

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULARTANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI SD IT PRIMA MANDIRI KECAMATAN PERCUT SEI TUAN TA. 2021/2022**

**Rosina Zahara<sup>1</sup>, Nanda Ayu Setiawati<sup>2</sup>, Siti Febriani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Guru SDN Keumuneng Hulu, Aceh Timur

<sup>2</sup>Dosen PGSD Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan

<sup>3</sup>Mahasiswa PGSD Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan

\* Corresponding Email: [rosinazahara8@gmail.com](mailto:rosinazahara8@gmail.com)

### **A B S T R A K**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Prima Mandiri 2021/2022. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen (Quasi Experimental Research), sedangkan desain penelitiannya menggunakan Nonequivalent control Group, Desing. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu penggunaan media ular tangga dan Variabel terikat yaitu hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Prima Mandiri tahun ajaran 2021/2022. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Islam Terpadu Prima Mandiri yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV A yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan metode tes, observasi dan dokumentasi. Instrument untuk mengetahui hasil belajar menggunakan Pre- test dan Post- test yang terbentuk tes objektif. Validitasi instrumen diuji dengan rumus point biserial dan untuk mengetahui reliabilitasnya diuji dengan spss 22. Teknik analisis data menggunakan T-test, yang sebelumnya telah diketahui homogenitas dan normalitasnya. Pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 62,83 dan nilai post-test sebesar 62,33. Hasil tersebut hipotesis menunjukkan nilai signifikansi  $0,00 > 0,05$ . Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Prima Mandiri Tahun Ajaran 2021/2022

**Kata Kunci :** Media Ular Tangga, hasil belajar

### **A B S T R A C T**

*This study aims to determine the effect of snake and ladder media on social studies learning outcomes for fourth grade students of Prima Mandiri Islamic Elementary School 2021/2022. This research is a type of experimental research (Quasi Experimental Research), while the research design uses the Nonequivalent control Group, Design. The variables of this study consisted of the independent variable, namely the use of snakes and ladders media and the dependent variable, namely the social studies learning outcomes of fourth grade students at the Prima Mandiri Islamic Elementary School in the 2021/2022 academic year. The research population was students in grades IV A and IV B of the Prima Mandiri Integrated Islamic Elementary School, which amounted to 30 students. While the samples used in this study were students of class IV A totaling 15 students. The data collection technique used the test, observation and documentation methods.*

*Instruments to determine learning outcomes using Pre-test and Post-test which formed an objective test. The validity of the instrument was tested using the biserial point formula and to determine the reliability it was tested with SPSS 22. The data analysis technique used the T-test, which previously had known homogeneity and normality. In the experimental group, the average pre-test score was 62.83 and the post-test score was 62.33. The results showed that the hypothesis showed a significance value of  $0.00 > 0.05$ . From these results, it can be concluded that the use of snakes and ladders media does not have a significant effect on social studies learning outcomes for fourth grade students at the Prima Mandiri Integrated Islamic Elementary School in the Academic Year 2021/2022.*

**Keywords :** Snakes and Ladders Media, learning outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mentransfer pengetahuan kepada orang lain. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia sebagai bekal hidup di kehidupan sekarang maupun kehidupan yang akan datang. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 yang berbunyi: Tujuan pendidikan nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila ada kerjasama yang baik antara pemerintah, masyarakat, dan pelaku pendidikan.

Selain dibutuhkan kerjasama yang baik, kualitas sumber daya manusia juga sangat berpengaruh terhadap tingkat pendidikan di suatu negara yang pada akhirnya akan mempengaruhi kualitas pendidikan di negara tersebut. Di sisi lain, pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan kualitas sumber daya manusia yang baik diharapkan dapat membawa kemajuan bagi suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah yakni dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor yaitu guru peserta didik lingkungan sekolah, maupun media pembelajaran yang digunakan.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar administrasi pajak dapat meningkat yaitu melalui pengembangan media permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media pembelajaran permainan seperti ular tangga administrasi pajak dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat

memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (5) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S Sadiman dkk., 2011:78).

Guru dapat lebih kreatif di dalam mengemas suatu materi pembelajaran misalnya materi mata pelajaran Administrasi Pajak melalui pemanfaatan konsep permainan ular tangga. Adanya media pembelajaran ular tangga akan menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan senang dalam mengikuti pembelajaran administrasi pajak. Siswa juga diharapkan memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibanding. Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan permainan ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran sangat penting. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka melalui media ular tangga siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan motivasi belajarnya akan meningkat. Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif di dalam mengemas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Administrasi Pajak.

