

## Pengaruh Media *Snakes and Leadders* dalam Pembelajaran PPkn untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Agus Supriatna<sup>1</sup> Nadya Putri Saylendra<sup>2</sup> Aris Riswandi Sanusi<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas Buana Perjuangan, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat,  
Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [pk20.agussupriatna@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:pk20.agussupriatna@mhs.ubpkarawang.ac.id)<sup>1</sup> [nadya.saylendra@ubpkarawang.ac.id](mailto:nadya.saylendra@ubpkarawang.ac.id)<sup>2</sup>  
[arissanusi@ubpkarawang.ac.id](mailto:arissanusi@ubpkarawang.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Riset ini tujuannya untuk mengetahui pengaruh media ular dan kijing terhadap minat belajar anak dalam mempelajari mata pelajaran PKn. Riset ini dilakukan di SMPN 1 Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, beralamat di Jl. Sukadana I. Pinayungan, Telukjambe Timur. Riset ini memakai teknik kuantitatif. Untuk melaksanakan penelitian, khususnya memakai desain quasi eksperimen. Populasi riset ini yaitu 460 siswa. Dalam riset ini, empat puluh siswa kelas VIII C sebagai kelompok kontrol, sedangkan empat puluh satu siswa kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen. Untuk membandingkan tingkat minat belajar kedua kelas penelitian, data riset ini dikumpulkan dengan memakai angket posttest. Berdasarkan hasil penelitian, 59,7 persen pengaruh media ular dan kijing terhadap motivasi belajar siswa berasal dari media ular dan kijing, sedangkan 40,3 persen berasal dari sumber lain. Jadi, jika mencari pendekatan baru untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan pemahaman mereka dalam pelajaran kewarganegaraan, cobalah memakai Ular Tangga.

**Kata Kunci:** Media *Snakes and Leadders*, Pembelajaran PPKn, Minat Belajar

### Abstract

*Finding out how snakes and leaders media affects kids' enthusiasm in studying civics was the goal of this research. This study was place in SMPN 1 Telukjambe Timur, Karawang, West Java 41361, at the address Jl. Sukadana I. Pinayungan in Telukjambe Timur. This study employs a quantitative technique. To conduct the study, specifically using a quasi-experimental design. A total of 460 pupils made up the study's population. In this research, forty students from the eighth grade C class served as the control group, whereas forty-one students from the eighth grade A class served as the experimental group. In order to compare the two research classes' levels of interest in learning, the data for this study were collected utilising a posttest questionnaire. According to the findings, 59.7 percent of the effect on students' motivation to learn comes from snakes and leaders media, while 40.3 percent comes from other sources. So, if you're looking for a fresh approach to piqueing students' attention and fostering their comprehension in civics lessons, try using Snakes and Ladders.*

**Keywords:** Snakes and Leadders Media, Civics Learning, Learning Interest



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Mendidik manusia mengandung proses humanis yang selanjutnya disebut memanusiakan manusia. Oleh karena itu, kita harus mampu memperlakukan setiap orang dengan bermartabat dan hormat. Dengan kata lain, anak-anak bukanlah robot yang tidak punya pikiran; melainkan, mereka adalah generasi yang membutuhkan dukungan dan empati kita saat mereka tumbuh menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab yang mampu berpikir sendiri dan bertindak secara etis. Karena itu, pendidikan tidak hanya membentuk individu menjadi individu yang unik dengan kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal; pendidikan juga memiliki efek memanusiakan mereka (Marisyah et al., 2019). Oleh karena itu,

