

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pkn Materi Simbol-Symbol Pancasila Menggunakan Media Smart Snake And Ladder Siswa Kelas Iia Sd

Commented [1]: Huruf Miring

Lestari^{1,*}, Dina Prasetyowati², Ulin Nikmah³, Siti Muslimah⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

^{3,4}Sekolah Dasar Supriyadi, Kabupaten Semarang

Lestari25@gmail.com, dinaprasetyowati@upgris.ac.id, ulinnikmah52@guru.sd.belajar.id,

sitimuslimah057@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PKN materi simbol-simbol pancasila dengan menggunakan media smart snake and ladder. Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap observasi, perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Partisipan penelitian yaitu kelas II A SD Supriyadi Semarang yang terdiri dari 28 peserta didik. Perlakuan pada penelitian ini adalah penerapan media smart snake and ladder pada siklus dua dan siklus tiga. Penggunaan media smart snake and ladder dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik. Hasil tersebut terlihat pada data yang dikumpulkan melalui post test hasil belajar kognitif peserta didik. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran berjalan cukup baik dengan nilai rata-rata pada siklus 1 adalah , meningkat menjadi lebih baik pada siklus 2 dengan rata-rata nilai , dan meningkat menjadi lebih baik lagi pada siklus 3 dengan rata-rata nilai yaitu . Guru selalu memberikan dukungan dalam setiap proses kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan, sehingga hasil proses pembelajaran tersebut memberikan hasil yang memuaskan bagi peserta didik. Hasil belajar kognitif peserta didik dapat meningkat pada setiap siklusnya, yang semula pada siklus 1 rata-rata presentase ketuntasan peserta didik % dengan perolehan nilai terendah , meningkat pada siklus 2 dengan rata-rata presentase ketuntasan % dengan perolehan nilai terendah , dan meningkat lagi pada siklus 3 dengan rata-rata ketuntasan mencapai % dengan perolehan nilai terendah.

Kata kunci: Hasil Belajar Kognitif, Media Smart Snake and Ladder

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the cognitive learning outcomes of students in Civics subjects with material on Pancasila symbols using the snake and ladder smart media. The research is classroom action research carried out in three cycles, consisting of four stages, namely the observation, planning, implementation and reflection stages. The research participants were class II A of Supriyadi Elementary School, Semarang, consisting of 28 students. The treatment in this research was the application of smart snakes and ladders media in cycle two and cycle three. The use of smart snakes and ladders media can improve cognitive learning outcomes in students. These results can be seen in the data collected through post tests on students' cognitive learning outcomes. The implementation of learning improvements went quite well with the average value in cycle 1 being , improving to better in cycle 2 with an average value, and improving to even better in cycle 3 with an average value of . Teachers always provide support in every process of learning activities so that students do not feel bored and bored, so that the results of the learning process provide satisfactory results for students. Students' cognitive learning outcomes can increase in each cycle, initially in cycle 1 the average percentage of students completing % with the lowest score, increasing in cycle 2 with the average percentage of complete % with the lowest score, and increasing again in the cycle 3 with an average completion rate of % with the lowest score obtained.

Keywords: Cognitive Learning Result, Smart Snake and Ladder

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan atau sering juga disebut dengan PKN adalah salah satu mata pelajaran yang wajib ada di Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan

Permendiknes No. 22 Tahun 2006 mengenai tahun 2006 mengenai standar isi tertulis bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang

memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, berkepribadian, terampil sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu mata pelajaran PKn di SD adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa. Melalui mata pelajaran PKn peserta didik akan paham mengenai hak dan kewajibannya sebagai warga negara sehingga dapat membekali peserta didik sikap yang sesuai dengan norma yang berlaku. (Magdalena et al., 2020)

