

IMPLEMENTASI MEDIA ULAR TANGGA KARAKTER PANCASILA DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA PADA PEMBELAJARAN MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS V SD NEGERI 10 LANGSA

Zahra Erida Putri¹, Lhutfia Wahyu Safutri²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Samudra

Email : zahraerida0@gmail.com¹ , lhutfiawahyu.13@unsamac.id²

Abstract

Student engagement is one of the key factors determining the success of the learning process. However, in learning Pancasila values, students are often found to be less active, less enthusiastic, and passive during classroom activities. One effort to improve student engagement is through the use of interactive and enjoyable learning media. The Pancasila Character Snakes and Ladders media is a game-based learning medium that integrates Pancasila values into every activity, allowing students to learn while playing. This study aims to determine the implementation of Pancasila Character Snakes and Ladders media in improving student engagement in learning Pancasila values among fifth-grade students at SD Negeri 10 Langsa. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 30 fifth-grade students. Data were collected through student engagement observation sheets, questionnaires, and documentation. The results showed that the implementation of Pancasila Character Snakes and Ladders media significantly improved student engagement during the learning process. The percentage of student engagement increased from 65.47% before treatment to 88.92% after the implementation of the media. Students demonstrated greater enthusiasm in discussions, answering questions, collaborating with peers, and following classroom rules. Therefore, the Pancasila Character Snakes and Ladders media is effective in enhancing student engagement in learning Pancasila values among fifth-grade students at SD Negeri 10 Langsa. These findings are consistent with previous studies indicating that educational snakes and ladders media can improve student participation, motivation, and engagement in learning activities.

Abstrak

Keterlibatan siswa merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Namun, pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila masih ditemukan siswa yang kurang aktif berpartisipasi, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan cenderung pasif saat kegiatan belajar berlangsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media Ular Tangga Karakter Pancasila merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam setiap aktivitas permainan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media Ular Tangga Karakter Pancasila dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di kelas V SD Negeri 10 Langsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keterlibatan siswa, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Ular Tangga Karakter Pancasila mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Persentase keterlibatan siswa meningkat dari 65,47% sebelum perlakuan menjadi 88,92% setelah penggunaan media. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta mengikuti aturan pembelajaran.

Dengan demikian, media Ular Tangga Karakter Pancasila efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di kelas V SD Negeri 10 Langsa. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Keywords: Ular Tangga Karakter Pancasila, keterlibatan siswa, media pembelajaran, nilai-nilai Pancasila, sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, gotong royong, toleransi, tanggung jawab, serta sikap yang mencerminkan Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa dapat memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari [1].

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Keterlibatan siswa mencerminkan tingkat partisipasi, perhatian, antusiasme, dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki tingkat keterlibatan tinggi cenderung lebih mudah memahami materi, aktif berdiskusi, serta menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang kurang terlibat dalam pembelajaran [2].

Namun, pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar masih ditemukan berbagai kendala. Proses pembelajaran sering kali dilakukan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti kegiatan belajar. Materi yang bersifat konseptual sering dianggap membosankan sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Kondisi ini menyebabkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal [3].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Penggunaan media permainan juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar

yang menyukai aktivitas bermain sambil belajar [4].

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Media Ular Tangga Karakter Pancasila. Media ini merupakan pengembangan permainan ular tangga yang diintegrasikan dengan materi nilai-nilai Pancasila. Pada setiap petak permainan terdapat pertanyaan, tantangan, maupun situasi yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga dapat memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret [5].

Media ular tangga telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik dibandingkan metode konvensional. Selain itu, media ini dapat mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan komunikasi antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian mengenai pengembangan media ular tangga bertema Pancasila juga menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Integrasi nilai-nilai Pancasila ke dalam permainan edukatif menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 10 Langsa, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila. Siswa cenderung menunggu arahan guru, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan belum menunjukkan keterlibatan yang optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Berdasarkan uraian tersebut, implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di kelas V SD Negeri 10 Langsa.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian yang dilakukan oleh Prasasti (2025) mengembangkan permainan ular tangga sebagai media edukatif untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan partisipasi siswa, memudahkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum dan Nuvitalia (2024) mengenai penerapan media ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Persentase ketuntasan belajar meningkat setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media ular tangga dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Syafria, Pratiwi, dan Kuryanto (2023) mengenai pengaruh media ular tangga keberagaman terhadap hasil belajar muatan PPKn siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi keberagaman serta meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Media permainan terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan aktivitas, motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan siswa. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada hasil belajar dan pengembangan media secara umum. Adapun penelitian ini berfokus pada implementasi Media Ular Tangga

