



# Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V “Keragaman Budaya Indonesiaku” melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbantuan *Artificial Intelligence*

Ni Luh Sajnyani Setia Dewi<sup>\*1</sup>, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita<sup>2</sup>, Komang Surya Adnyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

E-mail: [setiadeww19@gmail.com](mailto:setiadeww19@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2026-02-05 Revised: 2026-03-10 Published: 2026-04-13  <b>Keywords:</b> <i>AI-Assisted Educational Snakes and Ladders; Learning Motivation; Pancasila Education.</i>	The purpose of this literature study is to theoretically and conceptually examine efforts to improve this learning motivation through the implementation of educational snakes and ladders learning media enriched with Artificial Intelligence (AI), using a literature review method by collecting, analyzing, and synthesizing data from various relevant scientific articles on Google Scholar. The study results indicate that the combination of educational game media (Snakes and Ladders) and intelligent technology (AI) has great potential to create an interactive, personalized, and adaptive learning environment, as digital snakes and ladders media has been shown to increase student engagement and understanding, while AI integration, such as the provision of adaptive quizzes, instant feedback, or contextual materials, can provide new stimuli that strengthen students' intrinsic motivation. It is concluded that the implementation of AI-assisted educational snakes and ladders media is an innovative solution with significant prospects for improving learning motivation and learning outcomes in Pancasila Education, addressing the research implications and limitations where low student motivation in the subject of "My Indonesian Cultural Diversity" at the elementary school level is a significant challenge due to conventional methods that are often unengaging and irrelevant to children's lives.

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2026-02-05 Direvisi: 2026-03-10 Dipublikasi: 2026-04-13  <b>Kata kunci:</b> <i>Media Ular Tangga Edukatif Berbantuan AI; Motivasi Belajar; Pendidikan Pancasila.</i>	Tujuan dari studi literatur ini adalah untuk mengkaji secara teoritis dan konseptual upaya peningkatan motivasi belajar melalui implementasi media pembelajaran ular tangga edukatif yang diperkaya dengan Kecerdasan Buatan (AI), dengan menggunakan metode tinjauan pustaka melalui pengumpulan, analisis, dan sintesis data dari berbagai artikel ilmiah relevan di Google Scholar. Hasil studi menunjukkan bahwa kombinasi media permainan edukatif (Ular Tangga) dan teknologi cerdas (AI) memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, personal, dan adaptif, sebagaimana media ular tangga digital telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, sementara integrasi AI, seperti penyediaan kuis adaptif, umpan balik instan, atau materi kontekstual, dapat memberikan stimulasi baru yang memperkuat motivasi intrinsik siswa. Disimpulkan bahwa implementasi media ular tangga edukatif berbantuan AI merupakan solusi inovatif dengan prospek signifikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada Pendidikan Pancasila, sekaligus menjawab implikasi dan batasan penelitian di mana rendahnya motivasi siswa dalam materi "Keragaman Budaya Indonesiaku" di tingkat sekolah dasar menjadi tantangan besar akibat metode konvensional yang sering kali tidak menarik dan tidak relevan dengan kehidupan anak-anak.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang ditempuh untuk mengembangkan potensi diri, membentuk karakter serta membekali keterampilan pada siswa agar tumbuh menjadi manusia yang berilmu, berakhlak, serta mandiri. Pada era globalisasi dan teknologi informasi yang saat ini berkembang pesat, sistem pendidikan di Indonesia dituntut untuk terus berinovasi dalam mengembangkan serta menciptakan metode hingga media pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu bidang ilmu yang memerlukan

perhatian khusus adalah Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar (SD). (Saputro, Sulistiono, & Rini, 2025) Pendidikan Pancasila tentunya memegang peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan seperti cinta tanah air, toleransi, dan tanggung jawab sebagai warga negara.