pemerintah melakukan upaya bersama untuk mengatasi sejumlah masalah yang terkait dengan peningkatan pendidikan dari tingkat dasar hingga tingkat universitas dalam upaya untuk memberantas kebodohan, memerangi kemiskinan, meningkatkan standar hidup bagi semua warga negara, dan membangun kehormatan negara dan bangsa. Kemajuan nasional berbanding lurus dengan tingkat pendidikan. “Untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” merupakan tujuan pendidikan nasional, menurut pasal 3 “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003” tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Memiliki minat terhadap sesuatu berarti memiliki kecenderungan atau ketertarikan terhadap sesuatu tersebut. Adanya perhatian seseorang dapat mendorongnya untuk bertindak (Anna Rufaidah, 2015). Prestasi akademik, bidang pengetahuan, dan bidang studi seseorang dapat memperoleh manfaat dari minat yang baik. Minat belajar, fokus belajar, keinginan belajar, dan pengetahuan merupakan empat karakteristik yang dapat digunakan untuk mengukur minat belajar (Slameto, 2010). Salah satu definisi “minat belajar” adalah “perasaan suka atau tertarik terhadap pelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar dan menguasai pengetahuan serta pengalaman” (Qomariah & Sudiarditha, 2016). Semangat belajar dan tumbuh kembang anak terlihat dari kontribusi mereka dalam mengerjakan proyek kelompok. Tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa di kelas berbanding lurus dengan minat belajarnya. Oleh sebab itu, minat belajar akan memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas belajarnya. Ketertarikan atau rasa suka terhadap pelajaran membuat mereka lebih berinisiatif untuk terus belajar dan merasakan manfaat yang signifikan bagi dirinya (Rohani & Zulfah, 2021). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memegang peranan penting dalam pembentukan karakter, pemahaman, dan partisipasi aktif siswa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Walaupun memiliki peran yang signifikan, minat belajar terhadap mata pelajaran ini seringkali menurun di kalangan siswa kelas VIII di SMPN 1 Telukjambe Timur. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dan penerapan asas kewarganegaraan dalam kehidupan nyata bergantung pada minat belajar siswa. Terciptanya karakter yang baik merupakan tujuan lain dari PPKn, selain perolehan informasi dan keterampilan.

Menurut Lembaga Perlindungan Anak (LPA), antusiasme anak dalam belajar tergolong rendah, bahkan cenderung menurun seiring dengan meningkatnya jenjang pendidikan di Indonesia (Adyatama, 2019). Siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak memiliki tingkat antusiasme belajar yang sangat rendah, menurut penelitian (Marti'in dkk., 2019). Hal ini sejalan dengan rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Hampir separuh siswa menunjukkan antusiasme yang rendah dalam mengikuti pembelajaran PPKn, sebagaimana dilaporkan oleh Nurfaizah dkk. (2021). Siswa menunjukkan kurangnya keterlibatan dengan tidak memperhatikan secara aktif, ragu untuk bertanya, tampak tidak bersemangat, dan bahkan bosan saat belajar. Lingkungan kelas yang seharusnya kondusif untuk belajar tetapi malah dibuat lebih serius tidak membaik. Penelitian (Ulfah et al., 2018) mengungkap temuan serupa, yang menunjukkan bahwa topik PPKn masih diajarkan daripada dieksplorasi dalam proses pembelajaran. Ketika guru mengambil posisi yang lebih sentral di kelas, hal itu membuat siswa merasa bahwa mereka membutuhkan arahan dan bimbingan terus-menerus dari instruktur mereka. Karena itu, siswa mengalami kebosanan saat mereka mulai belajar dan guru tidak cukup memanfaatkan sumber belajar. Guru harus memotivasi anak-anak mereka untuk aktif karena mereka menjadi panutan bagi mereka. Minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan memakai strategi pembelajaran PPKn yang inovatif, seperti menggabungkan media permainan "Ular Tangga" ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan papan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa

menghasilkan perubahan sikap siswa, peningkatan berpikir kritis, etos belajar yang kuat, kemampuan untuk menyelidiki pengetahuan sendiri, dan peningkatan kerja sama tim (Saylendra et al., 2021).

Sebagai format media, "ular tangga" adalah permainan papan yang membutuhkan setidaknya dua pemain. Versi Ular Tangga yang digunakan untuk riset ini telah mengalami perubahan aturan dan tata letak yang signifikan. Menurut (Syahfitri et al., 2023), minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKN di Sekolah Dasar Muhammadiyah 08 Medan sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran ular tangga raksasa. Hal ini karena permainan itu sendiri dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Menurut sumber lain (Afandi, 2015), penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga mendongkrak persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dari 55% sebelum diterapkan menjadi 100% setelah diterapkan. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa siswa yang tidak tertarik pada pembelajaran dapat dibantu atau didorong untuk mengembangkan minat belajar yang lebih kuat melalui pemakaian media "ular tangga". Riset ini memakai metodologi kuantitatif. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian memakai kuantitatif Quasi Eksperimen karena di sekolah tersebut belum menerapkan Media *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran PPKn, sebab di sekolah tersebut minat belajar siswa ini kurang sekali sehingga dengan memakai media *Snakes and Ladders* dapat meningkatkan kembali minat belajar mereka apalagi Pelajaran PPKn. Media ini tujuannya untuk meningkatkan minat belajar siswa agar siswa semakin bersemangat dalam proses pembelajaran terutama Pelajaran PPKn, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media *snakes and ladders* dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa VIII SMPN 1 Telukjambe Timur".

