

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MELALUI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SD NEGERI 1 SUKAMULIA**

Aizyra Amalya Garnis¹, Musabihatul Kudsiah², Atsarwati³

^{1,2}Program Pendidikan Profesi Guru Universitas Hamzanwadi, ³SD Negeri 1
Sukamulia

¹aizyraamalya22@gmail.com, ²musabihatul@gmail.com,
³atsarwati97@admin.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low levels of student participation and learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject among third-grade students at SD Negeri 1 Sukamulia. This condition was caused by teacher-centered learning practices, which limited students' active involvement in the learning process. The study aimed to improve students' participation and learning outcomes through the implementation of snakes and ladders learning media in IPAS instruction. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 23 third-grade students of SD Negeri 1 Sukamulia. Data were collected through observation, tests, and documentation, and were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that student participation increased from 47.8% in the pre-cycle stage to 71.7% in Cycle I and 89.1% in Cycle II. The average learning outcome score increased from 63.7 to 72.8 and reached 82.4, while classical learning mastery improved from 39.1% to 69.6% and finally reached 87.0% in Cycle II, indicating that the predetermined success indicators had been achieved. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of snakes and ladders learning media was effective in improving student participation and learning outcomes in the IPAS subject for third-grade students at SD Negeri 1 Sukamulia.

Keywords: *IPAS, student engagement, learning outcomes, Problem Based Learning, Snakes and Ladders learning media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi guru sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui

penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini merupakan PTK menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 peserta didik kelas III SD Negeri 1 Sukamulia. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keaktifan peserta didik meningkat dari 47,8% pada tahap prasiklus menjadi 71,7% pada siklus I dan 89,1% pada siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 63,7 menjadi 72,8 dan mencapai 82,4, sedangkan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 39,1% menjadi 69,6% dan akhirnya mencapai 87,0% pada siklus II sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia.

Kata kunci: hasil belajar, IPAS, keaktifan peserta didik, media pembelajaran ular tangga, *Problem Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan besar dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Sejak Kurikulum Merdeka diterapkan, arah pembelajaran di sekolah dasar pun bergeser: penguasaan pengetahuan saja dianggap tidak lagi memadai, sebab peserta didik juga perlu diasah kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berpikir kreatif, hingga bersikap sosial yang baik. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sebagai mata pelajaran yang memadukan perspektif sains dan ilmu sosial, memegang peran strategis dalam mewujudkan tujuan tersebut. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diajak memahami

berbagai fenomena di lingkungan sekitarnya, baik lewat pengamatan langsung, penyelidikan sederhana, diskusi kelompok, maupun aktivitas pemecahan masalah yang melibatkan mereka secara aktif (Rahmawati et al., 2023; OECD, 2023).

Keberhasilan pembelajaran IPAS banyak ditentukan oleh sejauh mana peserta didik terlibat aktif selama proses belajar berlangsung. Keaktifan yang dimaksud bukan sekadar kehadiran fisik di kelas, melainkan keterlibatan mental yang tampak dari caranya menyimak penjelasan guru, berani bertanya, mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, hingga bekerja sama dengan teman sekelompok. Peserta

didik yang terlibat aktif umumnya memahami konsep lebih mendalam dibandingkan mereka yang hanya duduk mendengarkan tanpa banyak berinteraksi, sebab pemahaman cenderung terbangun lebih kuat ketika peserta didik ikut mengonstruksi pengetahuannya sendiri, bukan sekadar menerimanya secara pasif. Kamaruddin et al. (2023) menemukan adanya hubungan positif antara keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, upaya meningkatkan keaktifan belajar patut menjadi perhatian serius bagi guru yang ingin memperbaiki kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

Sayangnya, gambaran ideal semacam itu belum sepenuhnya tampak dalam praktik pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Observasi awal yang dilakukan di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia justru memperlihatkan kondisi sebaliknya: pembelajaran masih berpusat pada penjelasan guru, sementara ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif masih sangat terbatas. Kebanyakan dari mereka terlihat pasif, enggan bertanya, jarang angkat bicara saat diskusi berlangsung, dan kurang menunjukkan kerja sama yang baik

dalam kelompok. Kondisi semacam ini pada akhirnya tercermin pada hasil belajar yang belum memuaskan. Data prasiklus mencatat rata-rata hasil belajar peserta didik hanya berada di angka 63,7, dengan ketuntasan klasikal sebesar 39,1%, sementara persentase keaktifan belajar tercatat sebesar 47,8% saja.

