

Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media *Digital Snakes and Ladders* di SDN 19 Malela Kabupaten Luwu

Farah Nizzah ¹, Juwita Crestiani M. ², Opik Dwi Indah ³

^{1,2,3} Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia

¹ farahnizzahh@gmail.com

² juwitacrestiani@uncp.ac.id

³ opik.dwi_indah@uncp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan melalui empat kali pertemuan dan dijalankan secara terarah sesuai tahapan PTK, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 11 siswa, 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Beragam instrumen digunakan, antara lain lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar aktivitas siswa, serta tes yang berbentuk pilihan ganda dan essay. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, hasil belajar IPAS siswa memperoleh nilai rata-rata 68 dan termasuk kategori kurang. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 64% atau 7 siswa dari 11 siswa. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase 82% dengan kategori sangat baik, sementara aktivitas siswa mencapai 72% dengan kategori aktif. Memasuki siklus II, terjadi peningkatan yang nyata nilai rata-rata hasil belajar IPAS naik menjadi 80 dan masuk kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 91% atau 10 siswa dari 11 siswa. Keterlaksanaan pembelajaran mencapai 91% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa meningkat menjadi 88% dengan kategori sangat aktif. Berdasarkan indikator keberhasilan minimal 75% siswa memperoleh nilai KKTP yang ditetapkan sebesar 70, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 70%, serta aktivitas siswa mencapai 66% seluruh indikator tersebut dinyatakan tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan sebesar 27%. Peningkatan ini dilihat dari nilai rata-rata siklus I sebesar 68 dengan kategori kurang serta ketuntasan klasikal 64%, yang kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80 dengan kategori sangat baik dan ketuntasan klasikal mencapai 91%.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPAS; Model *Contextual Teaching and Learning*; Media *Digital Snakes and Ladders*

Pendahuluan

Pendidikan ialah rangkaian tahapan yang terencana dalam meningkatkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, serta sikap individu agar mampu hidup produktif dan berkontribusi aktif dalam masyarakat. Dalam bidang pendidikan, hasil belajar menjadi salah satu elemen utama yang mendukung berlangsungnya kegiatan belajar karena memiliki peran terpenting dalam menilai keberhasilan belajar siswa, hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar menjadi acuan penting untuk menilai pengetahuan siswa terutama pada pembelajaran IPAS. Menurut Farhan dkk. (2025) pembelajaran IPAS ialah gabungan mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran IPAS, penilaian ini membantu melihat sejauh mana siswa memahami tentang nilai-nilai beradab, menunjukkan sikap saling menghargai, serta mampu menerapkan perilaku yang mencerminkan kehidupan masyarakat yang baik.

Berdasarkan temuan observasi awal pada 4 November 2025 di kelas IV SDN 19 Malela, teridentifikasi sejumlah permasalahan, khususnya belum maksimalnya capaian hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Kondisi ini muncul karena perhatian siswa masih kurang dan partisipasi aktif mereka selama kegiatan pembelajaran belum terlihat. Di samping itu, pembelajaran yang berlangsung belum mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran belum berjalan secara optimal. Pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 19 Malela, dari 11 siswa terdapat 5 orang atau 45% yang telah mencapai tujuan pembelajaran, sementara 6 orang atau 55% lainnya masih belum mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS, diperlukan model pembelajaran yang bisa menghubungkan pengalaman yang dimiliki siswa dengan situasi kehidupan yang nyata. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu pilihan model pembelajaran yang menghubungkan materi dengan kejadian yang benar-benar terjadi, sehingga siswa dapat menanamkan pemahaman maknanya secara lebih dalam dan sekaligus mengetahui keterkaitannya dengan aktivitas sehari-hari. Model ini menyoroti hubungan antara pembelajaran di kelas dan kenyataan yang dialami siswa. Ketika diterapkan, siswa diarahkan untuk ikut terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki, sehingga proses belajar terasa lebih bermakna dan lebih mudah dimengerti (Ester dkk., 2023).

