

# Implementasi Media Permainan Ular Tangga Sebagai Media Visualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi pekerti di SD GPM Mayau Kota Ternate

Yuni D. Laimeheriwa<sup>1</sup>, Viona Dangeubun.<sup>2</sup>, Grace Selvia Surwuy<sup>3</sup>, Wirol O Haurissa<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Universitas Kristen Indonesia Maluku

e-mail: [11yuditylmhrwa@gmail.com](mailto:11yuditylmhrwa@gmail.com), [2vionadangeubun42@gmail.com](mailto:2vionadangeubun42@gmail.com), [3greselvia11@gmail.com](mailto:3greselvia11@gmail.com),  
[4hwin5634@gmail.com](mailto:4hwin5634@gmail.com)

\* Grace Selvia Surwuy

## ABSTRACT

**Abstract:** Learning media is very influential. learning process. Because with learning media, students can more easily understand material that may not be clear. Therefore, an educator must be able to use media that is suitable for the material being taught, thereby making students more active and more motivated in learning. The research aims to implement the snakes and ladders game in the learning process of Christian religious education and character. In other words, researchers want to know the effectiveness and efficiency of using learning media in schools. With the ADDIE Development Research methodology. And it can be concluded that this game is effective and efficient in integrating Christian religious education and morals learning materials with excitement and has a significant positive impact on students' motivation in the learning process.

**Keywords:** *Learning Media, Snakes and Ladders Game, Christian Religion and Character Education, Asking Students to Learn*

**Abstrak:** Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Karena dengan media pembelajaran, para siswa-siswi dapat lebih mudah memahami materi yang mungkin kurang jelas. Oleh karena itu seorang pendidik harus bisa menggunakan media yang cocok dengan materi yang diajarkan, sehingga membuat para siswa-siswi lebih aktif dan lebih termotivasi dalam belajar. Penelitian bertujuan untuk mengimplementasikan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran pendidikan agama kristen dan budi pekerti. Dengan kata lain, peneliti ingin mengetahui efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran di sekolah. Dengan metodologi Penelitian Pengembangan ADDIE. Dan dapat disimpulkan bahwa permainan ini efektif dan efisiensi untuk mengintegrasikan materi pembelajaran pendidikan agama kristen dan budi

Article submission: 15 Jan 2025

Article revision: 18 Jan 2025

Article acceptance: 28 Jan 2025

pekerti dengan keseruannya dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa-siswi dalam proses belajar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, Minta Belajar Siswa

---

## I. INTRODUCTION

Kurikulum adalah nafas dari sistem pendidikan suatu negara. Ia merupakan landasan utama dalam menentukan tujuan pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum juga mengalami transformasi agar tetap relevan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan para siswa-siswi. Di Sekolah Dasar GPM Mayau, penggunaan media pembelajaran sudah diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran, namun penerapan pengguna media pembelajaran di sekolah belum optimal.

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Karena dengan media pembelajaran, para siswa-siswi dapat lebih mudah memahami materi yang mungkin kurang jelas. Oleh karena itu seorang pendidik harus bisa menggunakan media yang cocok dengan materi yang diajarkan, sehingga membuat para siswa-siswi lebih aktif dan lebih termotivasi dalam belajar.<sup>1</sup> Permainan edukatif adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan dalam pembelajaran sebagai pacuan minat belajar anak dengan kegiatan bermain. Ular Tangga adalah salah satu jenis permainan papan yang populer di kalangan anak-anak. Permainan ini bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan menggunakan papan yang terdiri dari banyak kotak. Beberapa kotak memiliki gambar "tangga" dan "ular" yang bisa membawa pemain dari kota satu ke kotak lain serta kotak-kotak misteri.<sup>2</sup> Permainan ini sangatlah efektif dalam proses pembelajaran berbasis visual karena bentuk permainan ular tangga merupakan salah satu media untuk meningkatkan daya serap

---

<sup>1</sup> Marhaenenti. N., Trisiana., A., Irsyad.,(2023) *Best Practice Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.*, UNISRI Press Jalan Sumpah Pemuda No 18. Jogin, Banjarsari, Kota Surakarta Press,unisri.ac.id Anggota APPTI. Hlm 5.