(Reni, Musayadah, Janah, Wulandari, & Maulana, 2025) Pendidikan dasar merupakan titik awal dari sebuah pendidikan formal yang biasa disebut dengan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendidikan sekolah dasar dilakukan dengan mengikuti proses

pembelajaran selama kurun waktu 6 tahun lamanya. Pendidikan dasar dilakukan dengan waktu yang cukup lama bertujuan agar dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Keterlibatan seorang siswa dalam proses pembelajaran adalah kunci utama dari kesuksesan belajar.

Secara umum, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang sangat kompleks, yaitu adanya peningkatan terhadap pengetahuan, adanya peningkatan terhadap kemampuan mengingat, serta dapat menyimpulkan dan menafsirkan pengetahuan yang telah diperoleh, sehingga terjadilah perubahan pada diri siswa tersebut, dengan tujuan agar dapat menjadi pribadi yang jauh lebih baik lagi (Auliyawati & Nugroho, 2023). Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh interaksi antara guru dengan siswa nya. (Kusuma Ardi & Dessty, 2023) Kualitas pembelajaran yang baik juga dipengaruhi oleh beberapa hal lain, seperti keinginan, kemauan, dan dorongan untuk belajar tanpa adanya paksaan atau biasa disebut dengan motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah salah satu hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh seluruh siswa. Motivasi belajar adalah faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan lancar, efektif dan efisien. Jadi, dikatakan motivasi belajar jika seseorang mempunyai indikator seperti, adanya keinginan siswa untuk berhasil, adanya kebutuhan serta dorongan dalam diri siswa untuk belajar, adanya harapan serta cita-cita siswa di masa depan, serta situasi yang kondusif ketika siswa belajar (Kusuma Ardi & Dessty, 2023). Tumbuhnya motivasi belajar pada diri siswa, tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, seperti diri sendiri, orang tua, guru, teman, maupun orang yang dekat dengan siswa tersebut. Namun, tak dipungkiri jika masih ada siswa yang sudah diberikan motivasi belajar tetap kurang semangat dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Kusuma Ardi & Dessty, 2023). Implementasi kurikulum Merdeka menuntut guru untuk selalu kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan kelas yang aktif. Kreativitas dan inovasi seorang guru sangat diperlukan guna dapat memotivasi belajar siswa nya. Guru dapat berinovasi dengan memanfaatkan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik yang bertujuan agar materi pembelajaran yang disampaikan

lebih mudah dicerna dan dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta memberi dorongan kepada siswa agar dapat belajar dengan baik (Diana & Widyawati, 2024).

Pembelajaran PPKn merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan Indonesia. Tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran PPKn ini yaitu kurangnya daya tarik atau keterlibatan siswa terhadap materi yang bersifat teoritis dan abstrak. Salah satu hal yang membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yaitu penyampaian materi yang dilakukan guru biasanya hanya dilakukan dengan cara konvensional saja seperti hanya dengan menggunakan metode ceramah (Andini, Munjiatun, & Noviana, 2025).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Pancasila memegang peran krusial dalam membentuk fondasi kepribadian anak. Siswa kelas V yang umumnya berada pada usia 10-11 tahun, berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju formal awal hal tersebut disampaikan oleh Piaget (1954). Pada fase ini, pemahaman terhadap nilai-nilai abstrak seperti keadilan, persatuan, dan penghormatan terhadap perbedaan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan menyentuh ranah afektif. Salah satu materi inti dalam kurikulum Pendidikan Pancasila kelas V adalah "Keragaman Budaya Indonesiaku". Materi ini merupakan pintu masuk untuk menanamkan nilai Sila Ketiga Pancasila, "Persatuan Indonesia", dengan spirit Bhinneka Tunggal Ika. Pemahaman yang mendalam tentang kekayaan suku, agama, bahasa, adat istiadat, dan kesenian nusantara diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air, sikap saling menghargai, dan kesadaran untuk menjaga persatuan dalam keragaman.

Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan tantangan yang signifikan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keragaman budaya, masih kerap terjebak dalam metode konvensional yang didominasi oleh ceramah, hafalan teks, dan pengerjaan lembar kerja. Pendekatan ini dinilai kurang menarik dan tidak lagi sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang telah menjadi *digital natives* (Prensky, 2001). Akibatnya, muncul gejala rendahnya motivasi belajar siswa. Mereka cenderung pasif, menganggap materi ini membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta

hanya berorientasi pada nilai kognitif semata. Sardiman (2018) menegaskan bahwa motivasi merupakan komponen esensial dalam proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penguat perilaku belajar. Tanpa motivasi yang tinggi, proses internalisasi nilai-nilai Pancasila menjadi sulit tercapai, dan pembelajaran hanya akan menyentuh kulitnya saja.

Di sisi lain, kemajuan teknologi digital, khususnya Artificial Intelligence (AI) atau Kecerdasan Buatan, telah membawa disrupsi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. AI menawarkan paradigma baru berupa pembelajaran yang adaptif, personal, dan interaktif. Kemampuannya untuk menganalisis data belajar, memberikan umpan balik instan, dan menyesuaikan konten dengan kebutuhan individu siswa merupakan peluang emas untuk merevitalisasi pembelajaran yang selama ini dianggap monoton. Sementara itu, media permainan edukatif (*educational game*) seperti *ular tangga* telah lama diakui efektivitasnya dalam menciptakan *joyful learning*, meningkatkan partisipasi aktif, dan menguatkan pemahaman konsep melalui simulasi dan kompetisi sehat. Permainan *ular tangga* memiliki struktur yang sederhana namun memuat unsur kejutan, strategi, dan sosialisasi yang sangat disukai anak-anak.

Berdasarkan analisis kesenjangan (*gap analysis*) antara urgensi materi, rendahnya motivasi siswa, dan potensi kemajuan teknologi, maka muncul suatu ide inovatif untuk menyinergikan kekuatan media permainan klasik dengan kecanggihan AI. Pertanyaan penelitian yang mendasari artikel ini adalah: Bagaimanakah upaya peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia pada siswa kelas V melalui media pembelajaran *ular tangga* edukatif berbantuan Artificial Intelligence (AI)?

Fokus artikel ini adalah pada bagaimana AI yang dapat mengubah permainan tradisional menjadi platform pembelajaran yang personal, dinamis, dan analitis, sehingga mampu membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Melalui pendekatan kualitatif dengan studi literatur, artikel ini berargumen bahwa kombinasi *game-based learning* dan *AI-powered adaptive learning* merupakan jawaban yang kontekstual untuk menjawab tantangan pembelajaran pada abad 21, sekaligus menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada generasi penerus dengan

cara yang menyenangkan dan bermakna. Dampak yang diharapkan tidak hanya pada peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif, tetapi lebih penting lagi pada pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan penghayatan terhadap Pancasila dalam kehidupan nyata.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Studi Literatur (*Literature Review*) atau kajian pustaka. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian adalah mengkaji, menganalisis, dan mensintesis informasi serta temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan untuk membangun sebuah kerangka konseptual yang inovatif. Pengumpulan data dilaksanakan dengan studi pustaka (*library research*), yakni melalui menelaah berbagai sumber literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, serta dokumen-dokumen resmi terkait pendidikan karakter, Pancasila, dan perkembangan era digital. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah publikasi ilmiah yang terindeks, khususnya yang dapat diakses melalui Google Scholar. Kata kunci pencarian yang digunakan meliputi: "media pembelajaran ular tangga edukatif pendidikan pancasila", "peran artificial intelligence dalam media pembelajaran pendidikan pancasila", "motivasi belajar pendidikan pancasila sekolah dasar", "studi literatur ular tangga AI pendidikan pancasila", dan kombinasi sejenisnya.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keragaman budaya Indonesia yang meliputi berbagai suku bangsa, agama, bahasa daerah, adat istiadat, serta kesenian tradisional, bukan hanya menjadi kekayaan nasional yang memperkaya identitas bangsa, tetapi juga berfungsi sebagai modal sosial yang kuat untuk membangun solidaritas dan kohesi masyarakat. Memahami serta menghargai keragaman ini tidak sebatas pada aspek kognitif saja, seperti pengetahuan intelektual tentang perbedaan tersebut, melainkan juga melibatkan dimensi afektif (emosional, seperti rasa empati dan toleransi) dan psikomotorik (keterampilan praktis, seperti kemampuan berinteraksi harmonis dalam kegiatan budaya). Berdasarkan observasi penelitian-penelitian sebelumnya, khususnya oleh (Sumarni & Muhibbin, 2024), integrasi teknologi AI dalam pembelajaran PKn di