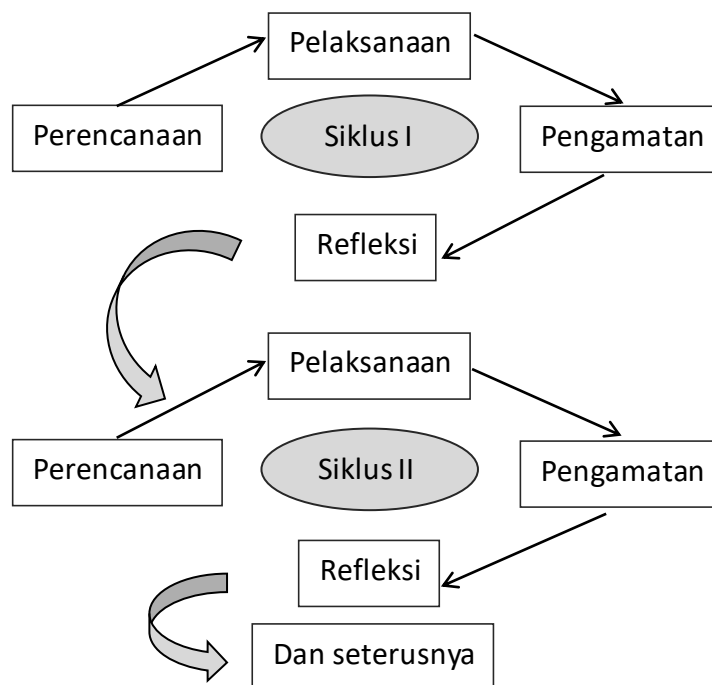
Selain menentukan model pembelajaran yang cocok, pemilihan media juga jadi faktor yang paling berpengaruh untuk mendukung keberhasilan proses belajar. Saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak cukup jika hanya mendengarkan dan menerima materi, tetapi juga perlu suasana belajar yang bisa membuat materi terasa bermakna lewat berbagai aktivitas, misalnya belajar sambil bermain. Temuan Nurasia dkk. (2023) sejalan dengan gagasan ini, karena memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran, seperti permainan edukasi berbentuk puzzle, dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi ketika permainan edukasi diselipkan ke dalam proses belajar, sehingga siswa memperoleh aktivitas belajar yang lebih berkesan dan terasa lebih bermakna. Berdasarkan temuan itu, penelitian ini menetapkan media digital *Snakes and Ladders* sebagai alternatif media pembelajaran, dengan alasan bahwa media tersebut memadukan aspek pembelajaran sekaligus unsur permainan.

Media digital *Snakes and Ladders* adalah permainan yang mengajak dua orang atau lebih untuk bermain dengan aktivitas melempar dadu. Permainan ini dibuat dalam bentuk digital agar mampu menumbuhkan minat siswa terhadap proses pembelajaran (Andrianto dkk., 2023). Pada permainan ular tangga tersebut, terdapat pernyataan yang berfungsi untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa tentang materi yang mereka terima.

Metode

Penelitian ini berlangsung dari awal hingga akhir menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rancangan yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang menegaskan bahwa PTK dijalankan melalui sejumlah siklus yang berjalan berulang. Tujuan utama PTK adalah memperbaiki sekaligus menyempurnakan proses belajar mengajar, sehingga capaian belajar siswa dapat meningkat lewat tindakan-tindakan yang dirancang secara matang, terencana, dan sistematis. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan seperti alur penelitian di bawah:

Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis and Mc.Taggart



(Masyhudah & Widyasari, 2024)

Pada tahap perencanaan, peneliti terlebih dahulu menentukan kelas yang akan diteliti, menetapkan materi yang akan diajarkan, menyiapkan media digital *Snakes and Ladders*, serta menyusun modul ajar untuk setiap pertemuan dalam masing-masing siklus yang memuat langkah-langkah yang akan dilaksanakan. Peneliti turut menyiapkan lembar observasi sebagai perangkat untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran berjalan, sekaligus memantau aktivitas siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Di samping itu, peneliti melibatkan kolaborator untuk berperan sebagai pengamat, serta menyiapkan lembar tes guna menilai capaian hasil belajar siswa. Pada fase tindakan, peneliti menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dipadukan dengan media digital *Snakes and Ladders*, yakni dengan menghubungkan materi yang diajarkan dengan pengalaman asli siswa supaya konsep yang dibahas jadi lebih mudah dipahami. Selanjutnya, pada tahap observasi, dilakukan pengamatan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses belajar pada pembelajaran IPAS dengan materi “Membangun Kehidupan Masyarakat yang Beradab”. Kemudian, pada tahap refleksi, peneliti meninjau kembali seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilakukan sebagai landasan untuk penyempurnaan di kegiatan berikutnya. Refleksi ini bertujuan mengulas