Karakter Pancasila dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di kelas V SD Negeri 10 Langsa, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang mendukung penguatan karakter dan keterlibatan siswa di sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode **pre-eksperimental**. Desain penelitian yang digunakan adalah **One-Group Pretest-Posttest Design**, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 10 Langsa pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan **sampling jenuh**, karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan media Ular Tangga Karakter Pancasila, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa sebelum penggunaan media. Tahap ketiga adalah implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila dalam pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila. Pada tahap ini siswa belajar melalui aktivitas permainan edukatif yang memuat pertanyaan, tantangan, dan situasi yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila. Tahap terakhir adalah pelaksanaan posttest untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa setelah penggunaan media.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi keterlibatan siswa, angket keterlibatan siswa, dan dokumentasi. Indikator keterlibatan siswa meliputi perhatian terhadap pembelajaran, partisipasi dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, kerja sama dalam kelompok, dan antusiasme mengikuti kegiatan pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata,

persentase, dan kategori keterlibatan siswa. Untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa digunakan analisis **N-Gain** yang dihitung berdasarkan hasil pretest dan posttest. Kriteria N-Gain terdiri atas kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ = Pengukuran awal keterlibatan siswa
- X = Implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila
- O₂ = Pengukuran akhir keterlibatan siswa

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengukuran Keterlibatan Siswa

Pengukuran keterlibatan siswa dilakukan sebelum dan sesudah implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa setelah penggunaan media pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Keterlibatan Siswa

Keterangan	Pretest	Posttest
Skor Tertinggi	80	97
Skor Terendah	52	78
Rata-rata Skor	65,47	88,92
Kategori	Cukup Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata keterlibatan siswa meningkat dari 65,47 pada pretest menjadi 88,92 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Hasil Analisis N-Gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterlibatan siswa setelah implementasi media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
65,47	88,92	0,68	Sedang

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang dan mendekati kategori tinggi. Hasil ini

menunjukkan bahwa Media Ular Tangga Karakter Pancasila efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila.

3. Hasil Observasi Keterlibatan Siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa pada setiap indikator yang diamati.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlibatan Siswa

Indikator Keterlibatan	Persentase
Memperhatikan penjelasan guru	92%
Aktif menjawab pertanyaan	89%
Berpartisipasi dalam diskusi kelompok	91%
Mengemukakan pendapat	85%
Bekerja sama dalam permainan	94%
Antusias mengikuti pembelajaran	96%
Rata-rata	91,17%

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata keterlibatan siswa mencapai 91,17% dengan kategori sangat baik. Indikator dengan nilai tertinggi adalah antusias mengikuti pembelajaran sebesar 96%, sedangkan indikator mengemukakan pendapat memperoleh persentase sebesar 85%.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila mampu meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata skor keterlibatan siswa yang meningkat dari 65,47 sebelum perlakuan menjadi 88,92 setelah penggunaan media. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media Ular Tangga Karakter Pancasila memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Setiap petak permainan yang

berisi pertanyaan, tantangan, dan situasi terkait nilai-nilai Pancasila mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini membuat siswa lebih fokus dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa indikator kerja sama dalam permainan dan antusiasme mengikuti pembelajaran memperoleh persentase tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi sosial antarsiswa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Nilai N-Gain sebesar 0,68 menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa berada pada kategori sedang dan mendekati kategori tinggi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa Media Ular Tangga Karakter Pancasila cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Prasasti yang menyatakan bahwa media ular tangga edukatif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Ningrum dan Nuvitalia yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret. Melalui situasi dan tantangan yang terdapat dalam permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai seperti gotong royong, tanggung jawab, toleransi, dan kejujuran. Dengan demikian, media ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung penguatan karakter sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

5. KESIMPULAN

Implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di kelas V SD Negeri 10 Langsa terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan

sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterlibatan siswa mengalami peningkatan dari 65,47 pada pretest menjadi 88,92 pada posttest. Selain itu, hasil observasi memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 91,17%. Siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek perhatian terhadap pembelajaran, partisipasi dalam diskusi, kerja sama kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang, implementasi Media Ular Tangga Karakter Pancasila dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila. Media ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, Media Ular Tangga Karakter Pancasila dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung penguatan karakter pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2022.
- [2] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi 3. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [3] Creswell, J. W., dan Creswell, J. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2023.
- [4] Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- [5] Yaumi, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2022.
- [6] Sapriya. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- [7] Samani, M., dan Hariyanto. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- [8] Kemendikbudristek. *Panduan Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.

- [9] Prasasti, N. "Pengembangan permainan ular tangga sebagai media edukatif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar," *Jurnal Menulis: Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 45–53, 2025.
- [10] Ningrum, D., dan Nuvitalia, D. "Penerapan media ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 2, pp. 14567–14575, 2024.
- [11] Syafria, N., Pratiwi, I. A., dan Kuryanto, M. S. "Pengaruh media ular tangga keberagaman terhadap hasil belajar muatan PPKn siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 5, pp. 3120–3128, 2023.
- [12] Hidayat, A., dan Fauziah, N. "Penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 8, no. 2, pp. 98–107, 2023.
- [13] Wulandari, R., dan Prasetyo, H. "Media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila," *Jurnal Educatio*, vol. 10, no. 2, pp. 214–223, 2024.
- [14] Putra, M. A., dan Rahmawati, E. "Efektivitas game edukasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekolah dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 43, no. 1, pp. 120–130, 2024.
- [15] Fitriani, S., dan Kurniawan, R. "Implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 1, pp. 455–464, 2024.
- [16] Hake, R. R. "Analyzing Change/Gain Scores," *American Educational Research Association*, pp. 1–27, 2021.