

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA KELAS 4 SDN BUNCALANG

Wardatuzzahra¹, Nurmalasari².
Mahasiswa Prodi PGSD, Universitas Mataram
Email: wardahemon@gmail.com

Abstrak. Khususnya bagi anak-anak dan remaja, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan. Permainan ular tangga merupakan salah satu media menarik yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol yang menggunakan media gambar dan kelompok eksperimen yang menggunakan media ular tangga. Data sebelum dan sesudah tes dikumpulkan untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa. Dibandingkan dengan media visual, temuan penelitian menunjukkan bahwa minat dan kegembiraan belajar siswa jauh lebih tinggi ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga. Dalam membaca, mendengarkan, menulis, dan percakapan, di antara tugas-tugas pembelajaran lainnya, siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan keterlibatan yang lebih besar. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga terbukti efektif sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SDN Buncalang

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media Ular Tangga*

Abstract. For kids and teens in particular, the usage of instructional media is vital to the educational process. The snakes and ladders game is an engaging medium that may be used to boost kids' enthusiasm in studying. This study employed an experimental design with two groups: a control group that utilized image media and an experimental group that used snakes and ladders media. Pre- and post-test data were gathered to gauge how pupils' motivation in learning had changed. In comparison to visual media, the study's findings demonstrated that students' interest and excitement for learning were considerably higher while using the snakes and ladders learning medium. In reading, listening, writing, and conversation, among other learning tasks, students in the experimental group demonstrated more involvement. Thus, the snakes and ladders learning media has proven to be effective as an alternative in increasing the learning interest of grade 4 students at SDN Buncalang.

Key Word : *Intructional Media, Snakes and Ladders Media,*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran, terutama untuk anak-anak dan remaja. Pendidikan bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan proses pengembangan keterampilan dan sikap yang mendukung pertumbuhan pribadi dan sosial.

Sebagaimana tercantum pada KBBI Pendidikan merupakan tahap memberi orang atau kelompok pengetahuan dan keterampilan dengan tujuan mengubah sikap dan perilaku mereka seiring bertambahnya usia. Dengan demikian, pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk generasi masa depan yang kompeten dan berkarakter.

Sistem pendidikan nasional mencakup berbagai elemen seperti kurikulum, metode pengajaran, evaluasi, sarana dan prasarana pendidikan, serta pelatihan guru. Semua komponen ini saling terkait dan bekerja bersama dalam menggapai visi pendidikan yang meliputi peningkatan kualitas pendidikan, pengembangan potensi siswa, dan persiapan mereka untuk masa depan. Sebagaimana disampaikan Saidah (2016), pendidikan nasional harus selaras dengan Pancasila dan UUD 1945. Maka dari itu, sistem pendidikan harus memberikan pelajaran untuk menjadi siswa sekaligus warga negara yang mencerminkan prinsip-prinsip dasar bangsa Indonesia. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal memegang peran yang sangat vital dalam

mengembangkan potensi siswa. Di sekolah, siswa tidak hanya belajar akademis tetapi juga keterampilan sosial, emosional, dan berbagai nilai moral.

Penggunaan berbagai metode pengajaran bertujuan untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa nantinya dapat memahami lebih dalam materi dengan lebih baik. Dengan menghadirkan metode yang beragam, guru dapat menyesuaikan gaya pembelajaran dengan kebutuhan siswa, memicu minat belajar yang tinggi, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Namun, berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 4 Buncalang, diketahui bahwa banyak siswa merasa bosan dan kurang termotivasi selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber belajar yang menarik dan strategi pembelajaran yang monoton. Guru sering kali hanya mengandalkan buku teks dan modul, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang berminat dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti permainan ular tangga, bisa menjadi solusi efektif dalam peningkatan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan bahan atau alat untuk membantu siswa belajar dengan lebih baik. Arsyad (2014) menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan sebuah permainan papan sederhana yang dapat dimainkan oleh dua atau lebih orang. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dengan permainan ini. Sehingga, siswa nantinya diharapkan dapat menjadi lebih termotivasi untuk antusias dan lebih aktif dalam belajar. Permainan ini juga membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan relevan.