secara sistematis perubahan yang dialami guru dan siswa, sekaligus menilai bagaimana suasana belajar di kelas berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 19 Malela yang beralamat di Jl. Jennang, Desa Malela, Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi dilakukan setelah peneliti lebih dahulu melakukan observasi dan mendapati bahwa capaian hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Kegiatan ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan tetap mengikuti sekaligus menyesuaikan jadwal kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah.

Penelitian ini menghimpun data melalui tiga metode, yakni observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas siswa, serta tes. Untuk mengumpulkan data tersebut, peneliti menggunakan sejumlah instrumen, berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar yang bertujuan menilai capaian belajar siswa setelah tindakan diterapkan. Ketika rangkaian tindakan berlangsung, pengamat melakukan pengamatan selama kegiatan belajar. Pada penghujung setiap siklus, siswa mengerjakan tes hasil belajar guna memastikan apakah pemahaman mereka terhadap materi IPAS yang dipelajari selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan.

Data dianalisis dengan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui penghitungan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar siswa pada tiap siklus, guna memastikan apakah terjadi peningkatan hasil belajar. Indikator penelitian yaitu keterlaksanaan pembelajaran yang memperoleh persentase 70%, aktivitas siswa yang mencapai persentase 66%, dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 75%, dengan nilai KKTP berada pada rentang 70-100. Adapun rumus untuk menganalisis data penelitian adalah:

1. Observasi keterlaksanaan pembelajaran

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah indikator terlaksana}}{\text{jumlah seluruh indikator}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase(%)	Kategori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Kurang
≤55	Sangat Kurang

Sumber: Riduwan (Ismayanti, 2023)

2. Observasi aktivitas siswa

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah aktivitas terlaksana}}{\text{jumlah seluruh aktivitas}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Tingkat Aktivitas Siswa

Persentase(%)	Kategori
86-100	Sangat Aktif
66-85	Aktif
46-65	Kurang Aktif
≤45	Sangat Tidak Kurang

Sumber: Triatno (Lestarina, 2023)

3. Tes (pilihan ganda dan essay)

$$\text{Nilai pilihan ganda} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor maksimal (10)}} \times 100$$

$$\text{Nilai Essay} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor maksimal (20)}} \times 100$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai PG} + \text{Nilai Essay}}{2} \times 100$$

Tabel 3. Kriteria penskoran hasil belajar

Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Kurang
0-59	Sangat Kurang

Sumber : Anwar (Kadir, 2024)

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 19 Malela, Kabupaten Luwu, mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media digital *Snakes and Ladders*. Data penelitian dikumpul melalui lembar observasi dan tes hasil belajar.

Tabel 4. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Siklus	Persentase	Kategori
I	82%	Sangat Baik
II	91%	Sangat Baik

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Mengacu pada Tabel 4, capaian rata-rata observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* yang dibantu media digital *Snakes and Ladders* pada siklus I mencapai 82%, masuk dalam kategori sangat baik. Seiring dilakukannya perbaikan tindakan pada siklus II, rata-rata hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran melonjak hingga mencapai 91% kategori sangat aktif.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siklus	Persentase	Kategori
I	72%	Aktif
II	88%	Sangat Aktif

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 5, terlihat rata-rata hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I, rata-ratanya sudah mencapai 72% dan masuk kategori aktif. Kemudian, setelah perbaikan diterapkan pada proses pembelajaran di siklus II, meningkat menjadi 88% masuk kategori sangat aktif.