Menghadapi persoalan tersebut, salah satu langkah yang bisa ditempuh guru adalah menghadirkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran pada dasarnya berperan menjembatani peserta didik agar materi yang semula abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami secara interaktif. Sebagaimana diungkapkan Tafonao (2018), pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, sekaligus keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Untuk itu, guru dituntut jeli memilih media yang benar-benar sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar, yang pada umumnya lebih menyukai aktivitas bermain dan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan konkret.

Ular tangga menjadi salah satu media berbasis permainan yang berpotensi mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Lewat permainan ini, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus terdorong untuk aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama dengan teman, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan langsung dengan materi ajar. Arumsari et al. (2023) dalam penelitiannya membuktikan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Simpulan serupa juga dikemukakan oleh Rahayu dan Prasetyaningtyas (2025), Rodhifah dan Muhaimin (2025), serta Setyaningsih dan Arini (2025), yang masing-masing menegaskan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran yang dipilih guru turut menentukan keberhasilan proses belajar. Problem Based Learning (PBL) dinilai cocok diterapkan dalam pembelajaran IPAS

karena menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar lewat pemecahan masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam praktiknya, PBL biasanya diawali dengan mengenali persoalan, dilanjutkan dengan mengumpulkan informasi dan berdiskusi, hingga akhirnya peserta didik merumuskan sendiri jalan keluarnya, sehingga kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah mereka terasah sekaligus. Ketika model ini dijadikan sebagai faktor pendukung media ular tangga, pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih hidup, sebab setiap tahap permainan pada dasarnya menuntut mereka memahami persoalan yang diberikan sekaligus mencari jalan keluarnya.

Meski efektivitas media ular tangga dan model Problem Based Learning masing-masing telah banyak dibuktikan lewat berbagai penelitian, kajian yang secara khusus memadukan keduanya dalam pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar masih tergolong jarang ditemukan. Celah inilah yang mendasari kebaruan penelitian ini, yakni upaya memadukan media ular tangga dengan model Problem Based

Learning untuk meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia.

Bertolak dari uraian tersebut, penelitian ini disusun dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia. Ke depannya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang membantu guru menghadirkan proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 1 Sukamulia. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah

23 orang, terdiri atas 10 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Seluruh peserta didik dilibatkan karena tindakan yang diberikan ditujukan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada kelas tersebut secara keseluruhan.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal (prasiklus) untuk mengetahui kondisi keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Siklus I dilaksanakan pada materi *Pemerintahan di Daerahku*, sedangkan siklus II pada materi *Cerita dari Kampung Halamanku*. Pada kedua siklus tersebut, pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media ular tangga, media PBL sebagai strategi pembelajaran selama tindakan berlangsung. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyajian masalah melalui video, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok, penyelesaian tugas, dan permainan ular tangga yang berisi pertanyaan serta tantangan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang memuat beberapa indikator, seperti perhatian, partisipasi dalam diskusi, kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan kerja sama kelompok. Kegiatan observasi dilakukan oleh guru mitra yang berperan sebagai observer. Sementara itu, tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada akhir setiap siklus melalui soal yang disusun sesuai indikator pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan, lembar kerja peserta didik, perangkat pembelajaran, dan daftar nilai digunakan sebagai data pendukung.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi keaktifan peserta didik, tes hasil belajar, dan dokumentasi pembelajaran. Penyusunan instrumen mengacu pada tujuan pembelajaran serta indikator yang terdapat dalam Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM). Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen

pembimbing dan guru pamong untuk memperoleh validasi isi melalui *expert judgment*, sehingga kelayakannya dapat dipastikan.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase keaktifan peserta didik, rata-rata hasil belajar, dan ketuntasan belajar klasikal pada setiap siklus. Persentase keaktifan diperoleh dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum, sedangkan ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan jumlah peserta didik yang mencapai nilai minimal 70 sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah. Adapun analisis kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan guna memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran, respons peserta didik, serta kendala yang muncul selama tindakan berlangsung.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila indikator yang telah ditetapkan dapat tercapai, yaitu minimal 80% peserta didik berada pada kategori aktif dalam pembelajaran dan minimal 80% peserta didik memperoleh nilai

≥70 pada mata pelajaran IPAS. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian Kondisi prasiklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih lebih banyak berpusat pada guru sehingga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar belum maksimal. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik masih cenderung pasif. Peserta didik belum terbiasa mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat saat diskusi, maupun bekerja sama secara aktif dalam kelompok.