Menurut Sadiman (2018), semua *games* edukatif dianjurkan memiliki empat elemen utama: pemain, lingkungan mereka, aturan permainan, dan tujuan yang ingin dicapai. Pemain adalah peserta yang terlibat dalam permainan, yang bisa berupa individu atau kelompok. Lingkungan interaksi adalah konteks di mana permainan berlangsung, yang bisa berupa kelas, halaman sekolah,

atau tempat lain yang mendukung proses belajar. Aturan main adalah pedoman yang mengatur jalannya permainan, yang harus dipahami dan diikuti oleh semua pemain. Tujuan yang ingin dicapai adalah hasil akhir yang diharapkan dari permainan, yang bisa berupa pemahaman konsep, keterampilan baru, atau peningkatan motivasi belajar.

Permainan ular tangga telah ditunjukkan efektif untuk mengajar. Sebuah penelitian Indah pada tahun 2021 menemukan bahwa permainan ular tangga dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa saat belajar.

Berdasarkan temuan ini, peneliti bermaksud untuk mengkaji penggunaan media permainan pembelajaran ular tangga di kelas 4 SDN Buncalang, serta dampaknya terhadap minat dan keaktifan belajar siswa. Tidak apa-apa untuk mencoba metode baru, karena melalui pendekatan yang inovatif, kita dapat menemukan cara-cara efektif untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen kuantitatif untuk mengevaluasi dampak sebuah perlakuan dalam kondisi terkontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN Buncalang. Metode quasi eksperimen memiliki kemiripan dengan eksperimen murni, namun terdapat keterbatasan dalam kontrol variabel eksternal. Pada penelitian ini, meski terdapat kelompok kontrol, variabel eksternal tidak sepenuhnya dapat dikendalikan. Kelas eksperimen menggunakan Ular Tangga sebagai media pembelajaran, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional.

Desain penelitian yang digunakan merupakan quasi eksperimental dengan nonequivalent control group design. Penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang belajar menggunakan permainan Ular Tangga, dan

kelompok kontrol yang belajar dengan metode tradisional. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan perbandingan efek dari dua metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Desain nonequivalent control group dalam quasi eksperimental dipilih untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media Ular Tangga pada minat belajar siswa kelas IV di SDN Buncalang. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang akan menggunakan media Ular Tangga dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran biasa. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perbedaan minat belajar antara kedua kelompok setelah intervensi, memberikan wawasan apakah media Ular Tangga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Secara prosedural, desain ini memastikan bahwa meskipun ada kelompok kontrol, kontrol penuh terhadap variabel luar tidak selalu memungkinkan, namun tetap memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh intervensi yang dilakukan. Untuk lebih memahami bagaimana media pembelajaran ular tangga dapat menarik minat belajar siswa, maka dilakukanlah penelitian ini.

Tabel 1. Konsep dari *Design* Penelitian

Kelas	Post-nontest	Pelakuan	Pre-nontest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Sumber: Sugiyono, 2015

Keterangan:

O1: Angket minat belajar kelompok eksperimen sebelum menerima pembelajaran apa pun perlakuan

O2 : Angket tentang minat belajar kelompok eksperimen setelah mendapat media ular tangga sebagai perlakuan

O3 : Kuesioner minat belajar kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan apapun

sedang belajar.

O4: Angket minat belajar kelompok kontrol setelah mendapat paparan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan dua alat penelitian: lembar observasi dan angket. Saat ketika pembelajaran berjalan, lembar observasi dimanfaatkan untuk melihat dan mengevaluasi efek penggunaan media ular tangga. Ada beberapa lembar observasi; pertama adalah lembar observasi media ular tangga, bertujuan untuk mengukur seberapa baik guru telah mampu mengimplementasikan media tersebut ke dalam sistem pembelajaran. Kedua adalah lembar observasi yang memeriksa minat belajar siswa. Ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kecenderungan minat siswa saat proses pembelajaran berjalan dengan menggunakan media ular tangga. Dengan menggabungkan kedua lembar observasi tersebut, peneliti dapat mengumpulkan data secara detail seberapa efektif pelaksanaan pembelajaran melalui media ular tangga yang dilakukan, termasuk dampaknya terhadap minat belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk mengapresiasi apakah upaya tersebut (penggunaan media ini) memang membantu mewujudkan efektifitas partisipasi siswa yang berminat selama pembelajaran berlangsung di kelas IVSDN Buncalang.