## **METODE PENELITIAN**

Menurut Siyoto dan Ali (2015), metode kuantitatif menekankan pada fenomena objektif dan memakai metode penelitian kuantitatif. Dengan teknik penelitian quasi-eksperimental. Berbagai jenis desain eksperimen meliputi desain faktorial, quasi-eksperimental, eksperimen nyata, dan pra-eksperimental (Sugiyono, 2017). Riset ini dilakukan di SMPN 1 Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, di alamat Jl. Sukadana I. Pinayungan di Telukjambe Timur. Sebanyak 460 partisipan dalam riset ini yaitu siswa kelas delapan di SMPN 1 Telukjambe Timur. Siswa kelas VIII C (n=40) berperan sebagai kelompok kontrol dan siswa kelas VIII A (n=41) berperan sebagai kelompok eksperimen dalam riset ini. Observasi, kuesioner, dan studi dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini akan diuraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Peneliti ini meliputi pengaruh Media *Snakes and Leadders* dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Akan dijelaskan mengenai hasil menguji normalitas, hasil menguji homogenitas, dan pengujian hipotesis, serta diakhir dengan pembahasan hasil penelitian secara menyeluruh.

**Tabel 1. Nilai Siswa Kelas kotrol Tabel 2, Nilai Siswa Kelas Eksperimen**

NO	NILAI SISWA	NO	NILAI SISWA
1	75	21	73
2	80	22	70
3	70	23	70
4	70	24	74
5	77	25	78
6	74	26	85
7	70	27	70
8	74	28	75
9	76	29	78
10	80	30	70
11	75	31	76
12	73	32	75
13	78	33	70
14	76	34	80
15	75	35	75
16	70	36	76
17	75	37	70
18	73	38	74
19	70	39	74
20	70	40	70

NO	NILAI SISWA	NO	NILAI SISWA
1	80	21	78
2	79	22	75
3	77	23	80
4	80	24	85
5	78	25	80
6	75	26	79
7	80	27	78
8	80	28	80
9	85	29	78
10	88	30	75
11	78	31	85
12	76	32	80
13	80	33	77
14	85	34	80
15	78	35	85
16	75	36	85
17	80	37	79
18	78	38	80
19	78	39	80
20	80	40	78
		41	80

Dibandingkan dengan kelompok kontrol, siswa kelompok eksperimen memperoleh IPK yang jauh lebih tinggi setelah penerapan media ular dan pemimpin. Dua variabel, X (Media Ular dan Pemimpin) dan Y (Minat belajar siswa), menjadi data dalam riset ini. Data tersebut berasal dari survei yang dibagikan kepada siswa di SMPN 1 Telukjambe Timur. Riset ini perlu menguji data yang telah dikumpulkan. Hasil menguji data bisa terlihat melalui tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		31	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	4.30637233	
Most Extreme Differences	Absolute	.117	
	Positive	.117	
	Negative	-.060	
Test Statistic		.117	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	.336	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.324
		Upper Bound	.348

Sumber: Peneliti, 2024

Dari hasil pengujian normalitas data pada tabel 3 yang dilakukan dengan memakai rumus *Kolmogorov Smirnov*, dapat diperoleh bahwasanya angka *Asymp Sig. (2-tailed)* atau nilai signifikansinya sejumlah 0,200. Sehingga dapat diartikan bahwasanya angka signifikansinya melampaui 0.05 atau  $0,200 > 0,05$  hal ini membuktikan bahwa data berdistribusikan normal.

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
y	Based on Mean	1.338	7	14	.303
	Based on Median	.457	7	14	.849
	Based on Median and with adjusted df	.457	7	7.249	.839
	Based on trimmed mean	1.237	7	14	.347

Sumber: Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada table 2 yang dilakukan dengan memakai rumus *wanway-anova*, didapat angka signifikansinya yaitu sejumlah 0,303 melampaui 0,05 atau  $0,303 > 0,05$ . Sehingga dapat diartikan bahwa data yang telah diperoleh bersifat homogen.

**Tabel 5. Hasil Uji Simultan**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	21.213	7.828		2.710	.011
	x	.785	.120	.772	6.550	.000

a. Dependent Variable: y

Sumber: Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 5 hasil pengujian data secara simultan (uji t). Dimana dalam hal ini pengambilan kesimpulannya adalah bilamana angka signifikansinya tidak melampaui 0,05 maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dalam riset ini nilai signifikansi yang diperoleh sejumlah 0,000 tidak melampaui 0,05. Maka dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *snakes and ladders* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa, dengan kata lain bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 <sup>a</sup>	.597	.583	4.380

Sumber: Peneliti, 2024

Berdasarkan table 6 hasil pengujian koefisien determinasi didapat angka korelasinya sejumlah 0,772 dan nilai koefisien determinasinya atau nilai besaran pengaruhnya sejumlah 0,597 atau 59,7%. Hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh media *snakes and ladders* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa sejumlah 59,7% sedangkan siswanya 40,3% dipengaruhi oleh faktor lain.

