

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR**

Naqimatuz Zahara Zeta¹, Muhammad Thamrin Hidayat²,
Asmaul Lutfauziyah³, Agus Wahyudi⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

14130022047@student.unusa.ac.id, 2thamrin@unusa.ac.id, 3asmaul@unusa.ac.id,

4aguswahyudi@unusa.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effectiveness of snakes and ladders learning media in improving third-grade students' learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS). The study employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a One Group Pretest-Posttest Design. The participants consisted of 29 third-grade students of SDN Siwalankerto II Surabaya. Data were collected through tests, observations, and documentation. Tests were used to measure cognitive learning outcomes through pretests and posttests, while observations were used to assess psychomotor learning outcomes. Data were analyzed using the N-Gain test and Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the average pretest score of 53.79 increased to 94.14 on the posttest. The N-Gain analysis yielded an average score of 0.86, categorized as high improvement. In addition, psychomotor learning outcomes achieved an average score of 94.17, categorized as very good. The Wilcoxon Signed Rank Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant improvement in learning outcomes after the implementation of the snakes and ladders learning media. Therefore, snakes and ladders learning media is effective in improving students' learning outcomes in elementary school IPAS learning.

Keywords: snakes and ladders media, learning outcomes, IPAS, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental tipe One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa kelas III D SDN Siwalankerto II Surabaya. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif melalui pretest dan posttest, sedangkan observasi digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah psikomotorik. Data dianalisis menggunakan uji N-Gain dan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

nilai rata-rata pretest sebesar 53,79 meningkat menjadi 94,14 pada posttest. Hasil analisis N-Gain memperoleh skor rata-rata sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil belajar ranah psikomotorik memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,17 dengan kategori sangat baik. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media ular tangga. Dengan demikian, media ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media ular tangga, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu mata pelajaran yang mendukung tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Rosa et al., 2024).

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu

mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial dan alam (Rahmayati & Prastowo, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS memerlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik (Widya et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Siwalankerto II Surabaya, pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan media video dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman materi yang dipelajari. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan interaksi secara

langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan kemampuan peserta didik dalam belajar (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Mustika, 2015). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media ular tangga. Media ular tangga merupakan permainan edukatif yang dimodifikasi dengan memasukkan materi dan soal pembelajaran ke dalam permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain (Dewi et al., 2017). Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan interaksi antarpeserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah (Mahardika et al., 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Anisa et al., 2023) menunjukkan bahwa media ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian (Fatmawati Mulya Nugraha et al., 2024) juga menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian (Yusfika Putri, 2024) membuktikan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *One Group Pretest-Posttest Design* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar. Desain penelitian ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan

perlakuan berupa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Siwalankerto II Surabaya. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas III yang dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian materi, kesiapan kelas, serta rekomendasi dari pihak sekolah. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran IPAS menggunakan media ular tangga pada materi tugas pemimpin di daerahku yang dilaksanakan selama tiga hari, yaitu tanggal 27–29 April 2026. Kegiatan penelitian diawali dengan pemberian pretest, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga, dan diakhiri dengan pemberian posttest.

Pengukuran pertama (pretest) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media ular tangga. Pretest diberikan kepada seluruh peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran guna memperoleh data awal hasil belajar pada materi tugas pemimpin di daerahku. Selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan berupa

pembelajaran IPAS dengan menggunakan media ular tangga. Media tersebut digunakan sebagai sarana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain melalui kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah diberikan perlakuan, dilakukan pengukuran kedua yaitu posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media ular tangga. Hasil posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, data pretest dan posttest dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga.

$$N\ Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori peningkatan sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Hasil Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Keterangan
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

(Pramudianti et al., 2023)

Selain hasil belajar kognitif, penelitian ini juga mengukur hasil belajar ranah psikomotorik peserta didik melalui lembar observasi selama pembelajaran berlangsung. Penilaian psikomotorik dilakukan untuk mengetahui keterampilan peserta didik dalam menggunakan media ular tangga, mengikuti aturan permainan, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data pretest dan posttest terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan program SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0

ditolak dan H_1 diterima, sehingga media ular tangga dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian yaitu One Group Pretest-Posttest Design pada tanggal 27–29 April 2025 di SDN Siwalankerto II Surabaya dengan sasaran penelitian siswa kelas III yang berjumlah 29 peserta didik. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Tugas Pemimpin di Daerahku dengan menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran.

