



## Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama Di Lingkunganku Untuk Siswa Kelas IV SDN 36 Cakranegara

Ida Ayu Putu Kareninda<sup>1\*</sup>, Khairun Nisa<sup>1</sup>, Muhammad Sobri<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2154>

### Article Info:

Received : 30 Mei 2026  
Revised : 11 Juni 2026  
Accepted : 19 Juni 2026  
Published : 29 Juni 2026

### Correspondence:

Ida Ayu Putu Kareninda

Phone: +6287774825315

**Abstract:** The learning media used in Pancasila Education at SD Negeri 36 Cakranegara is still limited to images available in student textbooks. These images serve only as visual aids and have not been designed to actively engage students in the learning process. In addition, limited facilities, such as LCD projectors, printers, and internet access, have hindered the optimal use of more diverse learning media. This study aimed to develop a giant snakes and ladders game as a learning medium for the topic Cooperation in My Environment in Pancasila Education for fourth-grade elementary school students, as well as to determine its validity and practicality. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using qualitative and quantitative techniques. The result of this study was a giant snakes and ladders game designed as a learning medium for fourth-grade students in Pancasila Education. Validation results showed that the media was categorized as highly valid, with a score of 98% from the media expert and 90% from the material expert. The practicality test based on teacher responses obtained a score of 92% in the small-group trial and 96% in the large-group trial, both categorized as highly practical. Meanwhile, student responses showed practicality scores of 93.1% in the small-group trial and 93.2% in the large-group trial, which were also categorized as highly practical. Therefore, the giant snakes and ladders game is considered valid and practical for use in teaching the topic Cooperation in My Environment in Pancasila Education for fourth-grade elementary school students.

**Keywords:** Learning Media; Giant Snakes and Ladders Game; Pancasila Education.

**Citation:** Kareninda, I. A. P., Nisa, K., & Sobri, M. (2026). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama Di Lingkunganku Untuk Siswa Kelas IV SDN 36 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 2843–2852. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2154>

### Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga membentuk karakter dan sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah dasar pembentukan karakter menjadi salah satu hal penting karena pada tahap ini siswa mulai belajar memahami nilai, aturan, dan cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran besar dalam pembentukan karakter tersebut adalah

Pendidikan Pancasila. Melalui mata pelajaran ini, siswa diajarkan untuk mengenal nilai-nilai Pancasila, menghargai perbedaan, bekerja sama, serta memiliki rasa tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia.

Dewi (2022) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk warga negara yang cerdas dan berkarakter sehingga mampu memberikan kontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya

Email: [dayuninda7@gmail.com](mailto:dayuninda7@gmail.com)

berfokus pada pemahaman materi secara teori, tetapi juga pada penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan mampu menunjukkan sikap gotong royong, mandiri, kreatif, dan bernalar kritis sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Sudrajat & Astuti (2023) menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah membentuk siswa yang berakhlak mulia, memahami nilai-nilai Pancasila, serta mampu memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang beragam. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar siswa tidak merasa bahwa Pendidikan Pancasila hanya sekadar pelajaran hafalan, tetapi menjadi pembelajaran yang dekat dengan kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang tidak terstruktur dengan guru wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri 36 Cakranegara, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas pada gambar yang tersedia di buku paket siswa. Media tersebut digunakan sebagai alat bantu visual dalam menjelaskan materi, namun belum dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa keterbatasan sarana seperti LCD, mesin pencetak, dan akses internet menyebabkan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif belum dapat dilakukan secara optimal. Keterbatasan media pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan ditemukan bahwa sebagian siswa terlihat kurang memberikan respons ketika guru mengajukan pertanyaan, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa dan belum mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pagarra et al. (2022) menjelaskan bahwa media merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Dalam pembelajaran, media dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena informasi disampaikan secara lebih konkret dan menarik. Hasan et al. (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Selain membantu penyampaian materi, media pembelajaran

juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Rahayuningsih (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran bukan hanya pelengkap dalam pembelajaran, tetapi bagian penting yang dapat membantu meningkatkan kualitas proses belajar. Dengan adanya media yang menarik, siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sangat penting terutama bagi siswa sekolah dasar yang pada dasarnya lebih menyukai kegiatan belajar yang melibatkan permainan, gambar, dan aktivitas langsung.

Salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah media edukatif. Media pembelajaran yang dirancang secara edukatif dapat dikembangkan dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran melalui permainan membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Mufidah & Lestari (2022) menjelaskan bahwa permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa lebih aktif berinteraksi dengan teman sekelompoknya.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang cukup dikenal oleh anak-anak dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Pratiwi & Hardini (2022) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang terdiri atas kotak-kotak dengan gambar ular dan tangga serta dimainkan menggunakan dadu dan pion. Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan memasukkan soal atau materi pembelajaran pada setiap kotaknya. Selain mudah dimainkan, permainan ular tangga juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Hidayah (2023) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat membantu siswa belajar sambil bersenang-senang, melatih kerja sama kelompok, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Wati (2021) menyatakan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Permainan ini juga dapat membantu siswa lebih berani berpendapat, bekerja sama dengan teman, dan belajar mengikuti aturan permainan.

Materi Kerja Sama di Lingkunganku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat relevan diajarkan menggunakan media permainan ular tangga karena materi tersebut menekankan pentingnya gotong royong,

saling membantu, tanggung jawab, dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dalam permainan ular tangga raksasa, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan terkait materi, tetapi juga berinteraksi dengan anggota kelompok untuk berdiskusi, menyepakati jawaban, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan pada setiap kotak permainan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan secara langsung nilai-nilai kerja sama yang dipelajari. Dengan demikian, media permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana bagi siswa untuk mengalami dan menerapkan sikap kerja sama dalam situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan ular tangga raksasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku untuk siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara. Media ini dibuat dalam ukuran besar menggunakan bahan *vinyl* sehingga siswa dapat bermain secara langsung di atas papan permainan. Selain itu media ini dirancang dalam bentuk permainan kelompok yang dilengkapi dengan soal-soal materi serta tantangan yang berkaitan dengan kerja sama. Melalui kegiatan bermain, siswa didorong untuk berdiskusi, saling membantu dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan tantangan bersama. Aktivitas tersebut selaras dengan materi Kerja Sama di Lingkunganku yang menekankan sikap gotong royong dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga raksasa serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Kerja Sama di Lingkunganku bagi siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan dipilih karena penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga raksasa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga bertujuan mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas

lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Cahyadi, 2019). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 36 Cakranegara dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan kepraktisan media, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran dari validator yang digunakan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru, dan respon siswa.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media permainan ular tangga raksasa. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

### Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor keseluruhan jawaban per item

$\sum x_i$  = Jumlah total skor maksimal per item

100% = Konstanta

Untuk dapat memberikan makna dan pengembalian keputusan pada tingkat kepraktisan produk media maka digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

**Tabel 1.** Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

| Persentase | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat Valid |
| 61% - 80%  | Valid        |
| 41% - 60%  | Cukup Valid  |
| 21% - 40%  | Kurang Valid |
| 0% - 20%   | Tidak Valid  |

(Sumber: Sugiyono, 2025)

Selanjutnya analisis data kepraktisan digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dari angket respon guru dan siswa agar mengetahui kepraktisan data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor keseluruhan jawaban per item

$\sum x_i$  = Jumlah total skor maksimal per item

100% = Konstanta

**Tabel 2.** Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase

| Persentase | Kriteria       |
|------------|----------------|
| 81% - 100% | Sangat Praktis |
| 61% - 80%  | Praktis        |
| 41% - 60%  | Cukup Praktis  |
| 21% - 40%  | Kurang Praktis |
| 0% - 20%   | Tidak Praktis  |

(Sumber: Sugiyono, 2025)

## Hasil dan Diskusi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan ular tangga raksasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku untuk siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian tidak hanya menunjukkan proses pengembangan media, tetapi juga tingkat validitas dan kepraktisan media berdasarkan hasil penilaian ahli, respon guru, dan respon siswa.