## **Pembahasan**

Rendahnya antusiasme siswa dalam belajar merupakan kendala umum dalam mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Salah satu kendala dalam pembelajaran PPKn adalah siswa cenderung resisten terhadap perubahan dan guru harus lebih imajinatif agar dapat memanfaatkan desain pembelajaran secara maksimal sehingga siswa tidak merasa bosan (Sembiring et al., 2023). Pemakaian media permainan instruksional merupakan salah satu pendekatan baru yang diusulkan untuk mengatasi masalah ini. Untuk menarik minat siswa terhadap mata kuliah PPKn, riset ini mengkaji pemakaian media permainan Ular Tangga. Media *Snakes and Ladders*, yang pada umumnya dikenal sebagai permainan papan sederhana, telah dimodifikasi untuk tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, permainan tersebut dirancang untuk mencakup berbagai konsep dan materi yang berkaitan dengan PPKn. Riset ini tujuannya untuk mengevaluasi sejauh mana media permainan ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan apakah media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Menurut (Nurchayani et al., 2023) menyatakan penggunaan media pembelajaran ular tangga sangat layak dan efektif digunakan dalam materi pembelajaran PPKn.

Menurut hasil penelitian, setelah memakai media permainan Ular Tangga, minat siswa dalam belajar meningkat dengan signifikan. Hasil riset ini sejalan dengan penelitian Syifa & Rizal (2024) yang menemukan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan signifikan. Media permainan ini tidak hanya menambah

kesenangan dalam belajar, namun pula memberikan pengalaman interaktif kepada siswa yang dapat menarik perhatian mereka. Unsur kompetitif dalam permainan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan mendorong mereka untuk mengatasi rintangan dan maju melalui level. Fungsi minat, sebagaimana yang dikemukakan oleh Gie (2004), adalah “membangkitkan perhatian dengan segera, memfasilitasi terciptanya konsentrasi, dan mencegah gangguan eksternal”. Di sisi lain, Slameto mengatakan dalam (Asmani & Jamal, 2009): “Minat adalah perasaan lebih menyukai dan tertarik pada suatu hal atau kegiatan tertentu, tanpa ada yang menyuruh.” Itulah sebabnya, jauh di lubuk hati, jiwa seorang pengamat berawal dari minat. Minat seseorang mencerminkan kepribadiannya; minat mencakup tiga fungsi jiwa—kognisi, emosi, dan konasi—dan dapat muncul secara spontan atau perlu usaha untuk menumbuhkannya. Hasil menguji koefisien determinasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antusiasme siswa dalam belajar sejumlah 59,7 persen. Hal ini membuktikan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka terlibat dalam aspek permainan yang menarik dan interaktif.

Karena minat memainkan peran yang sangat penting dalam memfasilitasi pencapaian prestasi, minat memiliki tujuan yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Ketika seseorang antusias dengan apa yang mereka pelajari dan berperan aktif dalam menerapkan apa yang mereka pelajari, mereka lebih mungkin untuk mencapai keberhasilan dalam studi mereka. William James (1980) mengamati bahwa “minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan tingkat aktivitas belajar siswa” (Usman & Moh. Uzer, 2001). Minat siswa memotivasi mereka untuk melakukan pekerjaan yang diperlukan agar berhasil secara akademis. Karena minat memotivasi siswa untuk bekerja, minat sangat penting di kelas. Selain peningkatan minat, media *Snakes and Ladders* juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang memakai media permainan ini memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep PPKn dibandingkan dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Ini menunjukkan bahwa media permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa namun pula membantu dalam internalisasi materi pelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat dengan signifikan. Media *Snakes and Ladders* mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka selama permainan.