Tabel 6. Hasil Tes Belajar IPAS Siswa

Siklus	Rata-rata	Kategori	Ketuntasan Klasikal
I	68	Kurang	64%
II	80	Sangat Baik	91%

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Mengacu pada Tabel 6, nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada siklus I tercatat sebesar 68, yang masih berada pada kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan perbaikan, rata-rata tersebut meningkat menjadi 80 kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar IPAS siswa ini mencapai 27%. Oleh karena itu, temuan ini menegaskan bahwa tindakan yang diterapkan pada kegiatan belajar terbukti efektif membantu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Pembahasan

Dalam pelaksanaan siklus I, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai hambatan. Keterlaksanaan pembelajaran masuk kategori baik dengan persentase 82%. Aktivitas siswa sendiri mencapai 72% dan termasuk kategori aktif. Berdasarkan Tabel 6, nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada siklus I tercatat 68 dan masih tergolong kurang. Setelah dilakukan rangkaian tindakan perbaikan, angka tersebut melonjak menjadi 80, lalu bergeser ke kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar IPAS siswa ini mencapai 27%. Temuan ini menjadi bukti bahwa tindakan yang diterapkan pada kegiatan belajar benar-benar dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Dari hasil observasi pada siklus I, terlihat beberapa kendala selama proses pembelajaran yang nantinya akan jadi prioritas perbaikan di siklus berikutnya. Kendala-kendala itu antara lain demonstrasi penggunaan media digital *Snakes and Ladders* perlu ditingkatkan supaya lebih jelas, lebih menarik, dan lebih gampang dipahami oleh siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga perlu dijalankan dengan lebih tepat dan konsisten sesuai modul ajar yang sudah disusun, sementara pengelolaan waktu selama pembelajaran masih harus dioptimalkan supaya semua tahapan kegiatan bisa terlaksana dengan lancar. Di luar masalah pada pelaksanaan pembelajaran, ada juga kendala yang muncul dari aktivitas siswa seperti terdapat siswa yang fokusnya kurang saat peneliti menjelaskan, beberapa siswa kurang percaya diri dengan jawaban mereka ketika memakai media digital *Snakes and Ladders*, dan sebagian siswa lainnya masih kesulitan memahami cara menggunakan media digital *Snakes and Ladders*.

Setelah melihat hambatan yang ditemukan pada siklus I, peneliti kemudian

menerapkan tindakan perbaikan pada siklus II. Dari hasilnya, pelaksanaan siklus II terlihat naik cukup besar di berbagai aspek pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 82% menjadi 91%, dan masuk kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga ikut meningkat, dari 72% menjadi 88%, dan masuk kategori sangat aktif. Pada pembelajaran IPAS, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 68 menjadi 80 dan masuk kategori baik. Pada saat yang sama, tingkat ketuntasan belajar mencapai 91% (10 dari 11 siswa mencapai KKTP). Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, sebagian besar siswa telah berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Perubahan yang terlihat pada siklus ini memperkuat pernyataan bahwa penggunaan media digital *Snakes and Ladders* benar-benar memudahkan siswa memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya membuat nilai hasil belajar mereka meningkat. Selain itu, media digital tersebut berhasil menumbuhkan minat siswa terhadap proses pembelajaran serta mendorong mereka agar lebih aktif ikut ambil bagian selama kegiatan belajar berlangsung. Temuan ini selaras dengan gagasan Pratiwi dkk. (2022), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital mampu membentuk kegiatan belajar yang lebih interaktif dan terasa berkesan, sekaligus meningkatkan keikutsertaan siswa. Selain itu, media digital membuat proses belajar lebih efektif karena dapat diatur sesuai kecepatan, kebutuhan, dan gaya belajar masing-masing siswa. Media digital juga memberi ruang agar siswa lebih banyak berperan aktif, yang pada akhirnya makin memperkuat interaksi dan keterlibatan mereka secara langsung. Melalui media digital, motivasi belajar siswa pun ikut meningkat karena mereka merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran. Pada akhirnya, motivasi dan keterlibatan yang tinggi tersebut berdampak positif pada pemahaman materi, sehingga hasil belajar siswa meningkat secara lebih optimal.