Pembelajaran PKn hendaknya dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Siswa dilatih agar dapat menggali pengetahuannya sendiri sehingga akan lebih bermakna bagi peserta didik (Sumawarto, 2020). Selain itu, peserta didik dilatih untuk dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, permainan dan sebagainya. Pembelajaran PKn harus dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, terampil dan berkepribadian sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu, pembelajaran PKn harus berpusat pada peserta didik dan pembelajaran yang dilakukan itu menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi guru dengan siswa dalam menyampaikan pengetahuan. Masalah yang sering terjadi dari dalam peserta didik yaitu peserta didik pasif saat mengikuti pembelajaran, peserta didik hanya mendengarkan ceramah dari guru tanpa disertai dengan tanggapan yaitu peserta didik pasif saat mengikuti pembelajaran, peserta didik hanya mendengarkan ceramah dari guru tanpa disertai dengan tanggapan atau bertanya apabila terdapat materi yang belum jelas, terdapat juga peserta didik yang bahkan tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi karena menganggap hal tersebut membosankan. Apabila hal tersebut terus terjadi dalam suatu pembelajaran maka akan menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu, dalam pembelajaran peran guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Guru sebaiknya dapat mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi peserta didik sehingga masalah yang ada dapat teratasi. Guru dalam proses pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik akan tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar mengajar terjadi (Nurchaya & Hadijah, 2020).

Berdasarkan data mengenai hasil belajar peserta didik kelas II A di SD Supriyadi Semarang dengan jumlah peserta didik 28 di dapatkan bahwa rata-rata nilai harian pada mata pelajaran PKn di kelas II A SD Supriyadi Semarang adalah 70. Kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan adalah 75. Dari data nilai tersebut terdapat 13 peserta didik kelas II A yang mendapatkan nilai memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan sebanyak 15 peserta didik masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Mata pelajaran PKn kelas II A di SD Supriyadi Semarang merupakan mata pelajaran yang paling rendah nilai hasil ulangan harian dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

Mata Pelajaran	B.Indo	MTK	PKN	B.Jawa	Seni Budaya
Rata-Rata	84	83	70	81	82

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II A SD Supriyadi Semarang terdapat kendala atau masalah yang dihadapi guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini disebabkan karena beberapa hal. Anantara lain adalah (1) guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran, (2) guru hanya menggunakan papan tulis ketika proses pembelajaran, (3) guru hanya bersifat pemberi informasi kepada siswa, (4) guru hanya menggunakan pedoman buku saja ketika mengajar dan, (5) guru tidak menggunakan media ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Akibat dari permasalahan diatas, proses belajar mengajar menjadi monoton. Kemonotonan menimbulkan kebosanan

dan kebosanan membuat peserta didik tidak serius dalam mengikuti pembelajaran. Ketidakeriusan membuat siswa kesulitan untuk menerima materi dari guru. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, ditawarkan sebuah solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II A yaitu dengan media smart snake and ladder.

Permainan sebagai sarana atau media belajar dalam bentuk game edukatif merupakan stimulus unik yang mampu merangsang peserta didik untuk terlibat secara aktif. Sebagaimana diungkapkan oleh (Adhumah & Hidayah, 2022), stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut.

Media smart snake and ladder merupakan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan yang sering dimainkan oleh peserta didik. Permainan smart and ladder dimainkan dengan cara melempar kotak dadu guna menentukan berapa langkah nomor yang harus dijalan dari start sampai finish hingga memperoleh kemenangan. Tetapi, dalam permainan tersebut di dalamnya memuat kartu soal dan tantangan yang harus peserta didik lalui setiap langkah kotak yaitu, ketika peserta didik menjalankan pion dan ketika pion itu terhenti pada kotak yang ada tanda simbol pancasila maka peserta didik akan mendapatkan kartu soal yang harus dijawab kemudian apabila peserta didik menjalankan pion lalu terhenti pada kotak yang ada tanda palu maka peserta didik akan mendapatkan tantangan yang harus dilakukan. Media smart and ladder yang dikombinasikan dengan materi PKn simbol-simbol pancasila diharapkan akan mempermudah peserta didik belajar dengan suasana yang menyenangkan yaitu seperti belajar sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Kognitif PKn Materi Simbol-Simbol Pancasila Menggunakan Media *Smart and Ladder* Siswa Kelas IIA SD”.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian adalah acuan bagi peneliti untuk menentukan tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperoleh data serta informasi dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode analisis data yang menggunakan angka dan statistik untuk mengukur dan menganalisis data (Anam et.al., 2022:14). Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus, Setiap siklus terdiri dari tahap observasi, perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. (1) Tahap observasi dilakukan sebanyak satu kali setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru kelas (2) Tahap perencanaan , yakni membuat rencana secara terperinci dan keseluruhan berdasarkan pada temuan awal. Temuan awal berupa upaya untuk memperbaiki hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran PKn dengan menerapkan media pembelajaran Smart snake and ladder. (3) Tahap pelaksanaan, yaitu melaksanakan rencana yang sudah disusun dengan dukungan bahan dan media yang sudah disiapkan. (4) Tahap refleksi, yaitu tahap evaluasi dan refleksi terhadap hasil pelaksanaan yang telah dilaksanakan, hasil yang telah diperoleh diolah untuk mengetahui nilai guna mengukur keberhasilannya. Apabila belum sampai pada tingkat keberhasilan yang diinginkan, maka dicari penyebabnya yang kemudian di refleksi, yaitu tahap evaluasi dan refleksi terhadap hasil pelaksanaan yang telah dilaksanakan, hasil yang telah diperoleh diolah untuk mengetahui nilai guna mengukur keberhasilannya. Apabila belum sampai pada tingkat keberhasilan yang diinginkan, maka dicari penyebabnya yang kemudian diadakan perbaikan dan tinda lanjut pada siklus berikutnya, dan seterusnya.