Sekolah Dasar terlihat pada penggunaan aplikasi interaktif yang melibatkan siswa secara aktif melalui kuis adaptif berbasis AI yang menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan metode ini dibandingkan dengan metode ceramah tradisional, di mana beberapa siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan ketertarikan untuk menjawab soal dan berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa permainan ular tangga, yang awalnya dikenal sebagai "Paramapada Sopanam" dari abad ke-2 SM untuk mengajarkan nilai moral, kini telah berkembang menjadi media edukatif di Indonesia di mana setiap kotaknya diisi dengan pertanyaan atau tantangan terkait materi keragaman budaya, seperti menyebutkan rumah adat atau makna simbol pakaian daerah. Penggunaan media ini terbukti memiliki keunggulan pada aspek *fun learning* dan kompetisi sehat yang mampu meningkatkan partisipasi aktif (*active learning*), mengurangi kecemasan siswa dalam belajar, melatih kerjasama serta sportivitas, dan memungkinkan pengulangan materi dengan cara yang tidak monoton.

## B. Pembahasan

Metode pembelajaran konvensional, seperti pembelajaran berbasis buku saja, sering kali tidak mampu memenuhi empat komponen utama teori motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction) yang dikembangkan oleh John Keller secara simultan, khususnya dalam hal menarik perhatian siswa dan menciptakan relevansi yang kuat dengan pengalaman sehari-hari mereka. Disinilah peran AI mengubah permainan dari sekadar alat bantu menjadi platform pembelajaran adaptif, di mana Ular Tangga Edukatif berbantuan AI dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi digital atau papan fisik dengan sistem pemindai (QR code) yang terhubung ke sistem AI untuk menganalisis profil belajar setiap siswa.

Melalui analisis riwayat jawaban, siswa dengan pemahaman rendah akan diberikan pertanyaan bertahap yang lebih mendasar, sementara siswa yang lebih cepat akan mendapat tantangan analitis, seperti alasan pelestarian budaya, yang secara langsung memenuhi prinsip *confidence* dalam teori

ARCS. Penggunaan model *Generative AI* memungkinkan sistem menghasilkan ribuan variasi pertanyaan dan menyisipkan fakta-fakta unik budaya yang jarang diketahui untuk menjaga unsur kejutan serta memperkaya wawasan siswa secara dinamis. Selain itu, AI berfungsi mendeteksi pola kesalahan umum siswa yang memberikan notifikasi analitik kepada guru untuk keperluan evaluasi dan remedial yang tepat sasaran, serta menambahkan elemen visual berupa avatar yang mewakili budaya Indonesia untuk memperkuat aspek *relevance* dan *satisfaction*.