### Merancang Media Permainan Ular Tangga Raksasa

#### Tahap Analisis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 36 Cakranegara. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan media pembelajaran yang digunakan di kelas.

Berdasarkan hasil observasi, media pembelajaran yang digunakan masih sederhana pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih terbatas pada gambar yang tersedia di buku paket siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman

sebangku dan kurang memperhatikan penjelasan guru serta keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat juga masih rendah. Selain itu hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan kerja kelompok. Namun, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas karena kurangnya fasilitas pendukung seperti LCD dan akses internet.

Selain analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan analisis kinerja. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa kelas IV lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan, gambar berwarna, dan aktivitas langsung. Siswa juga lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan.

Peneliti juga melakukan analisis terhadap materi Kerja Sama di Lingkunganku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi ini berkaitan dengan sikap gotong royong, saling membantu, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari sehingga cocok diterapkan melalui media pembelajaran berbasis permainan kelompok.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan ular tangga raksasa sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara.

#### Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* dilakukan setelah tahap analisis selesai dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media permainan ular tangga raksasa berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Perancangan media tidak hanya berfokus pada tampilan visual permainan, tetapi juga pada penyusunan materi, soal, tantangan, aturan permainan, serta penggunaan media pendukung berupa *PowerPoint*.

Tahap awal perancangan dimulai dengan menentukan materi berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi Kerja Sama di Lingkunganku. Materi disusun agar sesuai dengan elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Selain itu peneliti juga menentukan indikator ketercapaian pembelajaran seperti siswa mampu menjawab pertanyaan tentang keberagaman, menjelaskan manfaat kerja sama, menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan sikap bekerja sama selama permainan berlangsung.

Selanjutnya, peneliti merancang desain media permainan ular tangga raksasa menggunakan aplikasi Canva dan *Microsoft PowerPoint*. Arena permainan

dibuat menggunakan bahan vinyl berukuran 3 × 3 meter agar siswa dapat bermain secara langsung di atas media. Papan permainan terdiri dari 50 kotak yang dilengkapi gambar ular, tangga, angka, serta gambar kearifan lokal Nusa Tenggara Barat seperti rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, alat musik daerah, dan kesenian daerah.

Selain papan permainan, peneliti juga merancang petunjuk penggunaan media. Petunjuk penggunaan berisi aturan permainan dan tata cara bermain agar siswa lebih mudah memahami langkah-langkah permainan. Pada tahap ini peneliti juga mendesain dadu digital dan soal-soal menggunakan *PowerPoint*. Dadu dibuat dengan angka 1 sampai 6, sedangkan soal dan tantangan disusun menggunakan warna yang berbeda untuk memudahkan siswa membedakan jenis pertanyaan. Kotak berwarna merah, kuning, dan hijau berisi soal materi, sedangkan kotak berwarna biru berisi tantangan yang berkaitan dengan kerja sama kelompok.

Media permainan ular tangga raksasa dirancang dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal Nusa Tenggara Barat agar pembelajaran lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Pengintegrasian kearifan lokal ini bertujuan membantu siswa memahami materi pembelajaran sekaligus mengenal budaya daerahnya sendiri.

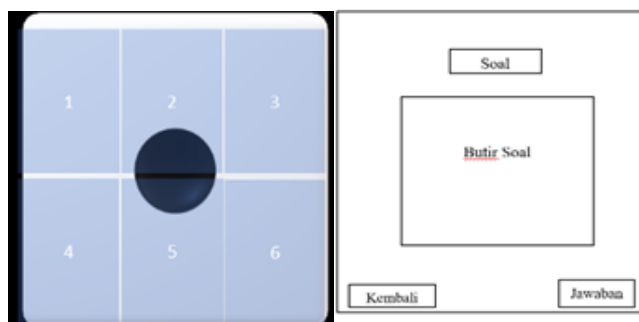
**Tahap Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan desain media permainan ular tangga raksasa menjadi produk yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan secara bertahap mulai dari pembuatan arena permainan, penyusunan media pendukung, hingga proses validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Media permainan ular tangga raksasa dibuat menggunakan bahan vinyl berukuran 3 × 3 meter agar dapat digunakan secara langsung oleh siswa di dalam kelas. Ukuran media yang besar dipilih untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif sehingga siswa dapat bergerak dan terlibat langsung selama permainan berlangsung. Arena permainan terdiri atas 50 kotak yang disusun secara berurutan dan dilengkapi gambar ular, tangga, angka, serta gambar kearifan lokal Nusa Tenggara Barat seperti rumah adat, pakaian adat, makanan khas, alat musik tradisional, dan kesenian daerah. Penggunaan unsur kearifan lokal bertujuan agar media pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan siswa sekaligus memperkenalkan budaya daerah kepada siswa.