Media permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan menyenangkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain (M. Husna A, 2009: 143). Permainan ular tangga ini digunakan selama proses pembelajaran sebagai sarana bagi siswa untuk mengerjakan evaluasi pada materi pembelajaran IPS di kelas IV tentang pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Materi tersebut sangat cocok jika menggunakan media permainan ular tangga, karena terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa memahami materi tidak hanya menghafal, tetapi melalui permainan ular tangga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi tersebut, dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian tertarik melakukan penelitian tentang —Pengaruh media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SD IT Prima Mandiri Kecamatan Percut Sei Tuan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi dan sampel dari penelitian ini adalah seluruh kelas IV di SD IT PRIMA MANDIRI Kecamatan percut sei tuan semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 43 orang peserta didik. Dimana, peserta didik kelas IV A sebagai kelas control dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen di SD IT PRIMA MANDIRI Kecamatan percut sei tuan semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

**Tabel 1** Tabel Jumlah Siswa Kelas IV A dan IV B.

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	7	8	15
IV B	7	8	15
Jumlah			30

Analisis data yang digunakan melalui uji normalitas, uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan cohen's dalam menghitung effect size

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### Hasil Penelitian

#### Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen

##### 1. PRE TEST

Pada tahapan penelitian, kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut. Kemudian hasil pretest diperoleh dan dirincikan didalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 2** Distribusi Frekuensi Hasil Pre Test

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	<70	19 Siswa	63 %
2.	>70	11 Siswa	37 %
JUMLAH		30 Siswa	100 %

Berdasarkan rincian tabel, hasil belajar pretest siswa kelas eksperimen menunjukkan jumlah 30 siswa dengan frekuensi 11 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 19 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Kemudian perolehan skor terendah = 40 dan skor tertinggi = 80, dengan rata-rata = 63 varians = 121,868 dan standar deviasi (SD)= 11,039

##### 2. POST TEST

Pada tahapan penelitian kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest yang bertujuan untuk melihat kemampuan akhir siswa ada kedua kelas tersebut. Kemudian hasil posttest diperoleh dan dirincikan didalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3** Distribusi Frekuensi Hasil Post Test

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	< 70	1 Siswa	3.3 %
2.	> 70	29 Siswa	97%
	Jumlah	30 Siswa	100%

Berdasarkan rincian tabel, hasil belajar posttest siswa pada kelas eksperimen menunjukkan jumlah responden 30 siswa dengan frekuensi 29 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 1 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM, kemudian perolehan skor terendah = 65 dan skor tertinggi = 100, dengan rata-rata = 85, varians = 77,586 dan Standar deviasi (SD) = 8,808.

## HASIL BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

### Pretest

Pada tahapan penelitian, kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut. Kemudian hasil pretest diperoleh dan dirincikan didalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4** Distribusi Frekuensi Hasil Pre Test

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	<70	19 Siswa	63 %
2.	>70	11 Siswa	37 %
Jumlah		30 Siswa	100 %

Berdasarkan rincian tabel, hasil belajar pretest siswa kelas kontrol menunjukkan jumlah 30 siswa dengan frekuensi 19 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 11 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Kemudian perolehan skor terendah = 40 dan skor tertinggi = 75, dengan rata-rata = 62, varians = 79,130 dan standar deviasi (SD)= 10,317.

### 3. Post Test

Pada tahapan penelitian kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest yang bertujuan untuk melihat kemampuan akhir siswa

**Tabel 5** Frekuensi Hasil Post Test

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	<70	16	53 %
2.	>70	14	47 %
Jumlah		29 SISWA	100 %

Berdasarkan rincian tabel, hasil belajar posttest siswa pada kelas kontrol menunjukkan jumlah responden 30 siswa dengan frekuensi 14 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 16 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM, kemudian perolehan skor terendah = 50 dan skor tertinggi = 75, dengan rata-rata = 66, varians = 59,310, dan Standar deviasi (SD) = 7,701.

### Perhitungan Hasil Analisis Data

#### Uji Normalitas

**Tabel 6.** Uji Normalitas

#### Tests of Normality

	model pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	Media ular tangga	,167	30	,033	,937	30	,075
	konvensional	,165	30	,036	,902	30	,009

Lilliefors Significance Correction

**Tabel 7.** Ringkasan Uji Normalitas data Sebaran

NO.	Variabel	Nilai signifikansi (Kolmogrov-Smirnov)	Hasil
-----	----------	--	-------

1.	Hasil belajar -Media ular tangga -Konvensional	0,03 3 0,03 6	NormalNormal
----	---	------------------------	--------------

Berdasarkan penjabaran tabel Test of Normality (Kolmogrov-Smirnov) diatas. Dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,033, dan 0,036 . Berdasarkan ketentuan Normalitas, apabila nilai Sig lebih besar dari /  $> 0,05$  maka tes akan dinyatakan Normal. Karena nilai Sign diatas lebih besar dari 0,05 maka tes diatas dinyatakan Normal.

### Uji Homogenitas

Dari hasil perhitungan homogenitas melalui aplikasi spss tipe 22, data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean		,044	1	58	,835
	Based on Median		,066	1	58	,798
	Based on Median and with adjusted df		,066	1	54,515	,798
	Based on trimmed Mean		,055	1	58	,815

No.	Variabel	Nilai Signifikansi Sig	Hasil
1.	Hasil Belajar	0,835	Homogen

Berdasarkan pernyataan tabel Test of Homogeneity of Variance tersebut, dapat dilihat bahwa bahwa nilai signifikansi Based on Mean adalah 0,835. Sesuai dengan kesepakatan bahwa jika nilai Sig  $> 0,5$  maka distribusi data adalah homogen. Maka dapat ditarik kesimpulan distribusi data tersebut adalah Homogen.