Lembar observasi dalam penelitian ini difokuskan untuk mengamati pelaksanaan aktivitas belajar-mengajar dengan memanfaatkan media ular tangga dan mengamati pengaruh media tersebut pada minat belajar yang dimiliki siswa kelas 4 di SDN Buncalang. Instrumen ini dirancang untuk memantau secara langsung bagaimana media ular tangga diterapkan dalam konteks pembelajaran sehari-hari, serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi tingkat minat belajar siswa.

Sementara itu, angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian terdapat total 25 pernyataan. Melalui sarana media ular tangga, skala pengukuran Likert dipergunakan sebagai alat dalam mengevaluasi sikap, tanggapan, dan pandangan siswa terhadap pembelajaran pada setiap pernyataan. Angket ini dibuat

berdasarkan pedoman instrumen yang mencakup indikator kegiatan pada minat belajar siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana siswa menanggapi dan merasa terlibat dalam proses belajar mengajar melalui media ular tangga.

Dengan demikian, kombinasi lembar observasi dan angket ini diharapkan dapat memberikan data yang cukup untuk mengukur efektivitas media ular tangga sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas 4 SDN Buncalang.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil pengamatan penggunaan media ular tangga pada Kelas 4 SDN Buncalang

Hasil pengamatan pelaksanaan penggunaan media permainan ular tangga pada kelas 4 SDN Buncalang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pengamatan Implementasi Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran

Keterangan	Treatment	Treatment2
Skor perolehan / skor maksimal	29/39	36/39
Persentase	81%	93%
Kategori	Baik	Baik

Dengan adanya data pada Tabel 2 tersebut, terlihat bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media ular tangga di kelas 4 SDN Buncalang selama treatment 1 mencapai skor 29 dari total maksimal 39, yang setara dengan persentase 81%. Persentase ini dikategorikan sebagai baik, menunjukkan bahwa implementasi langkah-langkah pembelajaran menggunakan media ular tangga telah berhasil sesuai dengan rencana yang ada. Meskipun demikian, terdapat selisih 10 poin dari skor maksimal, menandakan bahwa masih ada beberapa langkah pembelajaran dengan media ular tangga yang belum dilaksanakan secara penuh.

2. Gambaran Minat Belajar pada Siswa Kelas 4 SDN Buncalang

Minat belajar siswa yang dikaji dalam penelitian ini meliputi empat indikator utama: perhatian, ketertarikan, respons emosional, dan aktivitas mental. Untuk menilai variabel minat belajar, digunakan kuesioner yang terdiri dari 25 pertanyaan. Sampel penelitian ini melibatkan 26 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok: 13 siswa di kelas eksperimen dan 13 siswa di kelas kontrol. Setiap pertanyaan memiliki empat opsi jawaban: sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Pada pertanyaan positif, skor diberikan sebagai berikut: sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Sementara itu, pada pertanyaan negatif, skor yang diberikan adalah sangat setuju (1), setuju (2), kurang setuju (3), dan tidak setuju (4).

Penggunaan sumber belajar Ular Tangga di Kelas 4 SDN Buncalang dievaluasi pada tahap selanjutnya untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Hasil pretest dan posttest dibandingkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan pembelajaran ular tangga, sebagai bagian dari penelitian yang dilakukan melalui uji coba. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran ular tangga dapat menjadi instrumen yang berguna untuk membangkitkan minat belajar siswa sekolah dasar, maka akan dipelajari data survei. Penyelidikan ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran tentang ular tangga dapat menjadi teknik yang berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas 4 SDN Buncalang yang dilaksanakan empat kali pertemuan untuk setiap kelompok; eksperimen dan kontrol. Pertemuan pada kelas eksperimen diawali dengan pretest, kemudian dilaksanakan dua sesi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga sedangkan kelas

kontrol diawali juga dengan pretest namun pembelajaran biasa tanpa menggunakan media ular tangga digantikan dengan media gambar. Posttest diambil oleh kedua kelompok pada sesi terakhir. Hasil analisis menunjukkan bahwa alat pembelajaran ular tangga di kelas 4 SDN Buncalang cukup efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar.