**Gambar 1.** Prototype Media Ular Tangga Raksasa dan Petunjuk Penggunaan.



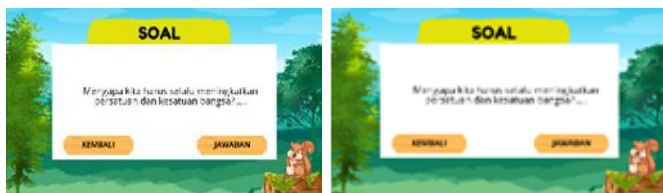
**Gambar 2.** Prototype Dadu dan Kotak Soal

Perancangan media juga memperhatikan penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa sekolah dasar. Selain itu alur permainan disusun secara sistematis agar pembelajaran berjalan tertib, aman, dan tetap menyenangkan. Dalam permainan ini siswa dijadikan sebagai pion sehingga siswa dapat bergerak langsung di atas papan permainan dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.



**Gambar 3.** Media Permainan Ular Tangga Raksasa dan Petunjuk Penggunaan

Dadu digital dibuat menggunakan *PowerPoint* dengan tampilan angka 1 sampai 6 untuk membantu jalannya permainan. Selain itu peneliti juga menyusun soal dan tantangan yang disesuaikan dengan materi Kerja Sama di Lingkunganku. Soal dibuat berdasarkan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dan dirancang menggunakan beberapa warna berbeda agar siswa lebih mudah membedakan jenis pertanyaan.



Gambar 4. Dadu dan Kotak Soal

Setelah media selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah validasi produk. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Proses validasi melibatkan ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar angket penilaian. Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Ashar Pajarungi Anar, S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Mataram dengan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala 1 sampai 5, yang terdiri dari 10 pertanyaan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

| Aspek                       | Skor yang Diproleh | Jumlah skor keseluruhan | Jumlah skor Maksimal | Persentase (%) | Kriteria     |
|-----------------------------|--------------------|-------------------------|----------------------|----------------|--------------|
| Tujuan                      | 4                  | 45                      | 50                   | 90%            | Sangat valid |
| Isi Materi                  | 8                  |                         |                      |                |              |
| Bahasa                      | 15                 |                         |                      |                |              |
| Kejelasan aturan dan materi | 9                  |                         |                      |                |              |
| Kearifan lokal              | 4                  |                         |                      |                |              |
| Panduan guru                | 5                  |                         |                      |                |              |

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media permainan ular tangga raksasa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Validator menyatakan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami siswa. Selain itu soal dan tantangan yang disusun dinilai mampu membantu siswa memahami materi kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Namun validator memberikan beberapa saran perbaikan seperti penyederhanaan beberapa instruksi permainan dan penyesuaian kalimat pada soal agar lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Selanjutnya validasi ahli media dilakukan untuk menilai kevalidan media permainan ular tangga oleh Bapak Muhammad Tahir, M.Pd.,M.Sn dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Mataram. Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket berskala 1 sampai 5 yang mencakup 3 aspek utama yaitu, kualitas visual (fisik), kualitas visual (digital), dan penyajian media sebagai berikut.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media permainan ular tangga raksasa memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Validator

menilai bahwa media memiliki tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan warna-warna cerah dinilai mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar. Selain itu ukuran media yang besar membuat siswa lebih aktif bergerak dan terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek                     | Skor yang Diproleh | Jumlah skor keseluruhan | Jumlah skor Maksimal | Persentase (%) | Kriteria     |
|---------------------------|--------------------|-------------------------|----------------------|----------------|--------------|
| Kualitas visual (fisik)   | 20                 | 49                      | 50                   | 98%            | Sangat valid |
| Kualitas visual (digital) | 9                  |                         |                      |                |              |
| Penyajian media           | 20                 |                         |                      |                |              |