Menurut (Aulia et al., 2023) Cara yang bagus untuk membangkitkan minat anak-anak dalam mempelajari kewarganegaraan adalah dengan memakai materi pembelajaran untuk permainan seperti ular tangga. Tingkat kesenangan, minat, perhatian, dan keterlibatan siswa merupakan empat landasan lingkungan belajar yang melibatkan siswa. Kemampuan kognitif, keterampilan kerja sama tim, dan kemampuan siswa untuk mempelajari kewarganegaraan dapat ditingkatkan dengan pemakaian media permainan ular tangga di kelas. Suasana belajar yang lebih kooperatif dan bermanfaat dipupuk oleh latihan ini karena mendorong lebih banyak percakapan dan perdebatan terkait mata pelajaran. Menurut hasil ini, ada beberapa keuntungan memakai Ular Tangga sebagai media untuk mengajarkan kewarganegaraan. Media ini tidak hanya dapat menarik minat siswa dalam belajar, namun pula membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Ketika siswa antusias, pelajaran mengalir lebih mudah dan hasil yang diinginkan dalam pendidikan terwujud. Siswa tidak hanya perlu tertarik dengan apa yang mereka pelajari, tetapi instruktur juga perlu menyukai pengajaran agar pelajaran mereka efektif. Keberhasilan upaya pendidikan bergantung pada kedua belah pihak yang siap.

## **KESIMPULAN**

Keterlibatan dan antusiasme siswa terhadap pendidikan kewarganegaraan sangat ditingkatkan oleh penggambaran media tentang Ular Tangga. Lingkungan belajar yang lebih

menarik dan menghibur telah dicapai melalui pemakaian media Ular Tangga dalam pendidikan kewarganegaraan. Siswa terpicu dan terinspirasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran mereka sendiri melalui permainan ini. Peningkatan minat belajar sejumlah 59,7 persen antara siswa yang memakai media ini dan mereka yang menganut pendekatan pembelajaran yang lebih tradisional adalah buktinya. Permainan media Ular Tangga telah melakukan tugas ganda: membangkitkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep PPKn. Siswa yang berpartisipasi menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap topik PPKn, memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa media permainan dapat meningkatkan pengetahuan materi pelajaran dan internalisasi melalui cara yang lebih menarik dan substantif. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat dengan signifikan ketika memakai media *Snakes and Ladders*. Aktivitas yang dilakukan selama permainan mendorong siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan terlibat aktif dengan materi pelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. Dengan demikian, pemakaian media *Snakes and Ladders* bisa diasumsikan merupakan metode inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adyatama, E. (2019). LPA: Minat Sekolah Anak Indonesia Turun. *Tempo*.  
<https://nasional.tempo.co/read/1226797/lpa-minat-sekolah-anak-indonesia-turun>
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77.
- Anna Rufaidah. (2015). Pengaruh Intelegensi Dan Minat Siswa Terhadap Putusan Pemilihan Jurusan. In *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan: Vol. II (Issue 2)*.
- Asmani, & Jamal, M. (2009). *Jurus-jurus Belajar Efektif Untuk SMP dan SMA*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Aulia, N. A. , Amaliyah, N. F. , Faizah, N. , Susanti, O. I. , & Rondli, W. S. (2023). Analisis Minat Belajar Pkn Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 286–294.
- Gie. (2004). *Cara Belajar Yang Baik Bagi Mahasiswa*. Gajah Mada Pers.
- Marisyah, Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hajar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514–1519.
- Marti'in, Wicaksono, L., & Purwanti. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(7), 425-436.
- Nurchayani, F., Basori, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *N Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 1429–1435.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132.
- Qomariah, S. S., & Sudiarditha, I. K. R. (2016). Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, Dan Hasil Belajar Siswa: Studi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X Iis Sma Negeri 12 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 2302–2663.  
<https://doi.org/10.21009/JPEB>
- Rohani, M., & Zulfah, Z. (2021). Persepsi siswa terhadap pembelajaran e-learning melalui media google classroom untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri 1 Kuok. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 44–55.

- Saylendra, N. P., Rahmatiani, L., & Tampubolon, A. (2021). Hasil belajar dengan pembelajaran berbasis board game dalam mata pelajaran PPKn untuk mengembangkan skill berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 6(1), 172–175.
- Sembiring, T., Prasiska, G., Ramadhani, K. N., Ningsih, P. W., Siahaan, R. Y., Andini, S., Siagian, L., & Rachman, F. (2023). Tantangan Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran PPKN Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)*, 3(3), 01–06.
- Siyoto, & Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahfitri, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 138–153.
- Syifa, H. F., & Rizal, B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1644–1652.
- Ulfah, A. , R. , Prasetyo, D. , & Marzuki. (2018). Pengaruh model PBM dalam pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis dan sikap demokratis. 6(2), 126–139.
- Usman, & Moh. Uzer. (2001). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Roesda Karya