1. Peningkatan Minat Belajar terhadap Penggunaan Media Ular Tangga pada Kelas 4 SDN Buncalang

Untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas empat di SDN Buncalang. Kelas empat A adalah kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga, dan kelas empat B adalah kelas kontrol yang menggunakan media gambar tradisional. Pada kelas eksperimen, pendekatan pembelajaran tematik diterapkan dengan materi yang berkaitan dengan peristiwa sejarah, lingkungan, dan persatuan Indonesia. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi beberapa pertemuan, di mana materi seperti sumpah pemuda dan kondisi geografis Indonesia diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, implementasi media ular tangga menunjukkan hasil yang signifikan. Siswa sangat terlibat dan aktif dalam proses belajar, yang menunjukkan hal ini. Menurut tabel keterlaksanaan proses pembelajaran dari Sugiyono (2015), penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa secara substansial. Media ular tangga diterapkan berdasarkan langkah-langkah yang disesuaikan dengan sintaks pembelajaran menurut Huda (2015).

Langkah pertama adalah persiapan media. Guru menyiapkan papan ular tangga dan kartu pertanyaan yang diberi nomor dari 1 hingga 100. Guru juga memberikan

instruksi awal kepada siswa untuk menyiapkan alat tulis mereka. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok dengan jumlah masing-masing anggota kelompok terdiri dari empat hingga lima siswa. Setiap siswa mendapat pion atau kertas bertuliskan nama mereka. Penentuan urutan melempar dadu dilakukan melalui permainan "hompimpa". Siswa kemudian melempar dadu dan menjalankan pion sesuai hasil lemparan, lalu mengambil kartu pertanyaan untuk dijawab. Jika pion jatuh pada tangga, pion naik; jika jatuh pada ular, pion turun, dan siswa harus mengerjakan soal dari kartu yang diambil. Setelah soal diambil, kartu dikembalikan ke posisi semula, dan siswa menjawab soal di kertas masing-masing. Permainan berlanjut hingga semua pion mencapai nomor 100. Pemenangnya adalah siswa yang nantinya paling cepat mencapai angka 100. Setelah itu, siswa membacakan pekerjaan dari tugas mereka untuk mendapatkan tanggapan dari teman-teman mereka. Guru memeriksa tanggapan siswa lain, dan lembar jawaban dikumpulkan untuk dinilai. Guru menilai siswa berdasarkan minat mereka, aktivitas, kecepatan, dan keberanian untuk berpartisipasi.

Penggunaan media ular tangga dapat membuat keadaan kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, masalah lain juga dihadapi, seperti kebisingan yang mengganggu siswa lain di kelas dan kesulitan guru untuk membedakan siswa yang memiliki minat tinggi dengan siswa yang kurang berminat. Menurut Satrinawati (2018), terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan media ular tangga, yaitu waktu pelaksanaan yang lebih lama, penjelasan yang rumit, potensi kekacauan, dan kesulitan bagi siswa

yang tidak menguasai materi.

Meskipun demikian, media pembelajaran melalui ular tangga terbukti cukup efektif dalam peningkatan minat dan partisipasi siswa. Para siswa menunjukkan keseriusan dan antusiasme dalam menjawab pertanyaan, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Metode pembelajaran ini menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran dan menambah minat serta keantusiasan siswa, karena terdapat elemen permainan yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

2. Penggunaan Media Ular Tangga pada Kelas 4 SDN Buncalang

Analisis minat belajar siswa kelas 4 di SDN Buncalang menunjukkan hasil yang menarik setelah implementasi media pembelajaran melalui ular tangga. Antusias dan semangat belajar siswa diukur menggunakan angket yang mengkategorikan skor ke dalam tiga tingkat: tinggi, sedang, dan rendah.

Berdasarkan temuan awal, tidak ada perbedaan nyata antara minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi, tingkat kegembiraan dan dorongan belajar kedua kelompok relatif sama. Namun hasilnya berbeda nyata jika terapi diberikan dengan menggunakan materi pembelajaran ular tangga pada kelompok eksperimen dan media gambar pada kelompok kontrol. Siswa yang menerima media pembelajaran ular tangga menunjukkan peningkatan yang jelas dalam minat belajar mereka. Lebih banyak siswa dari kelompok ini memperlihatkan minat belajar yang tinggi atau sedang, sementara nilai rata-rata dan nilai maksimum yang mereka capai juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. dengan kelas

kontrol.

