

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PANCASILA
PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS IV SDN CEPOKO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

FITRINIA NURCAHYANI

NPM :19.1.01.10.0079

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

FITRINIA NURCAHYANI

NPM: 19.1.01.10.0079

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS
IV SDN CEPOKO**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2023

Pembimbing I


Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Pembimbing II


Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0713037304

Skripsi oleh:

FITRINIA NURCAHYANI

NPM: 19.1.01.10.0079

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS
IV SDN CEPOKO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

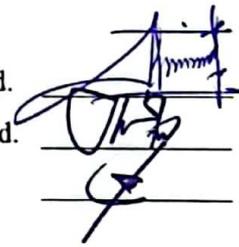
FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 24 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fitrinia Nurcahyani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ TglLahir : Nganjuk, 29 Desember 2000
NPM : 19.1.01.10.0079
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kecarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 Juli 2023

Yang Menyatakan



FITRINIA NURCAHYANI

NPM: 19.1.01.10.0079

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Setetes keringat orangtuaku , seribu langkahku untuk maju”

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhan mu lah engkau berharap” (QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Orang lain tidak akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories nya. Berjuanglah untuk diri sendiri . Walaupun tidak ada yang tepuk tangan , kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi , tetaplah berjuang!”

PERSEMBAHAN :

“Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat”.

Teruntuk Alm ayahku , Maaf belum bisa memberikan segala pencapaianku selama masa hidupmu, Terimakasih atas perjuanganmu yang sudah mengantarkan saya berada dibangku kuliah ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa lagi kau temani. Teruntuk ibuku Terimakasih atas segala cinta, doa, dukungan dan perjuangan yang tiada hentinya diberikan untukku.

Teruntuk Dosen Pembimbingku Terimakasih atas segala motivasi, bimbingan, kritik dan saran, dan selalu meluangkan waktu di sela kesibukan.

Teruntuk Saudaraku, Support Systemku, dan Teman-temanku Terimakasih sudah menjadi partner dalam segala hal baik, yang selalu memberi dukungan, memberi semangat hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dan Teruntuk diriku sendiri , Terimakasih karena sudah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini, sampai mampu berada di titik ini.

ABSTRAK

Fitriani Nurcahyani. 2023 : “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Siswa Kelas IV SDN Cepoko. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Penelitian pengembangan R&D.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang didapat yaitu kurangnya pemanfaatan media oleh guru pada pembelajaran PPKn materi Pancasila, Guru masih dominan menyampaikan materi pembelajaran satu arah , Guru lebih sering menggunakan metode ceramah , dan kurang adanya media yang digunakan sehingga siswa merasa bosan. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kevalidan produk pengembangan media ular tangga pada pembelajaran PPKn materi Pancasila kelas IV SDN Cepoko, (2) mengetahui kepraktisan produk pengembangan media ular tangga pada pembelajaran PPKn materi Pancasila kelas IV SDN Cepoko dan (3) mengetahui keefektifan produk pengembangan media ular tangga pada pembelajaran PPKn materi Pancasila kelas IV SDN Cepoko. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, tes (post-test) dan angket. Subyek penelitian sebanyak 23 siswa yang dibagi menjadi 2, uji coba terbatas 7 siswa dan uji coba luas 16 siswa.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) Media pembelajaran ular tangga dinyatakan valid setelah melalui uji validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil 96% yang dikategorikan sangat valid. Sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh hasil 89% yang dikategorikan sangat valid. (2) Hasil dari rata-rata perolehan angket siswa pada pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dikatakan sangat praktis. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 95% yang dikategorikan sangat praktis dan sangat layak digunakan. Sedangkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 97% yang dikategorikan sangat praktis dan sangat layak digunakan. (3) Pengembangan media pembelajaran ular tangga dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa yang memperoleh hasil 94% yang dikategorikan sangat efektif digunakan sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Siswa Kelas IV SDN Cepoko” .

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mendapat dukungan, bimbingan bantuan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ka. Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
5. Sutrisno Sahari,S.Pd.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
6. Frans Aditia Wiguna, M.Pd, selaku Validator Materi
7. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda M.Pd, selaku Validator Media
8. Orang tua dan saudara yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
9. Teman-teman semua yang selalu menghibur dan memberikan dukungan ketika penulis berada pada titik terendah.

10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 22 Juni 2023



FITRINIA NURCAHYANI

NPM: 19.1.01.10.0079

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Hakikat Media Pembelajaran	7
B. Permainan Ular Tangga.....	11
C. Hakikat Pancasila	13
D. Peneliti Terdahulu	18
E. Kerangka Berfikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	26
D. Uji Coba Produk.....	27
E. Validasi Model / Produk	28
F. Instrumen Pengumpulan Data	29

G. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Studi Pendahuluan	41
B. Validasi Model Pengembangan	44
C. Pengujian Media Terbatas.....	52
D. Pengujian Media Luas.....	54
E. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi.....	65
C. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	32
Tabel 3.3 Angket Respon Siswa.....	33
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	34
Tabel 3.5 Aturan Pembagian Skor.....	36
Tabel 3.6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan.....	36
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa.....	37
Tabel 3.8 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan.....	38
Tabel 3.9 Pencapaian Tingkat Keefektifan.....	39
Tabel 3.10 Norma Pengujian.....	40
Tabel 4.1 Penyajian Skor Ahli Materi Sebelum di Revisi.....	45
Tabel 4.2 Presentase Kevalidan Ahli Materi.....	46
Tabel 4.3 Penyajian Skor Ahli Materi Setelah di Revisi.....	46
Tabel 4.4 Presentase Kevalidan Ahli Materi.....	47
Tabel 4.5 Penyajian Skor Ahli Media Sebelum di Revisi.....	48
Tabel 4.6 Presentase Kevalidan Ahli Media.....	49
Tabel 4.7 Penyajian Skor Ahli Media Setelah di Revisi.....	49
Tabel 4.8 Presentase Kevalidan Ahli Media.....	50
Tabel 4.9 Hasil Post Test Uji Coba Terbatas.....	54
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru.....	56
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa.....	57
Tabel 4.12 Hasil Post Test Uji Coba Luas.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	22
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 4.1 Desain Awal Media.....	43
Gambar 4.2 Desain Akhir Media.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 2 : Silabus Pembelajaran
- Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 4 : Handout
- Lampiran 5 : Kisi-kisi Penilaian Soal Post Test
- Lampiran 6 : Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 : Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 : Angket Respon Guru
- Lampiran 9 : Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 : Surat Pengantar Penelitian
- Lampiran 11 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 12 : Berita Acara Bimbingan
- Lampiran 13 : Berita Acara Ujian Skripsi
- Lampiran 14 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang pendidikan yang wajib diikuti oleh peserta didik yaitu jenjang sekolah dasar, jenjang sekolah menengah pertama, jenjang sekolah menengah atas/kejuruan dan jenjang pendidikan tinggi. Siswa memiliki ciri belajar yang konkrit dalam pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran harus didukung oleh hal-hal yang konkrit. Karena siswa sekolah dasar membutuhkan sumber belajar yang dapat mereka gunakan dengan Panca Indera mereka.

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Salah satu upaya yang dilakukan manusia untuk memperbaiki proses tersebut adalah pendidikan. Menurut Jalil, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran dan latihan. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan yang tepat untuk mengembangkan karakter dan potensi setiap manusia. Dengan demikian, bangsa Indonesia akan melahirkan siswa-siswa yang memiliki potensi dan karakter yang kuat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran penting untuk semua jenjang pendidikan. Mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas

(SMA), bahkan sampai ke jenjang pendidikan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang penting untuk membangun karakter siswa sejak sekolah dasar. Menurut Setyawan, sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter siswa. Penerapan mata pembelajaran PPKn sebagai mata pelajaran wajib sejak sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk membentuk dan mengembangkan karakter peserta didik menjadi pribadi yang demokratis dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dalam penerapannya, objek pembelajaran PPKn adalah siswa peduli akan warga negara untuk membentuk sikap, watak, dan kepribadian berdasarkan nilai-nilai dan norma Pancasila. PPKn merupakan mata pelajaran yang berupaya membentuk karakter peserta didik agar bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku sesuai dengan nilai dan norma. Melalui pendidikan kewarganegaraan diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik, mempelajari pengetahuan, keterampilan, sikap dan niat. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya menghasilkan manusia yang cerdas namun diharapkan dapat menghasilkan manusia yang memiliki moral dan berkarakter baik dan kuat. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, para siswa diharapkan bisa menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru kelas IV SDN Cepoko diketahui bahwa pada SD tersebut guru belum pernah

menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat berpusat pada guru, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Selain itu diketahui juga masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada siswa, masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan 7 siswa dari jumlah keseluruhan siswa di dalam kelas yaitu 23 siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi terutama pada materi Pancasila. Oleh karena itu banyak siswa yang berpendapat bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran serta seluruh siswa setuju jika dibuatkan media pembelajaran untuk membantu para siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang diinginkan siswa cenderung pada media pembelajaran yang dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain agar membuat pembelajaran tidak merasa jenuh dan membosankan.

Pembelajaran PPKn dengan materi yang luas diperlukan suatu cara agar siswa dapat memahami dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, mudah dipelajari serta dapat digunakan siswa. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik, yaitu masih senang bermain dan bergerak karena sekolah dasar merupakan masa peralihan dari masa bermain ke masa belajar. Karakteristik tersebut sesuai apabila guru menggunakan media pembelajaran yang mengajak siswa untuk bermain sehingga materi pun dapat dengan mudah dipahami, tidak membosankan, dan menyenangkan bagi siswa. Maka, guru harus