<sup>2</sup> Ibid, Hlm 15.

dan pemahaman para siswa-siswi terhadap materi atau pembelajaran tertentu yang disertai dengan kegiatan yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penelitian bertujuan untuk mengimplementasikan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran pendidikan agama kristen dan budi pekerti. Dengan kata lain, peneliti ingin mengetahui efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran ini, para siswa-siswi akan lebih mudah memahami materi pelajaran, lebih termotivasi untuk belajar.

## **II. METHODS**

Metodologi yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu menggunakan Metodologi Penelitian Pengembangan. Model Pengembangan ini menggunakan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi).<sup>3</sup> Secara umum digunakan dalam bidang Pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia. Berikut penjelasan singkat tiap tahapannya:

1. Analisis (Analysis): Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran. Di sini, penulis akan mengumpulkan informasi tentang peserta didik, sasaran pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta konteks dan tantangan yang dihadapi.
2. Perancangan (Design): Pada tahap ini, perancangan dimana penulis akan merencanakan struktur pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Rencana pembelajaran meliputi strategi pengajaran, konten pembelajaran, materi, metode evaluasi, dan sumber daya pembelajaran yang akan digunakan.
3. Pengembangan (Development): Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan rencana yang telah dirancang. Materi dan sumber daya pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan yang telah ditentukan.
4. Implementasi (Implementation): Tahap implementasi adalah saat dimana materi pembelajaran atau pelatihan dijalankan dengan melibatkan peserta didik atau. Proses pembelajaran diawasi dan diselenggarakan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing. Hlm 45-6.

5. Evaluasi (Evaluation): Tahap terakhir adalah evaluasi, dimana dilakukan penilaian terhadap efektivitas pembelajaran. Evaluasi dapat berfokus pada peningkatan proses pembelajaran, pencapaian tujuan, dan efisiensi sumber daya.

### **III. RESULTS**

#### **A. Analisa**

##### **a. Profil Sekolah**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar GPM Mayau, penulis memperoleh gambaran mengenai situasi, kondisi, serta potensi dari lokasi penelitian tersebut. Sekolah ini berada di bawah naungan YAYASAN PEMBINAAN PENDIDIKAN KRISTEN DR. J. B. SITANALA. Sebagai sekolah swasta, SD GPM MAYAU KOTA TERNATE berlokasi di Jl. Siswa, Kec. Pulau Batang Dua. Letak sekolah cukup strategis karena sangat dekat dengan jalan raya. Selain itu, sekolah ini cukup mudah untuk dijangkau. Akan tetapi, kebisingan akibat lalu lalang kendaraan juga tidak dapat dipungkiri dan cukup mengganggu proses pembelajaran. Secara umum lingkungan fisik sekolah dapat dikatakan berada dalam keadaan yang baik. Hal ini, dilihat dari penataan dan pemeliharaan ruang kelas, ruang Kepala Sekolah, dan halaman sekolah yang sempit terlihat rapi tapi perlu diperhatikan penataan taman-taman kecil agar sekolah terlihat sejuk. Keadaan sekolah yang demikian cukup mendukung proses pembelajaran yang berlangsung. Secara fisik, kondisi gedung cukup baik untuk menunjang proses pembelajaran, baik dari segi ukuran maupun prasyarat gedung sekolah lainnya seperti jumlah kelas, kantor kepala sekolah, kantor guru. Secara keseluruhan bangunan di lingkungan sekolah berada dalam kondisi yang baik. SD GPM MAYAU memiliki 6 ruang kelas, 1 kepala sekolah beserta para guru, 1 perpustakaan, 1 gudang, kamar mandi guru dan siswa

Guru dan karyawan di SD GPM MAYAU berjumlah 9 orang dengan rincian: seorang kepala sekolah, 6 guru kelas, 2 karyawan (satu tenaga administrasi dan satu penjaga sekolah). Guru-guru tersebut berkompeten di bidangnya dengan kualifikasi pendidikan yang tergolong baik. Satu guru berkualifikasi S2, 5 guru berkualifikasi S1, dan lainnya DII Guru cukup baik dalam mengajar dan membimbing siswa, diperlukan para guru adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk menarik

minat siswa dalam belajar. Serta jumlah keseluruhan siswa pada tahun ajaran 2024/2025 ada 49 anak terdiri dari 21 siswa laki-laki 28 siswi perempuan. Dan kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar GPM Mayau pada tahun ajaran 2024/2025 adalah Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum berbasis kompetensi dan karakter.