Para siswa di kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan dan keaktifan yang lebih tinggi selama kegiatan pembelajaran. Minat belajar di sini dipahami sebagai motivasi intrinsik yang mengarahkan siswa untuk berpartisipasi dalam tugas-tugas pembelajaran dan mengejar pengetahuan dengan antusiasme (Ranninger & Hidi, 2011).

Media pembelajaran ular tangga menggabungkan berbagai jenis aktivitas yang secara kolektif meningkatkan minat siswa. Aktivitas-aktivitas ini meliputi: (1) aktivitas visual, seperti membaca soal, menyimak penjelasan guru, dan melihat gambar; (2) aktivitas verbal, seperti bertanya selama diskusi dan mengemukakan pendapat; (3) aktivitas mendengarkan, seperti menyimak penjelasan guru dan teman; (4) aktivitas menulis, seperti mencatat penjelasan guru, menulis soal, dan mengerjakan tugas; (5) aktivitas emosional, seperti antusiasme siswa saat pembelajaran dan ketertarikan mereka; (6) aktivitas motorik, seperti bergerak cepat saat membentuk kelompok dan maju saat presentasi; serta (7) aktivitas mental, seperti menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan memberikan masukan kepada guru.

Implementasi media pembelajaran ular tangga di kelas 4 SDN Buncalang sudah terbukti efektif pada peningkatan minat dan semangat belajar siswa. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Ini terlihat dari berbagai aspek kegiatan siswa selama pembelajaran, mencakup visual, lisan, mendengarkan, menulis, emosional, motorik, dan mental. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga bisa dipertimbangkan sebagai metode

alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Minat dan semangat belajar siswa terbukti meningkat di kelas 4 SDN Buncalang ketika media belajar ular tangga digunakan. Dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, penggunaan media ular tangga mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikannya. Peningkatan aktivitas belajar mencakup berbagai topik, termasuk mental, motorik, emosional, tertulis, lisan, dan visual. Oleh karena itu, penggunaan media belajar Ular Tangga mungkin dapat dipandang sebagai alternatif yang berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa.

REFRENSI

- Anjarini, T. (2017). Strategi, Model, Media dan TMardalis. (2006). Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara. eknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar. ELSE : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purworejo, 1(2), 139–142.
- Anwar, M. (2018). Menjadi Guru Profesional .Jakarta: Prenadamedia Group
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Depok : Rajawali Pers.
- Dahlan, D. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. Publikasi Pendidikan, 8(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i2.5964>
- Depdiknas. (2013). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas.
- Djmara, S. B. (2016). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta:PT. Bumi Aksara.
- Hamdalah, A. (2013). Efektivitas Media Cerita Bergambar Dan Ular Tangga Dalam PendidikanKesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sdn 2 PatrangKabupaten Jember. Jurnal Promkes, 1(2), 118–123.
- Hadi, S. (2017), Evektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SekolahDasar. Transformasi Pendidikan Abad 21,1 (15), 96-102.
- Karwono, (2017). Belajar dan Pembelajaran sertaPemanfaatan Sumber Belajar. Depok: RajawaliPers.
- Kel, S., & Mulia, T. (2019). Pengaruh Media Enteraktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Materi Lagu Siswa Daerah kelas IV SDN 1 Sawah LamaBandar Lampung.
- Maulidah, & Syakur, A. (2018). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Materi Dongeng Pada Murid Kelas V (JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 3(1), 408-416
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. Jurnal Basicedu, 4(3), 716–724.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 128.
- Rahmawati, K. D. (2017). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sd Muhammadiyah 4 Malang. Universitas Muhammadiyah Malang, 8–23. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35563>
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. (2013).Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournaments Berbantuan Media Teka – Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada

- Materi Koloid Kelas Xi Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 2(4), 190–197.
- Rosyid, M. Z., sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Guru Sekolah Dasar, 02(02), 1-10.
- Sadijah. (2018). *Pengembangan Profesi Pendidikan Kota Surakarta*. *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*.
- Sani, R.A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*.