Kondisi tersebut berpengaruh terhadap tingkat keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa persentase keaktifan peserta didik hanya

mencapai 47,8%. Selain itu, hasil tes prasiklus menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 63,7 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 39,1%. Dari 23 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, hanya 9 peserta didik yang memperoleh nilai ≥70 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah.

Data prasiklus tersebut menunjukkan bahwa baik keaktifan maupun hasil belajar peserta didik masih berada di bawah target yang telah ditetapkan dalam penelitian. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu tindakan yang dilakukan adalah menerapkan media pembelajaran ular tangga. Penerapan tindakan ini diharapkan dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif selama pembelajaran serta membantu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 1 Hasil Prasiklus

Indikator	Hasil
Persentase Keaktifan	47,8%
Nilai Rata-rata	63,7
Ketuntasan Klasikal	39,1%

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran ular pada materi *Pemerintahan di Daerahku*. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyajian permasalahan melalui video pembelajaran yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan permasalahan, menyelesaikan tugas yang diberikan, serta mengikuti permainan ular tangga yang memuat pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, observer melakukan pengamatan terhadap keaktifan peserta didik menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya peningkatan keaktifan peserta didik dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Peserta didik mulai lebih berani mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat saat kegiatan diskusi berlangsung. Keterlibatan peserta didik dalam kerja kelompok juga menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Selain itu, penggunaan media ular tangga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena peserta didik terlibat secara

langsung dalam kegiatan bermain sambil belajar. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa persentase keaktifan peserta didik pada siklus I mencapai 71,7%. Angka tersebut mengalami peningkatan sebesar 23,9% dibandingkan dengan kondisi prasiklus yang hanya mencapai 47,8%. Meskipun demikian, persentase keaktifan tersebut masih belum mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Peningkatan juga terlihat pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tes akhir siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,8. Ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan menjadi 69,6%. Dari 23 peserta didik, sebanyak 16 peserta didik telah memperoleh nilai ≥ 70 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang cukup baik dibandingkan dengan kondisi prasiklus.

Walaupun keaktifan dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, indikator keberhasilan

penelitian belum sepenuhnya tercapai. Persentase keaktifan peserta didik masih berada di bawah target 80%, demikian pula ketuntasan belajar klasikal yang belum mencapai 80%. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus berikutnya agar keaktifan dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Tabel 2 Hasil Penelitian Siklus I

Indikator	Prasiklus	Siklus I
Persentase Keaktifan	47,8%	71,7%
Nilai Rata-rata	63,7	72,8
Ketuntasan Klasikal	39,1%	69,6%

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I, masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Meskipun sebagian besar peserta didik sudah mulai aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Selain itu, kerja sama antaranggota kelompok belum berjalan secara merata karena masih ada peserta didik yang cenderung

bergantung pada teman yang lebih aktif. Pengelolaan waktu pembelajaran juga belum optimal sehingga beberapa kegiatan belum dapat terlaksana sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.

Temuan tersebut menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan pada siklus II. Upaya perbaikan yang direncanakan meliputi peningkatan bimbingan guru selama kegiatan diskusi kelompok, terutama kepada peserta didik yang masih pasif dan kurang percaya diri. Guru juga memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ular tangga dioptimalkan dengan pengaturan kelompok dan pembagian peran yang lebih jelas agar setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Melalui perbaikan tersebut, diharapkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat meningkat sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I. Beberapa perbaikan dilakukan untuk mengatasi kendala yang masih ditemukan pada siklus sebelumnya. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan bimbingan guru selama kegiatan diskusi, pemberian kesempatan yang lebih merata kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, serta optimalisasi penggunaan media pembelajaran ular tangga pada setiap kelompok. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada materi *Cerita dari Kampung Halamanku* dengan tetap menerapkan media pembelajaran ular tangga.