PTK ini dilaksanakan pada mata pelajaran PKn. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II A SD Supriyadi Semarang dengan jumlah 28 orang. Pemilihan mata pelajaran PKn dikarenakan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi simbol-simbol pancasila. Untuk dapat meningkatkan hasil

belajar tersebut, perlakuan media pembelajaran sebagai tindakan PTK ini.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Supriyadi Semarang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II A yang berjumlah 28 peserta didik, 13 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki. Waktu penelitian siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023, siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2023, dan siklus 3

dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2023.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan pembahasan adalah:

Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas II A. Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan yang dilaksanakan peneliti yang disesuaikan dengan kondisi kelas yang akan diteliti. Terdapat 3 siklus dalam penelitian ini, siklus 1 peneliti belum memberikan perlakuan, siklus 2 peneliti sudah memberikan perlakuan, dan siklus 3 peneliti memberikan perlakuan untuk menyempurnakan siklus 2. Hasil dari siklus 1 sampai dengan siklus 3 dijadikan tabel berikut

Tabel 1. Judul Tabel

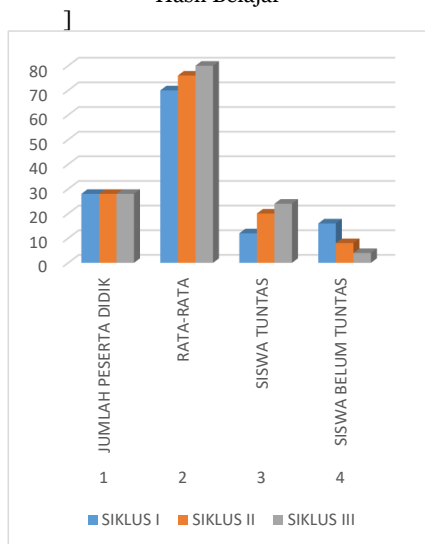
NO	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	65	75	80
2	70	75	80
3	50	75	85
4	60	80	90
5	80	80	85
6	85	85	90
7	75	75	80
8	55	65	70
9	85	85	90
10	80	80	80
11	55	70	75
12	80	80	80
13	60	70	70
14	80	80	80
15	85	85	85
16	60	75	75
17	65	75	75
18	65	70	70
19	70	75	80
20	60	70	75
21	75	75	80
22	55	70	75
23	80	80	80
24	85	85	90
25	70	70	75
26	80	80	90
27	60	70	70

28	60	75	80
Jumlah	1950	2130	2235
MAX	85	85	90
MIN	50	65	70
Rata-Rata	70	76	80

Berdasarkan tabel diatas terlihat perbedaan pada nilai maksimum, nilai minimum dan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik dari siklus 1 sampai dengan siklus 3. Pada siklus 1 nilai rata-ratanya 70, Pada siklus 2 nilai rata-ratanya 76 , serta pada siklus 3 nilai rata-ratanya 80 .

Dari hasil rata-rata siklus 1 sampai dengan siklus 3 peserta didik dapat dilihat peserta didik yang sudah tuntas dan yang belum tuntas. Ketuntasan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini.