b. Mata Pelajaran yang Digunakan

Dalam pengembangan board game ular tangga ini, penulis akan menggunakan materi yang diambil dari sumber referensi bahan ajaran pada sekolah tersebut, yaitu buku Siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas untuk Kelas 6 Sekolah Dasar Edisi Revisi Tahun 2018, Pelajaran I Ibadah yang Sejati, Pelajaran II Beribadahlah! Sebab Tuhan itu Baik I, Pelajaran III Bernyanyilah dengan Roh dan Akal Budimu, Pelajaran IV Bacalah dan Temukanlah, Pelajaran V Berkomunikasi dengan Tuhan Pelajaran, VI Memberi dengan Rela dan Hati yang Gembira, Pelajaran VII Bersyukurlah Senantiasa, Pelajaran VIII Muliakanlah Tuhan dengan Belajar, Pelajaran IX Bermain sambil Memuliakan Tuhan. Dengan rangkuman materi yang gunakan dalam game ini antara lain:

1. Kisah Alkitab
2. Ibadah yang Sejati
3. Nyanyian Jemaat dalam Ibadah
4. Membaca Firman Tuhan dan Temuan Makna
5. Menghayati Doa sebagai Nafas Kehidupan Umat Kristen
6. Memahami Persembahan dalam Kehidupan Umat Kristen
7. Menghayati Hidup yang Dipenuhi Rasa Syukur
8. Belajar sebagai Cara Memuliakan Tuhan
9. Memahami Makna Bermain sambil Memuliakan Tuhan

c. Target pemain

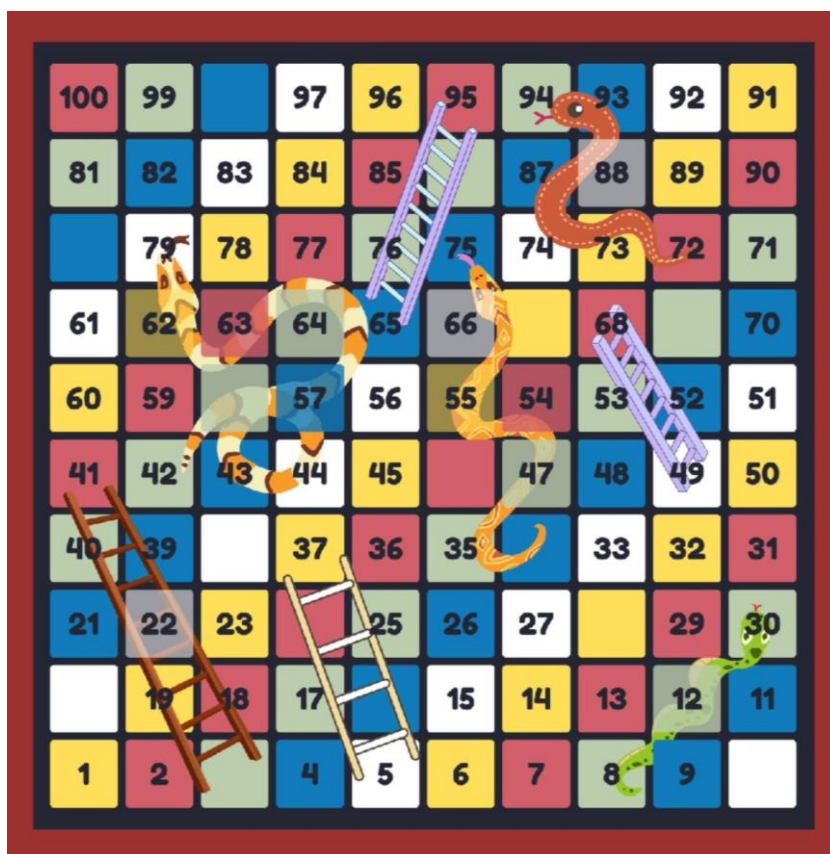
Target pemain dari penelitian ini adalah para siswa-siswi kelas 6, peneliti berusaha untuk memberikan pengingat kembali tentang materi-materi seputar

pendidikan agama kristen yang diajarkan agar siswa-siswa ini dapat memahami ulang dan menguatkan pemahaman mereka.