Berdasarkan hasil observasi, keaktifan peserta didik menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik terlihat aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Peserta didik terlibat dalam mengamati permasalahan yang disajikan, berdiskusi dengan anggota

kelompok, menyampaikan pendapat, serta mengikuti permainan ular tangga dengan antusias. Selain itu, peserta didik juga mulai menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan terhadap pendapat teman. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena hampir seluruh peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa persentase keaktifan peserta didik pada siklus II mencapai 89,1%. Angka tersebut mengalami peningkatan sebesar 17,4% dibandingkan dengan siklus I yang mencapai 71,7%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Meningkatnya keaktifan peserta didik juga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan hasil tes akhir siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,4. Ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan hingga mencapai 87,0%. Dari 23 peserta didik yang mengikuti

pembelajaran, sebanyak 20 peserta didik telah memperoleh nilai ≥ 70 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah.

Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Persentase keaktifan peserta didik telah melampaui target minimal 80%, demikian pula ketuntasan belajar klasikal yang telah mencapai lebih dari 80%. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran ular tangga terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia.

Tabel 3 Hasil Penelitian Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Persentase Keaktifan	71,7%	89,1%
Nilai Rata-rata	72,8	82,4
Ketuntasan Klasikal	69,6%	87,0%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II, penerapan media pembelajaran ular tangga berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari tercapainya indikator keberhasilan penelitian, baik pada aspek keaktifan

maupun hasil belajar. Oleh karena itu, tindakan perbaikan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai, sehingga tidak diperlukan pelaksanaan siklus lanjutan.

Rekapitulasi Hasil Penelitian

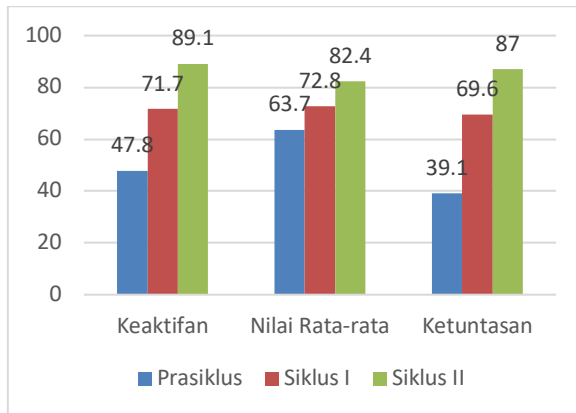
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan permainan edukatif, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berinteraksi, bertanya, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan teman dalam kelompok.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Penelitian

Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Persentase Keaktifan (%)	47,8	71,7	89,1
Nilai Rata-rata	63,7	72,8	82,4
Ketuntasan Klasikal (%)	39,1	69,6	87,0

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa seluruh indikator penelitian mengalami peningkatan keaktifan pada setiap siklus. Untuk

memperjelas perkembangan tersebut, data disajikan pada Grafik 1



Grafik 1 Perkembangan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase keaktifan peserta didik meningkat dari 47,8% pada tahap prasiklus menjadi 71,7% pada siklus I dan mencapai 89,1% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif terlibat dalam proses pembelajaran setelah diterapkan media pembelajaran ular tangga yang dipadukan dengan PBL.

Peningkatan keaktifan peserta didik diikuti oleh peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas yang pada tahap prasiklus sebesar 63,7 meningkat menjadi 72,8 pada siklus I dan mencapai 82,4 pada siklus II. Demikian pula ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari 39,1% pada tahap prasiklus menjadi 69,6% pada siklus I dan

mencapai 87,0% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah.

Peningkatan keaktifan dan hasil belajar yang terjadi secara konsisten pada setiap siklus mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Kegiatan belajar yang melibatkan unsur permainan dan pemecahan masalah memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia. Efektivitas tersebut didukung oleh penerapan model PBL yang digunakan selama proses pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian yang

ditetapkan, yaitu minimal 80% peserta didik berada pada kategori aktif dan minimal 80% peserta didik mencapai nilai ≥ 70 , telah tercapai pada siklus II. Dengan demikian, tindakan yang diterapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan kualitas proses maupun hasil pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Pembahasan

Peningkatan Keaktifan Peserta Didik melalui Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Persentase keaktifan peserta didik meningkat secara bertahap dari 47,8% pada tahap prasiklus menjadi 71,7% pada siklus I dan mencapai 89,1% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam berbagai kegiatan belajar.

Peningkatan keaktifan terlihat dari semakin banyaknya peserta didik

yang terlibat dalam diskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Pada siklus II, sebagian besar peserta didik telah berpartisipasi secara aktif tanpa bergantung sepenuhnya pada arahan guru. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan pola pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Sari et al. (2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS yang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif peserta didik dapat membantu mereka membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung.