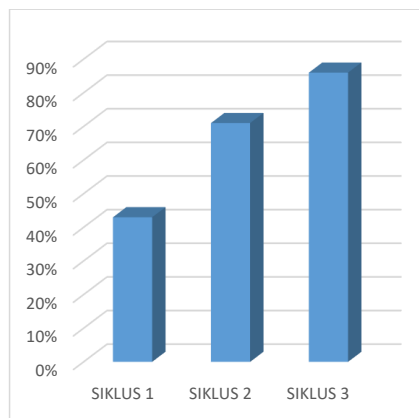
Tabel 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar



Berdasarkan diagram tersebut terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuannya yaitu untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik dengan media smart snake and ladder. Penelitian ini dilakukan di kelas IIA SD Supriyadi Semarang dengan jumlah peserta didik 28 orang. Dari data tersebut hasil belajar

kognitif peserta didik yang telah diambil, maka dapat di rata-rata hasil belajar sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media smart snake and ladder yaitu 70 pada siklus 1. Setelah kelas diberikan perlakuan dengan penggunaan media smart snake and ladder pada siklus 2 terdapat peningkatan rata-rata yaitu 76. Kemudian untuk siklus 3 memperbaiki siklus 2 yang belum tuntas dengan perolehan rata-rata nilai 80. Sesuai dengan peningkatan siklusnya, disajikan presentase ketuntasan yang telah diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Diagram Presentase Ketuntasan



Dari diagram diatas, menunjukkan bahwa peningkatan ketuntasan belajar terlihat dari presentase setiap siklusnya. Dari siklus 1 ketuntasan belajar 43% , pada siklus 2 ketuntasan belajar 71% , dan siklus 3 ketuntasan belajar mencapai 86%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media smart snake and ladder termasuk salah satu media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada peserta didik kelas II A SD Supriyadi Semarang

pada mata pelajaran PKn materi simbol-simbol pancasila.

Tahapan dalam PTK ini, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Agustus 2023 dilakukan proses pembelajaran dengan belum memberikan perlakuan adanya media pembelajaran smart snake and ladder. Berdasarkan nilai yang diperoleh peserta didik dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Saat siklus 1, 27 peserta didik yang mengikuti post test skor nilai yang mencapai KKM hanya ada 12 peserta didik, dengan sisa 16 peserta didik belum mencapai nilai KKM. Berdasarkan pengolahan data skor post test pertama, maka diperoleh skor tertinggi peserta didik adalah 85 sebanyak 3 peserta didik, skor terendah yaitu dengan nilai 50 ada 1 peserta didik. Serta rata-rata nilai skor hasil post test 1 mencapai 70.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Agustus 2023 dilakukan penelitian dengan hasil belajar kognitif PKn yang disajikan dengan menggunakan media smart snake and ladder. Berdasarkan nilai post test kedua yang mencapai nilai tuntas KKM sebanyak 20 peserta didik dan 8 peserta didik belum mencapai nilai ketuntasan KKM. Berdasarkan pengolahan data skor post test kedua diperoleh skor tertinggi dengan nilai 85 sebanyak 3 peserta didik dan skor terendah dengan nilai 65 sebanyak 1 peserta didik. Serta rata-rata nilai skor hasil post test 2 mencapai 76.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 31 Agustus 2023 dilakukan peneliti dengan hasil belajar kognitif PKn yang disajikan dengan media smart snake and ladder. Pada pertemuan ketiga ini adalah perbaikan dari pertemuan kedua. Berdasarkan pengolahan data skor post test ketiga diperoleh skor tertinggi dengan nilai 90 sebanyak 5 peserta didik dan skor terendah dengan nilai 70 sebanyak 4 peserta didik. Serta rata-rata nilai skor hasil post test 3 mencapai 80.

Dengan adanya pemberian perlakuan dengan menggunakan media smart snake and ladder hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh ketika penggunaan media smart snake and

