

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI
PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Nur Oktavia Anggraeni

Universitas Pendidikan Indonesia

nuroktavia@upi.edu

Effy Mulyasari

Universitas Pendidikan Indonesia

effy@upi.edu

Shylvia Desty Gazella

Universitas Pendidikan Indonesia

shylviagazella82@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran, oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran sudah seharusnya menjadi perhatian guru. Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dirasa masih kurang maksimal digunakan. Kondisi tersebut disebabkan oleh keterbatasan guru dalam pemahaman dan pengoperasian media berbasis digital, maka perlu kiranya dirancang dan terus dikembangkan media-media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media permainan ular tangga digital. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek siswa kelas III berjumlah 31 orang. Penelitian ini dilakukan dengan 3 siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga digital mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dengan terus adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklus, Pada siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 25,3 dan pada siklus 2 ke siklus 3 mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 15.5. Maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga digital dapat menjadi salah satu referensi penggunaan media dalam pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga Digital, Hasil Belajar

Abstract

The use of learning media is an important element in implementing the learning process, therefore the use of learning media should be a teacher's concern. However, in reality, it is felt that the use of digital-based learning media is still not optimal. This condition is caused by teachers' limitations in understanding and operating digital-based media, so it is necessary to design and continue to develop learning media that can facilitate the learning process. In this research, efforts were made to improve student learning outcomes using the digital snakes and ladders game media. This research method uses Classroom Action Research (PTK) with 31 class III students as subjects. This research was carried out in 3 cycles consisting of planning, implementation, observation and reflection. The results of the research show that the use of digital snakes and ladders game learning media can improve student learning outcomes. This is proven by the continued increase in average learning outcomes in each cycle. In cycle 1 to cycle 2 there was an increase of 25.3 and in cycle 2 to cycle 3 there was an increase in average learning outcomes of 15.5. So it can be concluded that

digital snakes and ladders media can be a reference for using media in learning which can help improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Digital Snakes and Ladders, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Salah satu unsur penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sudah seharusnya menjadi perhatian guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan pengetahuan belajar peserta didik. Melalui media pembelajaran, peserta didik akan diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.¹ Penggunaan media dalam pembelajaran dikatakan penting karena dapat menjelaskan konsep yang abstrak pada peserta didik dan dapat mempermudah dalam menyampaikan penjelasan pada materi yang sulit.² Selain membantu proses belajar mengajar agar pesan materi yang disampaikan dapat lebih jelas, media pembelajaran juga membantu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.³

Media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dikarenakan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan mudah, efisiensi belajar peserta didik dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar peserta didik apabila media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena perhatian peserta didik terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga peserta didik dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan.⁴ Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan, terlebih saat ini guru juga diharapkan mampu melakukan transformasi pendidikan dalam mengembangkan ilmu dan teknologi.

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat ini, maka turut membawa perkembangan pula dalam pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan tuntutan abad 21 menjelaskan bahwasanya pembelajaran yang bersifat inovatif memiliki unsur yang berintegrasi dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran

¹ Nurul Komari and Novita Sariani, "Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 4, no. 1 (August 5, 2019), <https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.4268>.

² Lina Novita and Fitri Siti Sundari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital," *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (June 2, 2020), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.

³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): h.171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

⁴ Nurrita.

(TPACK), kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*), dan berorientasi pada peserta didik, serta melibatkan kolaborasi antara peserta didik dan guru.⁵ Seiring dengan perkembangan teknologi pula media digital hadir untuk membantu pendidikan dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif yang tentu akan menambah motivasi dan semangat belajar peserta didik.

Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dirasa masih kurang maksimal digunakan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Bandung, bahwasanya masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif dalam pelaksanaan pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis digital pada mata pelajaran IPAS kelas 3 Sekolah Dasar. Permasalahan ini diungkapkan pula dalam jurnal penelitian Sutisna yang menyatakan bahwa masih belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar.⁶

Salah satu faktor penyebabnya yakni minimnya pengetahuan guru dalam konsep pengembangan dan penggunaan media terutama berbasis teknologi. Hal ini diperkuat pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Citra yang mengatakan beberapa hambatan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital diantaranya, kesulitan-kesulitan dalam merancang media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan materi pembelajaran, pengoperasian media pembelajaran, dan lain sebagainya.⁷ Sehingga hal demikian pula berdampak pada peserta didik menjadi kurang aktif dan termotivasi dalam pembelajaran yang dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.⁸