Peningkatan keaktifan peserta didik tidak terlepas dari karakteristik media pembelajaran ular tangga yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama kelompoknya. Situasi ini membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan

berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Hasil penelitian ini mendukung temuan Alotaibi (2024) yang menyatakan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain penggunaan media pembelajaran, peningkatan keaktifan juga dipengaruhi oleh penerapan model PBL. Dalam model ini, peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mereka terdorong untuk mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi secara bersama-sama. Ketika dipadukan dengan media ular tangga, proses pemecahan masalah menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Peserta didik tidak hanya berfokus pada penyelesaian tugas, tetapi juga menikmati proses belajar yang berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anggraheni et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis PBL dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Lopez-

Fernandez et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Unsur permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tampak selama pelaksanaan tindakan, ketika peserta didik menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti permainan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang terdapat pada media pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa peningkatan keaktifan peserta didik terutama dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran ular tangga yang memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Penerapan model PBL mendukung berlangsungnya diskusi dan aktivitas pemecahan masalah selama pembelajaran. Kombinasi antara aktivitas bermain, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik

untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dengan tercapainya persentase keaktifan sebesar 89,1% pada siklus II, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik kelas III SD Negeri 1 Sukamulia pada mata pelajaran IPAS.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas yang mengalami kenaikan pada setiap siklus, yaitu dari 63,7 pada tahap prasiklus menjadi 72,8 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 82,4 pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga menunjukkan perkembangan yang signifikan, dari 39,1% pada tahap prasiklus menjadi 69,6% pada siklus I dan mencapai 87,0% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan mampu membantu peserta didik mencapai

pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media pembelajaran ular tangga yang memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selama pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam menjawab pertanyaan, mendiskusikan jawaban dengan teman kelompok, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar secara langsung. Dengan demikian, materi pembelajaran tidak hanya dipahami pada tingkat hafalan, tetapi juga dipahami melalui proses berpikir dan interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Arumsari et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Rahayu dan Prasetyaningtyas (2025) yang menyatakan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Selain penggunaan media pembelajaran, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh penerapan model PBL. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk memahami konsep melalui kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan situasi nyata di lingkungan mereka. Proses mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mencari informasi, dan menyampaikan hasil pemikiran kepada kelompok lain membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berfokus pada penyampaian informasi oleh guru, tetapi memberikan ruang kepada peserta didik untuk menemukan dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Anggraheni et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Menurut Anggraheni et al. (2024), kombinasi antara aktivitas bermain dan pemecahan masalah dapat memperkuat pemahaman konsep karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dan bekerja sama dengan teman kelompok untuk menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini juga menunjukkan adanya keterkaitan antara keaktifan belajar dan pencapaian akademik peserta didik. Selama pelaksanaan tindakan, peningkatan keaktifan yang terjadi pada setiap siklus diikuti oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar klasikal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kamaruddin et al. (2023) yang menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, semakin besar peluang mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar

memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih bermakna sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Setyaningsih dan Arini (2025) serta Rodhifah dan Muhaimin (2025) yang menyimpulkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar karena menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk berpartisipasi. Aktivitas bermain sambil belajar membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan lebih antusias dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan selama kegiatan berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan nilai rata-rata kelas dari 63,7 pada tahap prasiklus menjadi 82,4 pada siklus II serta peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 39,1% menjadi 87,0% menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan berhasil membantu

peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama dalam upaya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik secara bersamaan.

Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Efektivitas tersebut terlihat dari tercapainya seluruh indikator keberhasilan penelitian pada siklus II. Persentase keaktifan peserta didik meningkat dari 47,8% pada tahap prasiklus menjadi 89,1% pada siklus II, sedangkan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 39,1% menjadi 87,0%. Peningkatan yang terjadi pada kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan tidak hanya memperbaiki proses pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan tindakan ini mengindikasikan adanya hubungan yang erat antara keaktifan belajar dan hasil belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, kerja kelompok, dan penyampaian pendapat menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Keterlibatan aktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan Kamaruddin et al. (2023) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar memiliki hubungan positif dengan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik media pembelajaran ular tangga yang mampu mengintegrasikan unsur belajar dan bermain dalam satu kegiatan pembelajaran. Media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Ketika peserta didik merasa nyaman dan