## B. Desain dan Pengembangan

### a. Desain

Desain dari ular tangga edukatif yang dibuat mengambil dari permainan ular tangga yang sudah ada, lalu penulis memodifikasi beberapa bagian desain untuk dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dalam desain ini penulis mengisahkan beberapa kotak kosong yang menandakan adanya sebuah tantangan yang harus dilakukan dan dijawab oleh pemain. Untuk desain papan seperti terlihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Desain Papan Ular Tangga Edukatif

Untuk melengkapi papan permainan ular tangga modifikasi tersebut diperlukan alat-alat yang digunakan dalam memainkan ular tangga edukatif

ini, antara lain sebagai yaitu: Bidak yang digunakan bisa menggunakan bidak di permainan.

Dadu yang digunakan memiliki enam sisi yang masing-masing mempunyai angka 1 hingga 6. Ketika dilemparkan, dadu akan memberikan hasil acak yang menentukan jumlah langkah yang dapat diambil oleh pemain untuk menentukan melangkahkannya. Pada permainan ini juga dibutuhkan kartu-kartu untuk memasukkan materi pembelajaran dalam permainan, yang dapat berisi pertanyaan-pertanyaan

b. Aturan permainan

1. Memulai Permainan: Yang dilakukan penentuan urutan pemain, untuk menentukan urutan pemain, setiap individu menentukan urutan dalam bermain, dengan cara hompimpa.
2. Ular: Jika pemain berhenti pada kotak dengan kepala ular, pemain akan diberi sebuah pertanyaan. Jika pemain menjawab benar, pemain tetap berada di tempat. Jika jawaban salah, pemain turun ke kotak dengan ekor ular yang sesuai.
3. Tangga: Jika pemain berhenti pada kotak dengan tangga, pemain akan diberi pertanyaan. jika pemain menjawab dengan benar, pemain naik ke kotak tangga tersebut. Jika jawabannya salah, pemain tetap berada di tempat.
4. Kotak yang kosong: Jika pemain berhenti pada kotak kosong , pemain akan mendapatkan sebuah pertanyaan. jika pemain menjawab dengan benar, pemain berhak melempar dadu sekali lagi. Jika jawaban salah, giliran pemain tersebut berakhir dan dilanjutkan oleh pemain lainnya. Jika pemain berhenti pada kotak tersebut dengan bergerak 6 langkah, maka pemain tidak mendapatkan pertanyaan dan dapat langsung melempar dadu.
5. Kartu Pertanyaan: Kartu pertanyaan berisi materi pendidikan agama kristen dan budi pekerti kelas untuk kelas 6, setiap pemain diberi kesempatan dua kali untuk menjawab setiap pertanyaan. Jika pemain gagal menjawab dengan benar dalam dua kesempatan tersebut. Dianggap tidak dapat

menjawab dan akan tetap berada di kotak tempat pemain berhenti atau turun sesuai dengan petunjuk kotak yang ada.

6. Pemenang: dalam permainan ular tangga edukatif ini adalah pemain yang mencapai finish.<sup>4</sup>

Pada permainan Ular Tangga, siswa-siswi harus mematuhi aturan permainan untuk bisa maju dan mencapai tujuan. Melalui pengalaman ini, siswa-siswi belajar pentingnya mematuhi aturan, yang kemudian dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Sikap mematuhi aturan yang diperkuat melalui permainan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih tertib dan kondusif. Selain itu, elemen permainan dalam Ular Tangga, seperti tantangan, kompetisi sehat, dan penghargaan, meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka menikmati prosesnya. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga meningkat karena adanya penghargaan, pengakuan, dan poin yang dapat diperoleh selama permainan, yang mendorong mereka untuk terus berusaha kehidupan sehari-hari. Sikap mematuhi aturan yang diperkuat