Usia anak sekolah dasar adalah usia dimana anak sangat suka bermain. Piaget mengatakan dalam teori *kognitif-developmental* bahwa dengan bermain mampu mengaktifkan otak anak, menyeimbangkan fungsi belahan otak kanan dan kiri, membentuk struktur syaraf, serta dapat mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman anak. Dengan demikian, jika kondisi otak anak aktif maka sangat baik untuk anak dalam menerima pelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media

⁵ Rexsi Seles, Siti Halidjah, and Hery Kresnadi, "Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 10, no. 3 (March 21, 2021), <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i3.45841>.

⁶ Entis Sutisna, Lina Novita, and M. Iqbal Iskandar, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku," *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (April 12, 2020), <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1929>.

⁷ Septi Dwi Putri and Desy Eka Citra, "Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu," *Indonesian Journal of Social Science Education* 1, no. 1 (January 2019).

⁸ Novita and Sundari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital."

pembelajaran permainan ular tangga digital. Putera Permana mengatakan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga digital memiliki beberapa manfaat, diantaranya; materi yang dipelajari dapat dirasakan langsung oleh peserta didik, memberikan manfaat kegiatan literasi digital untuk menambah wawasan peserta didik, menambah keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan alat digital dan merangsang peserta didik memahami kebermaknaan hidup.⁹

Media pembelajaran permainan ular tangga juga dikatakan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya senang belajar dengan menggunakan media permainan.¹⁰ Lebih lanjut Anggraini mengatakan bahwa dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dijalankan dengan efektif saat proses belajar mengajar dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.¹¹

Hasil belajar sendiri merupakan hasil yang diperoleh peserta didik pada proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar baik kognitif, efektif, maupun psikomotorik.¹² Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perolehan belajar peserta didik baik sikap, pengetahuan dan keterampilan berdasarkan pengalaman belajar. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik agar kualitas hasil belajarnya semakin membaik, salah satunya didukung dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Mengingat terkait pentingnya penelitian ini, maka pelaksanaan penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan guna menunjang pelaksanaan penelitian agar dapat berjalan dengan baik, diantara tahapan tersebut adalah perencanaan, aksi atau tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada mata pelajaran IPAS materi Tradisi Negeriku diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana PTK merupakan penelitian yang aktif dan kolaboratif antara guru dan peserta didik di dalam berbagai kegiatan saat proses pelaksanaan pembelajaran dengan maksud untuk meneliti permasalahan yang

⁹ Erwin Putera Permana and Ilmawati Fahmi Imron, "Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk," *Efektor* 3, no. 2 (November 21, 2016), <https://doi.org/10.29407/e.v3i2.493>.

¹⁰ Permana and Imron.

¹¹ Dyah Anggraini, Stefanus Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini, "Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd," *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 1 (April 10, 2018), <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>.

¹² Novita and Sundari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital."

berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.¹³ Kegiatan yang dilalui dalam proses penelitian tindakan kelas ini terbagi dalam 4 kegiatan dalam satu siklus. Kegiatan-kegiatan tersebut terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan yang terakhir refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III pada salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Bandung dengan jumlah 31 orang.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berperan sebagai guru, mengawasi desain, persiapan, pelaksanaan dan pelaporan kegiatan penelitian. Adapun fokus penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Tradisi Negeriku Mata Pelajaran IPAS. Proses awal 1. Perencanaan adalah dengan melakukan observasi pada kelas terkait masalah yang terdapat di sekolah dan memberikan usul untuk merancang pembelajaran dengan mengimplementasikan media ular tangga digital, karena selama ini belum pernah menggunakan media digital saat pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyusun modul ajar dengan menyesuaikan materi yang diterapkan, menyusun lembar kegiatan peserta didik (LKPD), menyusun lembar observasi dan rubrik penilaian, menyusun kisi-kisi dan instrumen tes, serta rubrik validasi modul ajar. Pada proses perencanaan, peneliti juga merancang media pembelajaran permainan ular tangga digital dengan menggunakan website genial.ly lengkap dengan rubrik validasi media pembelajaran.

