri, D., & Zaki, A. (2020). Penggunaan Media pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKn di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar/article/view/1787>
- Zhang, J., et all. 2022. *Investigating Student Interest and Engagement in Game-Based Learning Environments. Lecture Notes in*
- Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics): Conference Paper.* [https://doi.org/10.1007/978-3-031-11644-5\\_72](https://doi.org/10.1007/978-3-031-11644-5_72).