Implementasi sistematis yang dimulai dari persiapan perangkat, penjelasan aturan modifikasi permainan, hingga pelaksanaan di mana AI memberikan umpan balik instan, menunjukkan bahwa teknologi ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif. Akhirnya, peran guru sebagai fasilitator dalam tahap refleksi menjadi krusial untuk mengulas poin kunci dan mendiskusikan bagaimana nilai Pancasila, seperti keadilan sosial, tercermin dalam penghargaan terhadap semua budaya, sehingga pembelajaran menjadi lebih mendalam dan aplikatif.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian studi literatur, dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila Kelas V materi Keragaman Budaya Indonesiaku melalui media pembelajaran ular tangga edukatif berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) merupakan pendekatan yang sangat prospektif dan inovatif. Media Ular Tangga terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sementara integrasi AI berfungsi untuk mempersonalisasi, mengadaptasi, dan memperkuat umpan balik, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa secara berkelanjutan (Sumarni & Muhibbin, 2024).

Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menjadi katalis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, khususnya penghargaan terhadap keragaman, secara lebih efektif dan mendalam. Implikasinya, siswa tidak hanya mengetahui keragaman budaya sebagai fakta, tetapi juga terdorong secara internal untuk meresapi, menghargai, dan bangga sebagai bagian dari Indonesia yang Bhinneka. Untuk penelitian ke depan, diperlukan studi eksperimen untuk menguji efektivitas media

ini secara empiris dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## B. Saran

Implementasi pembelajaran PKn nantinya, sebaiknya beralih ke model pedagogi adaptif yang mengintegrasikan AI dengan media tradisional untuk menciptakan intervensi edukasi yang lebih personal dan presisi. Guru dan pengembang media disarankan berkolaborasi dalam menyediakan infrastruktur digital inklusif yang mampu mengonversi data analitik AI menjadi strategi penguatan karakter secara nyata. Lebih lanjut, bidang ilmu ini perlu memperluas kajian pada efektivitas teknologi generatif dalam mentransformasi aspek afektif siswa, guna memastikan kemajuan teknologi selaras dengan penguatan nilai-nilai toleransi dan kohesi sosial di masyarakat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andini, S., Munjiatun, & Noviana, E. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 374-387.
- Astuti, S. P., Wiratsiwi, W., & Anam, M. (2025). Pengembangan Media Edukatif Utar (Ular Tangga Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas V di SDN Ngasinan Rembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Astuti, S. P., Wiratsiwi, W., & Anam, M. (2025). Pengembangan Media Edukatif Utar (Ular Tangga Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas V di SDN Ngasinan Rembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 61-64.
- Dahlan, R. H. (2024). Integrasi Teknologi AI dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 223-236. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20728>
- Destia, J. S., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Artificial Intelligence Chat GPT Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 3(09), 1407-1416. <https://doi.org/10.58812/jmws.v3i09.1580>
- Diana, Q., & Widyawati, S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi Untuk di SD Negeri 11 Lubuk Jaya. *URNAL PENGABDIAN SOSIAL*, 1797-1801.
- Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 1-9. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i>
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rohadatul'Aisy Rabani, K. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 126-137.
- Nurussof, R., & Astuti, H. P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 22-28.
- Oktapiani, A. I. R., Sumardi, & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 4(1), 56-68.
- Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1539-1550. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1955>
- Prasasti, S., Ningrum, E. S., & Rahayuningtyaswara, D. (2025). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 531-535.

- Reni, D. S., Musayadah, B., Janah, M. N., Wulandari, N. S., & Maulana, R. Y. (2025). EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM . *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2775-2445 .
- Romanti, B. C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Materi Keragaman Budaya Pada Pembelajaran PPKN Di Kelas V SD Negeri Mojo*. (Skripsi). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Saputro, G. D., Sulistiono, & Rini, R. S. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Balowerti Kota Kediri Melalui Teknik Reward pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1-7.
- Sumarni, Y., & Muhibbin, A. (2024). MENGINTEGRASIKAN TEKNOLOGI AI UNTUK PEMBELAJARAN PKN YANG INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 223-239. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.20728>
- Susilawati, W. O., Darniyanti, Y., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kartu Rahasia Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 545-558.