**Tahap Implementation (Implementasi)**

Tahap implementation merupakan tahap penerapan media permainan ular tangga raksasa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 36 Cakranegara. Pada tahap ini media yang telah dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media kemudian diuji coba kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media serta respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui respon awal siswa terhadap media permainan ular tangga raksasa. Pada tahap ini siswa terlihat antusias ketika media mulai digunakan dalam pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih berani menyampaikan pendapat dan aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya. Selain itu suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa belajar sambil bermain. Penggunaan media permainan ular tangga raksasa juga membantu siswa memahami materi kerja sama melalui pengalaman langsung selama permainan berlangsung. Hal tersebut terlihat ketika siswa saling membantu menjawab pertanyaan, berdiskusi menentukan jawaban, dan bekerja sama menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93,1% dengan kategori sangat praktis. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka senang belajar menggunakan media permainan ular tangga raksasa karena pembelajaran terasa seperti bermain. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon guru pada uji kelompok kecil, media

permainan ular tangga raksasa memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, menarik perhatian siswa, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu guru juga menilai bahwa media membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah.

**Tabel 5.** Hasil Respon Siswa Uji Kelompok Kecil

| Aspek        | Skor yang Diproleh | Jumlah skor keseluruhan | Jumlah skor Maksimal | Persentase (%) | Kriteria       |
|--------------|--------------------|-------------------------|----------------------|----------------|----------------|
| Media        | 161                | 419                     | 450                  | 93,1%          | Sangat Praktis |
| Pembelajaran | 83                 |                         |                      |                |                |
| Penggunaan   | 175                |                         |                      |                |                |

**Tabel 6.** Hasil Respon Guru Uji Kelompok Kecil

| Aspek          | Skor yang Diproleh | Jumlah skor keseluruhan | Jumlah skor Maksimal | Persentase (%) | Kriteria       |
|----------------|--------------------|-------------------------|----------------------|----------------|----------------|
| Tampilan media | 30                 | 69                      | 75                   | 92%            | Sangat Praktis |
| Materi         | 12                 |                         |                      |                |                |
| Manfaat        | 12                 |                         |                      |                |                |
| Penggunaan     | 15                 |                         |                      |                |                |

Setelah dilakukan revisi kecil berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media kemudian diuji coba kembali pada kelompok besar. Pada tahap ini seluruh siswa kelas IV terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga raksasa. Proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan interaktif karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan dan diskusi kelompok.

Pada uji coba kelompok besar, siswa terlihat lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Selain itu siswa juga menunjukkan sikap kerja sama yang baik selama permainan berlangsung. Siswa saling membantu, berdiskusi, dan mematuhi aturan permainan yang telah ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga raksasa tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga melatih kemampuan sosial dan kerja sama siswa.

Hasil angket respon siswa pada uji kelompok besar memperoleh persentase sebesar 93,2% dengan kategori sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa media permainan ular tangga raksasa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu siswa merasa lebih mudah memahami materi kerja sama karena dapat langsung mempraktikkan sikap kerja sama selama permainan berlangsung. Sementara hasil angket respon guru pada uji kelompok besar, media permainan

ular tangga raksasa memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media sangat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu penggunaan media juga membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

**Tabel 7.** Hasil Respon Siswa Uji Kelompok Besar

| Aspek        | Skor yang Diproleh | Jumlah skor keseluruhan | Jumlah skor Maksimal | Persentase (%) | Kriteria       |
|--------------|--------------------|-------------------------|----------------------|----------------|----------------|
| Media        | 370                | 932                     | 1000                 | 93,2%          | Sangat Praktis |
| Pembelajaran | 191                |                         |                      |                |                |
| Penggunaan   | 371                |                         |                      |                |                |