Sari & Prawijaya (2023) media digital *Snakes and Ladders* itu punya keunggulan karena tampilannya menarik dan sifatnya interaktif. Selain itu, media ini dapat menghadirkan suasana belajar jadi lebih terasa interaktif sekaligus menyenangkan, jadi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran pun dapat meningkat. Penggunaan media digital *Snakes and Ladders* membantu siswa untuk tetap fokus dan terlibat selama kegiatan belajar berlangsung, karena proses pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menuntut partisipasi aktif siswa. Selain itu, media ini dapat membangun interaksi yang baik antarsiswa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Melalui model pembelajaran dan media digital tersebut, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan sekaligus belajar dengan mengaitkannya pada kehidupan nyata. Pengalaman belajar seperti ini bisa membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran dengan mudah karena mereka terlibat langsung dalam prosesnya. Dengan demikian, penggunaan media digital *Snakes and Ladders* tidak hanya meningkatkan partisipasi dan keaktifan, tetapi juga mampu memperkuat motivasi belajar siswa serta berkontribusi dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Widayani (2025) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Snakes and Ladders untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada MAPEL IPS Pokok Bahasan Uang dan Lembaga Keuangan (dengan Menggunakan PTK pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Pajeng”. Dalam studi tersebut, peningkatannya tampak sangat nyata: pada pra-siklus, nilai awal masih berada pada angka 41%, lalu di siklus I meningkat ke 73% dengan kategori baik. Peningkatan itu kemudian terus berlanjut hingga mencapai 86% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Karena itu, temuan ini semakin memperkuat keyakinan bahwa penggunaan

media digital *Snakes and Ladders* benar-benar mampu meningkatkan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Jika dibandingkan antara siklus I dan siklus II, terlihat bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak yang baik pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Perubahan ini tampak dari proses pembelajaran yang semakin lancar, aktivitas siswa yang terus bertambah, serta kenaikan pada nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar siswa. Dengan demikian, berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media digital *Snakes and Ladders* benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa saat mata pelajaran IPAS diajarkan di SDN 19 Malela.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media digital *Snakes and Ladders*. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar IPAS siswa memperoleh nilai 68 dengan kategori kurang, sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 64% (7 siswa dari 11 siswa), keterlaksanaan pembelajaran 82% (kategori sangat baik) dan aktivitas siswa 72% (kategori aktif). Pada siklus II menunjukkan peningkatan di mana nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa mencapai 80 (kategori sangat baik) dengan ketuntasan klasikal mencapai 91% (10 siswa dari 11 siswa), keterlaksanaan pembelajaran mencapai 91% (kategori sangat baik), aktivitas siswa mencapai 88% (kategori sangat aktif). Berdasarkan indikator keberhasilan yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 70% dan aktivitas siswa mencapai 66% telah tercapai. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang pada siklus I mencapai 68 dengan kategori kurang dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 64%. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar IPAS siswa meningkat menjadi 80 (kategori baik) disertai peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 91%. Sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan sebesar 27%.

Referensi

- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengembangan media ular tangga pintar pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 50–53.
- Ester, K., Sakka, F. S., Mamonto, F., Mangolo, A. E. M., Bawole, R., & Mamonto, S. (2023). Model Contextual Teaching and Learning (CTL) di SDN Gmim II Sarongsong. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 968–969.
- Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis puzzle zugam untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 279.
- Ismayanti. (2023). *Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA melalui penerapan games edukasi media puzzle di SD Negeri 2 Pincepute Kota Palopo* [Skripsi tidak diterbitkan]. Program Sarjana PGSD – Universitas Cokroaminoto Palopo.

- Kadir, M. (2024). *Penerapan media pembelajaran ular tangga berhadiah untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 24 Temmalebba Kota Palopo* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo]. Repository IAIN Palopo. iainpalopo.ac.id
- Lestarina. (2023). *Meningkatkan minat belajar PKN menggunakan media games berbasis wordwall pada siswa kelas III SDN 23 Batara* [Skripsi tidak diterbitkan]. Program Sarjana PGSD – Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Masyhudah, M. S., & Widyasari, C. (2024). Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, 5(4), 528.
- Nurasia, N., Indah, O. D., Ismayanti, I., & Misbah, A. N. M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi siklus hidup hewan menggunakan game edukasi media puzzle. *Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 27.
- Pratiwi, D., Novia Larasati, A., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis digital di abad-21. *Jurnal Terbaik (Pendidikan Biologi, Sains dan Teknologi)*, 5(2), 211–216.
- Sari, W. T., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas V. *JS (Jurnal Sekolah)*, 7(4), 587–594. doi.org