menikmati proses pembelajaran, motivasi belajar mereka cenderung meningkat. Kondisi tersebut mendukung temuan Alotaibi (2024) yang menjelaskan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pencapaian belajar karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain penggunaan media pembelajaran, penerapan model PBL turut berkontribusi terhadap efektivitas tindakan yang dilakukan. Melalui model ini, peserta didik dihadapkan pada berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, bertukar ide, dan menemukan solusi secara bersama-sama. Proses tersebut membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang lebih nyata. Dengan demikian, kombinasi antara aktivitas bermain dan pemecahan masalah memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Anggraheni et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperbaiki hasil belajar. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Lopez-Fernandez et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan capaian belajar peserta didik. Dengan kata lain, media pembelajaran ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, efektivitas tindakan terutama ditunjukkan oleh penggunaan media pembelajaran ular tangga yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penerapan langkah-langkah PBL berfungsi sebagai strategi pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga berperan dalam meningkatkan minat dan

keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, sedangkan model PBL membantu peserta didik membangun pemahaman konsep melalui kegiatan pemecahan masalah dan kolaborasi. Sinergi antara kedua komponen tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang sebelumnya lebih berpusat pada guru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia, yang didukung oleh penerapan model PBL yang digunakan selama proses pembelajaran. Efektivitas tersebut tercermin dari peningkatan keaktifan peserta didik, peningkatan hasil belajar, serta tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran yang menarik dengan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, bermakna, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Sukamulia. Peningkatan tersebut terjadi melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga yang memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi peserta didik. Penerapan langkah-langkah PBL mendukung pelaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Peningkatan keaktifan terlihat dari persentase keaktifan peserta didik yang meningkat dari 47,8% pada tahap prasiklus menjadi 71,7% pada siklus I dan mencapai 89,1% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan pemecahan masalah.

Penerapan tindakan juga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata

kelas meningkat dari 63,7 pada tahap prasiklus menjadi 72,8 pada siklus I dan mencapai 82,4 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan dari 39,1% pada tahap prasiklus menjadi 69,6% pada siklus I dan mencapai 87,0% pada siklus II. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 15). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Anggraheni, B., Utaminingsih, S., & Ismaya, E. A. (2024). The Effectiveness of Problem-Based Learning Snakes and Ladder Media in Social Studies for Class V Elementary School.

- ASEANA: *Science and Education Journal*, (4), 21–27.
<https://doi.org/10.53797/asean.a.v4i1.4.2024>
- Angraini, R., & Aisyah, S. (2026). Development of Mathematical Snakes and Ladders Media Game Based Learning Approach to Improve Learning Outcomes Class 2 Primary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 10(6), 1147–1162.
<https://doi.org/10.31258/jes.10.6.p.1147-1162>
- Aulia Rodhifah, F., & Muh Muhaimin. (2025). Gamification of Pancasila Education: The Effect of HAKI Literacy Snakes and Ladders Media on Elementary School Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(3), 605–613.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v9i3.100249>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase A–C pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Bella Tri Arumsari, Dian Nur Antika Eky Hastuti, & Maya Kartika Sari. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(4), 270–282.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.937>
- Kamaruddin, Setyowati, R., & Agusniarti, Y. (2023). Hubungan Antara Keaktifan Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SDN 5 Singkawang. *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH*, 6(1), 63–69.
- Lopez-Fernandez, D., Gordillo, A., Perez, J., & Tovar, E. (2023). Learning and Motivational Impact of Game-Based Learning: Comparing Face-to-Face and Online Formats on Computer Science Education. *IEEE Transactions on Education*, 66(4), 360–368.
<https://doi.org/10.1109/TE.2023.3241099>
- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of*

- learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Universitas Muhammadiyah Buton, 9(4), 890–899. <https://doi.org/10.35326/pence rah.v8i4.4144>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Puji Rahayu, V., & Dwi Prasetyaningtyas, F. (2025). Snakes and Ladders Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education for Fourth Grade Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 14(1), 135–144. <https://doi.org/10.23887/jpiundi ksha.v14i1.81968>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Sahmar, S. W., Idawati, & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*
- Sari, D. N., Asiah, N., & Afriyadi, M. M. (2026). Eksplorasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Review. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(1), 209–224. <https://doi.org/10.29407/js p.v9i1.1513>
- Setyaningsih, E., & Arini, N. W. (2025). Development of Interactive Snakes and Ladders Media to Improve Student Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Educational Sciences*, 9(4), 2730–2739. <https://doi.org/10.31258/jes.9.4 .p.2730-2739>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).