**Tabel 8.** Hasil Respon Guru Uji Kelompok Besar

| Aspek          | Skor yang Diproleh | Jumlah skor keseluruhan | Jumlah skor Maksimal | Persentase (%) | Kriteria       |
|----------------|--------------------|-------------------------|----------------------|----------------|----------------|
| Tampilan media | 30                 | 72                      | 75                   | 96%            | Sangat Praktis |
| Materi         | 12                 |                         |                      |                |                |
| Manfaat        | 15                 |                         |                      |                |                |
| Penggunaan     | 15                 |                         |                      |                |                |



**Gambar 5.** Uji Coba Kelompok Kecil



**Gambar 6.** Uji Coba Kelompok Besar

**Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Berdasarkan hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya yakni, hasil validasi ahli materi 90%, hasil validasi media 98%, hasil angket respon siswa uji kelompok kecil 93,1%, hasil angket respon siswa uji kelompok besar 93,2% dan hasil angket respon guru uji kelompok kecil sebesar 92% serta hasil uji kelompok besar memperoleh persentase sebesar 96%. Hasil yang sudah didapatkan tersebut menunjukkan bahwa media

pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk permainan ular tangga raksasa pada materi Kerja Sama di Lingkunganku sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 36 Cakranegara

### **Validitas Media Permainan Ular Tangga Raksasa**

Uji validitas dilakukan guna mengetahui apakah media yang dikembangkan perlu dilakukan perbaikan atau sudah dapat digunakan dalam proses uji coba. Sejalan dengan pendapat Marisa et al. (2023) yang menyatakan bahwa validasi dilakukan untuk menilai kevalidan suatu produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Validasi media dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Mataram yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran sedangkan validasi materi dilakukan oleh dosen yang berkompeten dalam bidang materi pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kevalidan media permainan ular tangga raksasa sebelum diujicobakan dalam pembelajaran.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Ashar Pajarungi Anar, S.Pd., M.Pd. Validasi ini menilai beberapa aspek yaitu tujuan materi, isi materi, bahasa, kejelasan aturan dan instruksi, konten kearifan lokal, serta panduan guru. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket dengan skala 1 sampai 5 yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Berdasarkan hasil validasi materi, aspek tujuan memperoleh persentase sebesar 80%, aspek materi sebesar 80%, aspek bahasa sebesar 100%, aspek kejelasan aturan sebesar 90%, aspek kearifan lokal sebesar 80%, dan aspek panduan guru sebesar 100%. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi Kerja Sama di Lingkunganku yang digunakan dalam media permainan ular tangga raksasa telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tingginya persentase pada aspek bahasa dan panduan guru menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami siswa sekolah dasar serta petunjuk penggunaan media dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu aspek kearifan lokal yang dimasukkan ke dalam media juga dinilai mampu mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual bagi siswa.

Sementara itu validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Tahir, M.Pd., M.Sn. Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket berskala 1 sampai 5 yang mencakup tiga aspek utama yaitu kualitas visual (fisik), kualitas visual (digital), dan penyajian media. Berdasarkan hasil validasi media, aspek kualitas visual fisik memperoleh persentase

sebesar 100%, aspek kualitas visual digital memperoleh persentase sebesar 90%, dan aspek penyajian media memperoleh persentase sebesar 100%. Secara keseluruhan media permainan ular tangga raksasa memperoleh persentase validitas sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, desain yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta mudah digunakan dalam pembelajaran.

Persentase yang tinggi pada aspek kualitas visual fisik dan penyajian media menunjukkan bahwa media permainan ular tangga raksasa mampu menarik perhatian siswa melalui penggunaan warna, gambar, dan ukuran media yang besar. Selain itu media yang dipadukan dengan PowerPoint interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Mardin et al. (2025) yang menyatakan bahwa validasi ahli materi diperlukan sebagai bentuk evaluasi terhadap isi materi dan penyajian produk yang dikembangkan. Selain itu media pembelajaran yang telah melalui proses validasi ahli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media permainan ular tangga raksasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara.

### **Kepraktisan Media Permainan Ular Tangga Raksasa**

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Menurut Nieveen (dalam Marisa et al., 2023), media pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan.

Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara. Penilaian kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku.