### C. Implementasi dan Pengujian



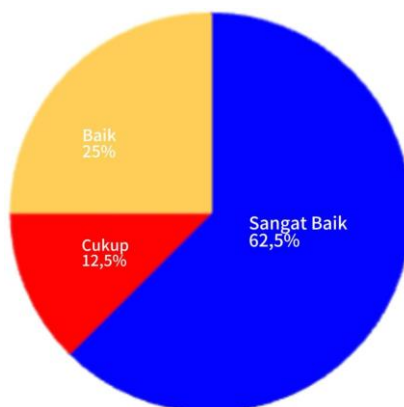
Gambar 2. Implementasi Permainan Ular Tangga Edukatif

Setelah pengimplementasian permainan ular tangga yang telah dibuat ke siswa-siswi kelas 6 SD GPM Mayau, dilakukan pengambilan angket untuk mengetahui

<sup>4</sup> Nugraha, M. D. S., Al-Anshari, F. A., Prakusa, K. V., & Setiyawan, M. (2023). *Modifikasi desain antarmuka board game ular tangga sebagai media edukasi IPA flora dan fauna bagi siswa SD Negeri Begalon 1*. Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta, e-ISSN: 3031-5581. Hlm 864.



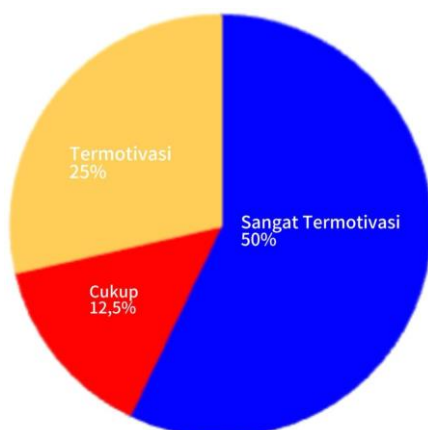
tingkat pemahaman mereka terhadap permainan tersebut dari 8 siswa sebagai responden.



Gambar 3. Mematuhi Aturan dalam Bermain Ular Tangga

Pada gambar 3 menunjukkan bahwa dari 8 siswa-siswi kelas 6 sangat berantusias dalam bermain terlihat 62,5% siswa sangat baik dalam memahami dan mematuhi aturan pemain, 25% siswa-siswi memahami sebagian besar aturan dan jarang melanggar dan 12,5% yang memahami sebagian aturan, tetapi sering melanggar. SD GPM Mayau siswa-siswi kelas 6 memiliki kecenderungan bermain dengan sikap mematuhi aturan dengan baik.

Selama memainkan permainan ular tangga ini, siswa-siswi sangat antusias dan bersemangat karena dengan bantuan media pembelajaran ini mereka dapat belajar sambil bermain dimana disaat-saat usia mereka inilah sangat senang dengan bermain. Permainan yakin para siswa-siswi mendapatkan pengalaman secara nyata yang membuat mereka menjadi pembelajar yang lebih bervariasi, aktif dan terampil. Selain



itu, siswa tidak akan mengalami kebosanan selama proses pembelajaran dengan cara bermain.<sup>5</sup>

#### Gambar 4. Motivasi Siswa-siswi Belajar

Motivasi siswa-siswi untuk belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sambil bersenang-senang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan, memahami, memantapkan, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menemukan dan memecahkan masalah. Permainan Ular Tangga telah meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa-siswi, dan menanamkan sikap positif terhadap belajar, terlihat sebanyak 50% siswa-siswi yang sangat termotivasi untuk belajar, 25% siswa-siswi sangat bersemangat belajar. Sementara itu 12,5% siswa-siswi cukup termotivasi untuk belajar, terutama saat menggunakan media permainan seperti Ular Tangga.

Pengalaman bermain membantu siswa-siswi memahami pentingnya mematuhi aturan dan bagaimana hal ini dapat membantu mereka mencapai hasil yang lebih baik dalam belajar. Pengalaman bermain yang menyenangkan dan penuh tantangan meningkatkan motivasi intrinsik siswa-siswi, membuat mereka merasa senang dan tertarik untuk belajar literasi. Serta, pemberian penghargaan, pengakuan, dan pujian yang diberikan selama permainan mendorong motivasi ekstrinsik siswa-siswi, membuat mereka lebih bersemangat untuk mencapai tujuan belajar.<sup>6</sup>

melalui permainan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih tertib dan kondusif. Selain itu, elemen permainan dalam Ular Tangga, seperti tantangan, kompetisi sehat, dan penghargaan, meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka menikmati prosesnya. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga meningkat karena adanya penghargaan, pengakuan, dan

---

<sup>5</sup> Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar*. Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS), 9(1). Hlm 28.