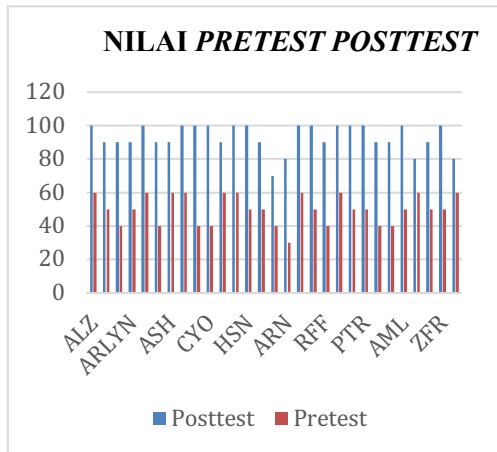
a. Hasil Peningkatan Hasil Belajar

Pembelajaran IPAS pada materi “Menenal Tugas Pemimpin di Daerahku” dengan menggunakan media permainan ular tangga edukatif yang dilaksanakan. Hasil belajar terdapat 2 ranah yaitu ranah kognitif dan ranah psikomotorik. Pada ranah kognitif menggunakan pretest dan posttest pada peserta didik kelas III SDN Siwalankerto II Surabaya, dapat

dipaparkan pada gambar satu diagram berikut:

Grafik 1 peningkatan hasil belajar

Berdasarkan diagram di atas,



dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran. Nilai rata-rata pada saat pretest memperoleh skor sebesar 53,79, sedangkan pada saat posttest meningkat menjadi 94,14. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar secara lebih rinci, data tersebut kemudian dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score. Hasil perhitungan N-Gain Score peserta didik disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 2 Perhitungan N-Gain Score Hasil Belajar

Perhitungan N-Gain Score					
N	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Maks (40-Pre)	N-Gain
ALZ	100	60	40	40	1,00
AFZ	90	50	40	50	0,80
ALY	90	40	50	60	0,83
ARLYN	90	50	40	50	0,80
SHR	100	60	40	40	1,00
ARZ	90	40	50	60	0,83
ASH	90	60	30	40	0,75
CHY	100	60	40	40	1,00
DNS	100	40	60	60	1,00
CYO	100	40	60	60	1,00
EKZ	90	60	30	40	0,75
FRY	100	60	40	40	1,00
HSN	100	50	50	50	1,00
JLY	90	50	40	50	0,80
FHR	70	40	30	60	0,50
ARN	80	30	50	70	0,71
MAS	100	60	40	40	1,00
BSG	100	50	50	50	1,00
RFF	90	40	50	60	0,83
NAR	100	60	40	40	1,00
NYR	100	50	50	50	1,00
PTR	100	50	50	50	1,00
RHN	90	40	50	60	0,83
MRL	90	40	50	60	0,83
AML	100	50	50	50	1,00
BYA	80	60	20	40	0,50
WDF	90	50	40	50	0,80
ZFR	100	50	50	50	1,00
ZHF	80	60	20	40	0,50
JUMLAH	2700	1450	1250	1450	25,08
MEAN	93,10	50,00	43,10	50,00	0,86
MIN	70	30	20	40	0,50
MAX	100	60	60	70	1,00

Berdasarkan tabel perhitungan N-Gain Score di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran. Nilai rata-rata pretest sebesar 53,79 meningkat menjadi 94,14 pada nilai posttest.

Selisih rata-rata antara nilai posttest dan pretest sebesar 40,34, sedangkan rata-rata skor ideal yang diperoleh sebesar 46,21.

Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan rata-rata sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Nilai N-Gain Score terendah adalah 0,33 dan nilai tertinggi mencapai 1,00. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai N-Gain pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara efektif. Dengan demikian, media atau metode pembelajaran yang digunakan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sementara itu, pada hasil belajar ranah psikomotorik menggunakan lembar keterampilan peserta didik dalam menggunakan media ular tangga dan pertanyaan digital pada pembelajaran IPAS. Aspek psikomotorik yang diamati terdiri atas 6 indikator. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert 1–4, dengan skor maksimum sebesar 24 untuk setiap kelompok. Hasil penilaian

psikomotorik peserta didik disajikan pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik

N	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	Jumlah	S.M ax	To tal
K .1	4	4	4	4	4	4	24	24	100
K .2	4	4	4	3	3	3	21	24	87,50
K .3	4	4	4	4	4	4	24	24	100
K .4	4	4	4	4	3	3	22	24	91,67
K .5	4	4	3	4	4	3	22	24	91,67
Rata-rata							22,60		94,17

Berdasarkan tabel data hasil belajar psikomotorik peserta didik, diperoleh hasil bahwa kemampuan psikomotorik siswa dalam penggunaan media pembelajaran menunjukkan kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata total sebesar 94,17. Dari lima kelompok yang diamati, terdapat dua kelompok yaitu Kelompok 1 dan Kelompok 3 yang memperoleh nilai sempurna sebesar 100, yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu menggunakan media pembelajaran dengan sangat terampil dan mandiri. Sementara itu, Kelompok 4 dan Kelompok 5 memperoleh nilai sebesar 91,67, yang menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu menggunakan media pembelajaran

dengan baik meskipun masih memerlukan sedikit arahan. Adapun Kelompok 2 memperoleh nilai 87,50, namun tetap berada pada kategori sangat baik. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dan pertanyaan digital pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengikuti langkah pembelajaran, menggunakan media, serta bekerja sama dalam kelompok.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPAS materi Tugas Pemimpin di Daerahku. Pembelajaran dilaksanakan selama tiga hari yang diawali dengan pretest, dilanjutkan penggunaan media ular tangga, dan diakhiri dengan posttest. Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran telah terlaksana sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 53,79 yang meningkat menjadi 94,14 pada posttest. Hasil analisis N-Gain memperoleh skor rata-rata sebesar 0,86 yang termasuk kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Dewi et al., 2017) yang menyatakan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, Anandifa & Wiratsiwi, (2025), menjelaskan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh juga didukung oleh keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media ular tangga menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain,

berinteraksi, dan belajar melalui pengalaman langsung (Mutia, 2022)

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, penggunaan media ular tangga juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik. Hasil observasi menunjukkan nilai rata-rata psikomotorik sebesar 94,17 dengan kategori sangat baik. Peserta didik mampu mengikuti aturan permainan, menggunakan media pembelajaran dengan baik, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Novita & Sundari, (2020) yang menyatakan bahwa keterampilan psikomotorik dapat diamati melalui kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media ular

tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPAS materi Tugas Pemimpin di Daerahku di SDN Siwalankerto II Surabaya. Keefektifan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 53,79 pada pretest menjadi 94,14 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,86 yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, hasil belajar ranah psikomotorik memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,17 dengan kategori sangat baik. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media ular tangga. Dengan demikian, media ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan

keterlibatan serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandifa, F. N., & Wiratsiwi, W. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Numerasi (Ultras) Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Upt Sd Negeri Doromukti. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 520–531.
- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439.
<https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Fatmawati Mulya Nugraha, B., Sujana, A., & Amelia Karlina, D. (2024). Indonesian Research Journal on Education Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda. In *Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 4).
- Mustika, Z., & Pd, M. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. In *Jurnal Ilmiah Circuit* (Vol. 1, Number 1).
- Mutia, F. (2022). *Implementasi model pembelajaran di era digital pada sekolah dasar*.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Pramudianti, M., Huda, C., Kusumaningsih, W., & Wati, C. E. (2023). Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1315–1312.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di

Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16–25.
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>

Rosa, E., Destian, R., & Agustian, A. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 3).

Widya, N., Marwa, S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka*.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/index>

Yusfika Putri, A. (2024). *Pengaruh Media Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDN Rambutan 02 Pagi Jakarta Timur*.
<https://doi.org/10.38035/jmpis>