Pada tahap uji coba kelompok kecil, pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga raksasa berjalan dengan baik. Siswa terlihat antusias ketika mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan berbeda dari pembelajaran biasanya. Selama permainan berlangsung siswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu menjawab soal yang diberikan. Penggunaan media dalam ukuran besar

membuat siswa lebih tertarik dan lebih aktif bergerak selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93,1% dengan kategori sangat praktis. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka senang belajar menggunakan media permainan ular tangga raksasa karena pembelajaran terasa seperti bermain. Selain itu siswa merasa lebih mudah memahami materi dan lebih berani menyampaikan pendapat ketika berdiskusi bersama kelompoknya.

Sementara itu, hasil angket respon guru pada uji kelompok kecil, media permainan ular tangga raksasa memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, petunjuk penggunaan jelas, serta media mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu guru juga menilai bahwa media membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Setelah dilakukan revisi kecil berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media kemudian diujicobakan kembali pada kelompok besar. Pada tahap ini seluruh siswa kelas IV mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga raksasa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan, diskusi kelompok, dan kegiatan menjawab soal secara bersama-sama.

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji kelompok besar memperoleh persentase sebesar 93,2% dengan kategori sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa media permainan ular tangga raksasa membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu siswa merasa lebih senang belajar bersama teman kelompoknya karena dapat bermain sambil belajar.

Sementara itu hasil angket respon guru pada uji kelompok besar, media memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media permainan ular tangga raksasa sangat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu penggunaan media membuat siswa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung dan mengurangi rasa bosan ketika belajar Pendidikan Pancasila.

Tingginya hasil kepraktisan media menunjukkan bahwa media permainan ular tangga raksasa mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain dan belajar secara langsung. Penggunaan media permainan juga mampu

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga raksasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku termasuk dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga raksasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku untuk siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap analisis ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media sederhana sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dikembangkan media permainan ular tangga raksasa sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan ular tangga raksasa termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media permainan ular tangga raksasa termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil respon guru pada uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92% dan pada kelompok besar sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil respon siswa pada uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93,1% dan pada kelompok besar sebesar 93,2% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga raksasa mudah digunakan, menarik, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Media permainan ular tangga raksasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerja Sama di Lingkunganku dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 36 Cakranegara.

## Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Dr. Khairun Nisa, S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Muhammad Sobri, M.Pd sebagai dosen pembimbing II karena telah memberikan bimbingan, arahan, dan bantuan kepada saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

## Referensi

- Akhyar, S., & Dewi, D. (2022). Pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan media ular tangga pada mata pelajaran fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 22-35.
- Indriani, L., Bunga Lathifa, D., & Sari, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis ular tangga pada materi nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 714-717. <https://doi.org/10.59435/Menulis.V1i6.406>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A., Pebrianti, A., Jannah, A., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. Edisi: *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2).
- Mardaniah, R. A., Arafah, A. A., Sukriadi, Buhari, M. R., Muhlis, & Septika, H. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran GNADERS (game snake and ladders) berbasis kearifan lokal materi operasi hitung campuran kelas VI. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1128-1137. <https://doi.org/10.37630/JPM.V15i3.3094>
- Mardin, H., Jurnal, B., Biologi, P., & Kunci, K. (2025). Validitas media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality pada materi sel kelas XI SMA. 10, 2025. <https://e-journal.my.id/biogenerasi>
- Marisa, A., Dumeva Putri, A., Agustiani, R., & Zahra, A. (2023). Proses validasi pengembangan media pembelajaran dengan iSpring 11. 17(2).
- Milala, H. F., Endryansyah, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11.
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan media game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV. *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3. <https://doi.org/10.37850/Ibtida112>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Damayanti, E., & Hilaliya, T. (2022). Implementasi pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur siswa sekolah dasar kelas 4. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1351-1358.
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1).
- Rahayu, A., Febriandi, R., & Ekok, A. (2022). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJES: Linggau Journal of Elementary School Education*.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 560-568.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian* (1st ed.). Penerbit KBM Indonesia.
- Sugiyono. (2025). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.