<sup>6</sup> Ibid, Hlm 1530.

poin yang dapat diperoleh selama permainan, yang mendorong mereka untuk terus berusaha.<sup>7</sup>

#### IV. CONCLUSION AND SUGGESTION

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan media permainan Ular Tangga dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa permainan ini efektif dan efisiensi untuk mengintegrasikan materi pembelajaran pendidikan agama kristen dan budi pekerti dengan keseruannya dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa-siswi dalam proses belajar. Pengembangan permainan ular tangga dengan desain ular tangga edukatif dan penambahan kartu pertanyaan sukses menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa-siswi memahami aturan permainan dengan baik, memberikan respons positif terhadap konsep dan desain permainan. Walaupun ada Sebagian kecil responden yang mengalami kesulitan, secara keseluruhan, permainan ini dapat dianggap berhasil memberikan pengalaman pembelajaran yang menghibur.

#### V. BIBLIOGRAPHY

- A. Indriasih, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd," *J. Pendidik.*, vol. 16, no. 2, pp.127-137, 2015, doi: 10.33830/jp.v16i2.343.2015.
- Ardi, S. D. (2023). *Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Siswa di Sekolah Dasar*. *Relawan Jurnal Indonesia*, 2(2), 156-166. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2540>
- Firmasari, T. (2023). *Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Media Pembelajaran Game Ular Tangga Guna Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Numerasi Peserta Didik*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 45-62. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.34212>
- Fransisca, R. (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 121-133. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.2058>
- Gabriela, N., & Anugraheni, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Di Sekolah Dasar*. *Jurnal*

---

<sup>7</sup> Nurwulan, D., Listyarini, I., Prasetiawati, C., & Saputra, H. (2024). *Penerapan Media Ular Tangga Materi Sikap Menaati Aturan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Siswa Kelas II SDN Panggunglor Semarang*. *ISLAMIKA*, 6 (4), e-ISSN: 1520-1534. Hlm 1531.

- Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(8), 292-301.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6668837>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/563>
- J. Weirian, T. A. Setiawan, and B. S. Utami, “Perancangan Visual Artwork Board Game Edukasi Membangun Sikap Toleransi,” *J. Imajin.*, vol. XIII, no. 2, pp. 43–54, 2019.
- Nugraha., dkk., Modifikasi Desain Antarmuka Board game Ular Tangga Sebagai Media Edukasi IPA Flora dan Fauna Bagi Siswa SD Negeri Begalon 1, SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNASA) 2023. e-ISSN: 3031-5581.
- Nurwulan, D., Listyarini, I., Prasetiawati, C., & Saputra, H. (2024). Penerapan Media Ular Tangga Materi Sikap Menaati Aturan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Siswa Kelas II SDN Panggunglor Semarang. *ISLAMIKA*, 6 (4), 1520-1534. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5200>
- Marhaenenti. N., Trisiana., A., Irsyad., *Best Practice Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.*, UNISRI Press Jalan Sumpah Pemuda No 18. Jogin, Banjarsari, Kota Surakarta Press, [unisripress@gmail.com](mailto:unisripress@gmail.com) Anggota APPTI. Terbitan Pertama, 2023.
- Miftah. (2015). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1609>
- Sari, R.K., Mudjiran, M., Fitria, Y. and Irsyad, I., 2021. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), pp.5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Tri Avita Sari, P., Antika, F., Putri, A., Nurrohmatin, I., Ngadimah, M., Susilo Reni, D., & Rizky Kamalia, E. (2023). PENGUATAN LITERASI MODERASI BERAGAMA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PESERTA DIDIK KELAS 4 MI TARBIYATUL ATHFAL BULULOR JAMBON PONOROGO. *Proceedings of Annual Conference on Community Engagement*, 4, 347-352. Retrieved from <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/ACCE/article/view/1532>.
- W. C. D. Safitri, “Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD,” *Mimb. PSGD Undiksha*, vol. 7, no. 2, pp. 72–78, 2019