Setelah semua perangkat pembelajaran siap, peneliti melanjutkan pada tahap 2. tindakan, dimana peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah direncanakan. Guru menggunakan media pembelajaran ular tangga digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS pada materi Tradisi Negeriku dengan langkah permainan ular tangga sebagai berikut: a) Peserta didik bermain secara berkelompok dilengkapi dengan LKPD yang telah guru siapkan, b) Peserta didik secara bergantian akan maju ke depan untuk melempar dadu, c) Dalam petak ular tangga, terdapat dua tipe perintah; petak dengan perintah membaca materi dan petak dengan perintah menjawab soal, d) Apabila peserta didik dan kelompoknya mendapat petak berupa menjawab soal, maka mereka diperkenankan untuk menjawab terlebih dahulu soal tersebut sebagai syarat melanjutkan permainan, namun apabila mereka tidak berhasil menjawab maka mereka tidak dapat melempar dadu dalam satu putaran dan harus mencari jawaban melalui pilihan beragam sumber. 3. Observasi, tahap ini merupakan proses pengamatan secara langsung yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan yang terjadi dengan adanya pelaksanaan tindakan yang sedang dilaksanakan.¹⁴

Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan terhadap ada atau tidaknya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata IPAS materi tradisi negeriku melalui permainan ular

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=801361>.

¹⁴ Ditya Ibrahim et al., "Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 Di SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango," *Attractive : Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023).

tangga digital. Adapun tahapan akhir yang dilakukan 4. Refleksi, dimana tahap ini merupakan tahap yang dilakukan dengan cara mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan berdasarkan data yang terkumpul dari hasil observasi dan penilaian.¹⁵ Hasil refleksi digunakan sebagai landasan untuk penentuan dilaksanakan atau tidaknya tindakan pada siklus selanjutnya. Model PTK ini berbentuk spiral dan berkelanjutan, sehingga apabila target hasil tindakan yang dilakukan belum tercapai maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan berasal dari Kemmis dan Mc Taagart. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan terdiri dari 3 siklus dengan tindakan berupa penerapan media pembelajaran permainan ular tangga digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Tradisi Negeriku Kelas 3 Sekolah Dasar. Peningkatan hasil belajar yang didapatkan dari penelitian pada materi tradisi negeriku kelas 3 sekolah dasar dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Aspek	Rata-Rata Hasil Belajar			
	pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Ketuntasan Hasil Belajar	20,5	41,5	66,8	82,3
Keterangan Peningkatan		Meningkat 21 angka	Meningkat 25,3 angka	Meningkat 15,5 angka

Sebelum diperkenalkannya media atau dalam tahap pra-siklus, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 20,5, sehingga hal ini menunjukkan belum tercapainya ketuntasan belajar mata pelajaran IPAS dengan materi tradisi negeriku, karena belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan dengan nilai rata-rata peserta didik mencapai 75. Berawal dari keadaan pada awal pembelajaran yang belum mencapai target nilai hasil belajar yang layak sesuai KKM sekolah, maka langkah selanjutnya adalah dengan dipergunakannya media ular tangga digital. Permainan ular tangga yang dimodifikasi dan dijadikan bentuk permainan edukasi yang menarik dan sederhana untuk dipahami, disempurnakan melalui visual yang menawan, membuat menarik dan menyenangkan untuk tujuan pendidikan.¹⁶ Media pembelajaran yang dikembangkan telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan harapan akan

¹⁵ Ibrahim et al.

¹⁶ Elsi Ameliasari and Eni Fariyatul Fahyuni, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital," *Jurnal PAI Raden Fatah* 6, no. 2 (February 12, 2024), <https://doi.org/10.19109/pairf.v6i2.21750>.

menciptakan kondisi keberlangsungan menuntut ilmu di kelas agar tidak jenuh bagi peserta didik, memicu peserta didik terkesan, dan dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga dapat membantu hasil belajar menjadi meningkat.

Hasil dari pelaksanaan ular tangga pada siklus pertama, seperti yang digambarkan pada tabel 1, mengindikasikan bahwa nilai rata-rata kelas masih berada di bawah KKM namun sudah mengalami peningkatan sebesar 21 angka. Terdapat kendala dimana penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital, terlebih berupa sebuah permainan merupakan hal baru yang terjadi di kelas tersebut, oleh sebab itu pada siklus I masih belum sepenuhnya peserta didik dapat menggunakan perangkat (laptop) pada saat pelaksanaan pembelajaran, sehingga jalannya proses pembelajaran pun menjadi lebih lama dengan alokasi waktu yang cukup singkat, hal ini menyebabkan tidak semua materi yang terdapat pada media permainan ular tangga digital tersebut tersampaikan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I maka dinyatakan masih belum berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga perlu dilakukannya siklus II.

Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan lebih dari peningkatan yang terjadi pada siklus I, yakni meningkat sebesar 25,3. Namun, masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum kelas, artinya masih diperlukan tindakan siklus III. Penyebab dari belum tercapainya kriteria ketuntasan minimal pada peserta didik, dikarenakan guru kurang optimal dalam pengelolaan waktu, hal ini dikarenakan kurang tepatnya perancangan *design* media pembelajaran permainan ular tangga tersebut, peneliti terlalu banyak memberikan animasi ular sehingga pada saat pelaksanaan permainan banyak peserta didik yang turun petak dan hal ini pula yang mengakibatkan permainan tersebut tidak terlaksana hingga tuntas. Oleh sebab itu, dari hasil refleksi disimpulkan perlu adanya revisi dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada siklus berikutnya.

Data pada tabel menjelaskan bahwa terdapat peningkatan sebesar 15,5 dalam hasil belajar peserta didik. selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik pada siklus III ini pula telah mencapai indikator keberhasilan, sehingga penelitian dapat dinyatakan berhasil. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidaknya tentu tidak lepas dari peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan faktor peserta didik itu sendiri. Penelitian dengan penggunaan media ular tangga digital menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Temuan pada penelitian ini sejalan pula dengan penelitian sebelumnya yang telah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga digital, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Kurniati yang memperoleh keberhasilan dalam menggunakan media permainan ular tangga pada proses pembelajaran dan mengemukakan bahwa media ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran.¹⁷ Melalui

¹⁷ Puji Kurniati, Mei Fita Asri Untari, and Joko Sulianto, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga," *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (October 3, 2020), <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28506>.

penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga digital ini, peserta didik diharapkan dapat belajar lebih giat dengan adanya peningkatan minat belajar yang tentu berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga digital dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran permainan ular tangga digital dapat dijadikan referensi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, membuat siswa aktif, dan membantu meningkatkan kemampuan digitalisasi peserta didik. Oleh karena itu, dalam melaksanakan proses pembelajaran diperlukan penggunaan media yang tepat. Hal tersebut bertujuan agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan kualitas hasil belajar semakin baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliasari, Elsi, and Ani Fariyatul Fahyuni. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital." *Jurnal PAI Raden Fatah* 6, no. 2 (February 12, 2024). <https://doi.org/10.19109/pairf.v6i2.21750>.
- Anggraini, Dyah, Stefanus Relmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini. "Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 1 (April 10, 2018). <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=801361>.
- Ibrahim, Ditya, Meiske Puluhulawa, Marsella Desriyarini Gui, Tomi Bidjai, Maryam H. Dumako, Syamsu Qamar Badu, Evi Hulukati, and Novianty Djafri. "Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 Di SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango." *Attractive : Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023).
- Komari, Nurul, and Novita Sariyani. "Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 4, no. 1 (August 5, 2019). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.4268>.
- Kurniati, Puji, Mei Fita Asri Untari, and Joko Sulianto. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga." *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (October 3, 2020). <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28506>.
- Novita, Lina, and Fitri Siti Sundari. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital." *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (June 2, 2020). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Nur Oktavia Anggraeni, Effy Mulyasari, Shylvia Desty Gazella: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar

Permana, Erwin Putera, and Ilmawati Fahmi Imron. "Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk." *Efektor* 3, no. 2 (November 21, 2016). <https://doi.org/10.29407/e.v3i2.493>.

Putri, Septi Dwi, and Desy Eka Citra. "Problematisa Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu." *Indonesian Journal of Social Science Education* 1, no. 1 (January 2019): 49–54.

Seles, Rexsi, Siti Halidjah, and Hery Kresnadi. "Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 10, no. 3 (March 21, 2021). <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i3.45841>.

Sutisna, Entis, Lina Novita, and M. Iqbal Iskandar. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku." *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (April 12, 2020). <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1929>.