menggunakan media pembelajaran yang mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Dalam mengajar, ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa guru manfaatkan sebagai alat bantu mengajar. Salah satu contoh dari media pembelajaran yang khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran adalah permainan ular tangga. Guru bisa menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran guna menarik perhatian dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, karena permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat populer serta digemari oleh anak-anak. Selain itu, permainan ular tangga di desain dengan menggunakan warna-warna yang menarik di setiap kolom serta gambar-gambar yang membuat peserta didik tertarik. Tetapi permainan ular tangga juga memiliki kekurangan, yaitu bagi peserta didik yang kurang menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan ketika bermain serta peserta didik akan merasa bosan jika kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas dan dilihat dari efektivitas serta efisiensi dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Siswa Kelas IV SDN Cepoko”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan pada uraian paragraf sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut yaitu permasalahan pertama didapatkan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pada pembelajaran PPKn, sehingga beberapa siswa kesulitan mempelajari materi Pancasila. Permasalahan kedua yaitu metode yang digunakan guru masih secara satu arah dan monoton, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru namun tidak terlalu memperhatikan. Permasalahan ketiga penggunaan media kurang sesuai sehingga membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran, dikarenakan pada pembelajaran PPKn materi Pancasila, guru hanya menggunakan buku cetak, buku LKS.

Berdasarkan hal tersebut dapat diatasi dengan cara guru menerapkan media pembelajaran yang menarik, yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa salah satunya yaitu Media Ular Tangga. Penerapan media dalam proses pembelajaran juga mempunyai peranan yang sangat penting selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media mampu membuat peserta didik lebih semangat, aktif serta mampu membangkitkan keinginan dan minat siswa. Dengan adanya media yang baru ini dapat digunakan untuk menarik simpati peserta didik dalam proses belajar dan mengajar

terutama pada materi Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang ada dalam identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan media Ular Tangga pada materi Pancasila untuk siswa kelas IV SDN Cepoko?
2. Bagaimanakah kepraktisan media Ular Tangga pada materi Pancasila untuk siswa kelas IV SDN Cepoko?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media Ular Tangga pada materi Pancasila untuk siswa kelas IV SDN Cepoko?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media Ular Tangga pada materi Pancasila untuk siswa kelas IV SDN Cepoko
2. Mengetahui kepraktisan media Ular Tangga pada materi Pancasila untuk siswa kelas IV SDN Cepoko
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media Ular Tangga pada materi Pancasila untuk siswa kelas IV SDN Cepoko

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Jalil. (2012). Karakter Pendidikan untuk Membentuk Pendidikan Karakter. *Nadwa : Jurnal Pendidikan Islam*. Kudus.
- Adam, Steffi & Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2).
- Adhayanto, Oksep. 2015. "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan". *Jurnal Ilmu Hukum*, 6(2). Riau : Universitas Riau.
- Afandi Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran.
- Agustinus, W. D. (2015). *Pancasila Sebagai Pondasi Pendidikan Agama*. Jurnal Ilmiah CIVIS. 5(1).
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ambaryani, & Airlanda, G.S. (2017). *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE).
- Ani Cahyadi , M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang, Laksita Indonesia.
- Asep Kurniawan. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Vol. 2)*. Jakarta, Gaung Persada Press.
- Baridwan, Zaki. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi, edisi kedua*. Yogyakarta: BPFPE.
- Branch, R. M. (2009) . *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Depdikbud. 2001. *Kurikulum Pendidikan Dasar : Kurikulum KTSP SD/MI Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Puskur Depdiknas : Jakarta.
- Dyana Cindy Rahmawati, Evayenny dan Risky Dwi Prabowo. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Bangsa Indonesia*. Prosiding Seminar Pendidikan, 2020.

- Elsa Vanny Sukmawardani dan Suyitno , Eka Sari Setianingsih. *Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Dwijaloka, 2021.
- Kaelan. (1996). *Filsafat Pancasila*. Yogyakarta : Paradigma.
- Kertih Wayan I. 2015. *Perangkat Pembelajaran PPKN, Perencanaan dan Pengembangan*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Maftuh, Bunyamin. (2008). *Pendidikan Resolusi Konflik : Membangun Generasi Muda yang Mampu Menyelesaikan Konflik Secara Damai*. Bandung : CV Yasindo Multi Aspek.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, 7(3), 253–260.
- Mardhani, A. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhammad Yamin. *Pembahasan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia*. Djakarta : Prapantja, 1960.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva Press.
- Notonagoro. (1975). *Pancasila Secara Ilmiah Populer*. Jakarta : Pantjuran Tujuh.
- Putra, Aditin, Nunuk Suryani, Achmad Setiawan. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT : Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arif. S., dkk. 2014. *Media Pendidikan* . Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Setiawan, J.A., Suparno, Sahabuddin, C., Tasyrif, & Ramadhan, S. (2020). The Role of Parents on the Character Education of Kindergarten Children Aged 5-6 Years in Bima. *Universal Journal of Education Researc*.
- Soedijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Soedijono, Anas. 2017. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta : Bandung.

- Syahroni, Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*, 7(2)
- Wahyuningsih, S. E. (2014). *Urgensi Pembaharuan Hukum Pidana Materiel Indonesia Berdasarkan Nilai-Nilai Ketuhanan Yang Maha Esa*. *Jurnal Pembaharuan Hukum*, 1(1).
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). *Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa*. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.