ladder. Hal tersebut sesuai dengan yang disebutkan (Wati, 2021) bahwa media ular tangga mendapatkan hasil yang layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan KKM sebanyak 45% sesudah menggunakan media permainan ular tangga dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal itu juga disebutkan (Artha et al., 2021) bahwa media ular tangga mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Pembahasan didasarkan pada hasil belajar kognitif PKn materi simbol-simbol pancasila dengan menggunakan media smart snake and ladder. Berdasarkan data yang didapat mulai dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran smart snake and ladder dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II A SD Supriyadi Semarang. Kendala yang ditemukan pada saat siklus 1 dapat teratasi serta terpecahkan saat siklus 2, dan kendala-kendala saat siklus 2 dapat teratasi serta terpecahkan saat siklus 3. Hasil tersebut dapat dilihat pada presentase keterlaksanaan dan ketercapaian hasil aktivitas peserta didik, hasil tes belajar peserta didik dan hasil catatan lapangan dengan menggunakan media pembelajaran smart snake and ladder dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media smart snake and ladder memberikan dampak yang baik terhadap mata pelajaran PKn materi simbol-simbol pancasila dimana dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik yang guru sampaikan, peserta didik juga dapat hafal simbol-simbol pancasila dari sila kesatu sampai dengan sila kelima, peserta didik juga dapat memberikan contoh penerapan sila-sila pancasila terhadap kehidupan sehari-hari dengan bantuan media smart snake and ladder. Penggunaan media smart and ladder juga sudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang suka main sambil belajar. Dimana pada media pembelajaran smart snake and ladder juga dapat

mengajarkan siswa untuk mengungkapkan pendapat. Oleh sebab itu, melalui media pembelajaran smart snake and ladder tersebut peserta didik menjadi paham mengenai simbol-simbol pancasila dan juga contoh penerapan sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran smart snake and ladder dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi dan juga dapat membuat siswa cenderung tidak bosan saat mengikuti pembelajaran karena suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh (Mayasari et al., 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membuat peserta didik senang dan semangat dalam belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran smart snake and ladder pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh serta bosan dengan penggunaan media smart snake and ladder saat pembelajaran sedang berlangsung. Dalam media smart snake and ladder terdapat simbol-simbol pancasila dalam setiap kotaknya, ketika peserta didik memainkan dadu dan berhenti mendapatkan gambar simbol-

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dari nilai post test pada mata pelajaran PKn materi simbol-simbol pancasila. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media smart snake and ladder berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulisan penelitian ini dilakukan dalam rangka memenuhi tugas PPL II PPG Prajabatan Gelombang II 2022 Universitas PGRI Semarang.

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan serta dorongan

simbol pancasila peserta didik akan mendapat kartu soal yang di pegang oleh guru dan ketika peserta didik bermain tetapi mendapatkan gambar palu makapeserta didik akan mendapatkan hukuman. Seperti yang dikemukakan oleh (Kurniati et al., 2020) bahwa terjadi ketuntasan belajar dan mengalami peningkatan hasil belajar kognitif mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri materi Strategi Pembelajaran menggunakan media ular tangga.

Oleh sebab itu, dengan adanya media smart snake and ladder dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkannya, membantu guru dalam penyampaian materi dengan cara yang berbeda dengan biasanya yaitu dengan penyajian yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini sesuai apa yang dikemukakan oleh (Setiawati & Suyadi, 2021). Sesuai dengan yang dikemukakan media ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik

dari berbagai pihak, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya tulis ini. Oleh sebab itu saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dina Prasetyowati, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan.
2. Ibu Nursekah, S.Pd selaku kepala SD Supriyadi Semarang
3. Ibu Ulin Nikmah, S.Pd selaku guru pamong
4. Bapak dan Ibu Guru SD Supriyadi Semarang
5. Teristimewa kepada Ibu, Ayah, Adik serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan menjadi motivasi terbesar bagi penulis.
6. Terimakasih untuk manusia spesial yang selalu membersamai dan memberikan semangat dari awal perkuliahan hingga selesainya penulisan karya ini.

7. *The last but not least*, untuk diri saya sendiri. Terimakasih sudah berjuang sejauh ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S., Nashihin, H., Taufik, A., Sitompul, H. S., Manik, Y. M., Arsid, I., ... & Laturmas, Y. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. Global Eksekutif Teknologi.
- Adhumah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS, Volume 5*.
- Artha, M. Y., Kanzunudin, M., & Purbasari, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2 Nomor 2*, 121–126.
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research, Vol. 4, No. 4*, 407–414.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains, 2(3)*, 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mayasari, A., Pujasari, W., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah*.
- Nurchaya, A., & Hadijah, H. S. (2020). Pemberian Penguatan (Reinforcement) dan Kreatifitas Mengajar Sebagai Determinan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol 5 No.*
- Setiawati, F. A., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati, Volume 8*.
- Sumawarto. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Otonomi Daerah Dalam Pembelajaran PKn Metode Diskusi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora, Humanis Vo.*
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2-No.*, 68–73.