### Uji T

Dari hasil perhitungan homogenitas melalui aplikasi spss tipe 22, data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 8. Uji T Group statistic

	Model pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar siswa media ular tangga konvensional		30	85,0000	8,80830	1,60817
		30	66,0000	7,70132	1,40606

### Independent Sample Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasil belajar siswa Equal variances assumed	,044	,835	8,894	58	,000	19,00000	2,13617	14,72399	23,27601
hasil belajar siswa Equal variances not assumed			8,894	54,9	,000	19,00000	2,13617	14,72237	23,27763

NO.	Variabel	Mean	StandarDeviasi	Sig (2-tailed)	Hasil
1.	Media Ular Tangga	85,00	8,80830	0,000	<b>Signifikan</b>
	Konvensional	66,00	7,70132		

Interpretasi :

1. Tabel diatas terlihat bawah rata-rata kemampuan koneksi siswa yang diajarkan dengan hasil belajar siswa sebesar 85,00 dan standar deviasinya 8,80830 serta dengan tidak menggunakan konvensional . Sebesar 66,00 dan standar deviansinya 7,70132. Hal ini secara deskriptif kemampuan koneksi hasil belajar siswa yang diajar dengan konvesional atau hanya menggunakan model Teacher center.
2. Pada kolom *Equal Variances data assumed*, dan baris *levene's test of equality variances* diperoleh  $F = 0,44$  dengan angka  $\text{sig.p - value} = 0,000 > 0,005$ , yang berarti varians populasi kedua kelompok sama atau homogen
3. Karena varians data homogen, maka akan dipilih kolom *Equal Variances assumed*, dan pada baris *t - test for equality means* diperoleh  $t = 19,000$   $df = 58$  dan  $\text{sig. (2-tailed) atau p - value} = 0,000 < 0,005$  atau  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan teruji oleh data, dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan koneksi matematis materi IPS dengan model *Problem Based Learning* terdapat pengaruh yang signifikan, daripada yang tidak menggunakan model PBL atau menggunakan model *Teacher Centre*.
4. Berdasarkan pernyataan tabel diatas, nampak bahwa nilai signifikansi Sig (2- tailed) untuk nilai Pretest dan Posttest adalah  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga data nilai post test kelas eksperimen dan post test kelas kontrol mengalami perbedaan yang Signifikan.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada tanggal 6 – 11 Mei 2022. Penelitian dilaksanakan selama 6x pertemuan. Pada soal pretest kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 63 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 62. Pada soal posttest kelas eksperimen yang menggunakan Media Ular Tangga memperoleh nilai rata-rata 85, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 66.

Berdasarkan hasil analisis data, hasil dari uji T, dengan kriteria pengujian nilai Signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan nilai yang signifikan pada penggunaan Media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPS materi pembelajaran Kekayaan Sumber Energi di Indonesia SDIT prima Mandiri.

Peningkatan nilai rerata hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan media ular tangga menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami materi kekayaan sumber energi di Indonesia yang diajarkan lebih bermakna. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh media ular tangga pada kegiatan pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDIT Prima Mandiri. Hal tersebut menunjukkan dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,5. Selain itu, juga dapat dilihat dari rata-rata hasil post-test yaitu dengan penggunaan media ular tangga sebesar 85 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Sedangkan rata-rata dengan penggunaan metode konvensional 66 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan saran bagi guru sekolah dasar sebagai berikut : Penggunaan media ular tangga dalam mata pelajaran IPS hendaknya dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa., Diperlukan persiapan yang matang dalam penggunaan media ular tangga. media ular tangga tidak dapat berdiri sendiri dan tidak semua materi dapat diterapkan metode ini, sehingga guru perlu mengkombinasikan dengan berbagai metode lain sebagai pendukung dan pandai dalam memilih materi yang cocok dengan metode eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Bintoro. 2000. Memahami Dan Menangani Siswa Dengan Problema Belajar. Jakarta : Depdiknas
- Afandi, R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar.
- Afandi. 2015. —Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran. Vol. 1. No. 1 (hlm. 77-89).
- Alma, Buchori dkk. 2010. Pembelajaran Studi Sosial. Bandung. Alfabeta
- Anggara, I Made Citra., dkk. 2017. —Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Berbantuan Peta Konsep Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV. Internasional Journal of Elementary Education. Vol.1. No. 4 (hlm.272-280).
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 1(1).
- Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2014. Media Pembelajaran: Edisi Revisi. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, H. & Usman M., Basyiruddin 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.



- Ayu, I., Siswoyo, & Indrasari, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(2).
- Darmawan, L. A., dkk. 2019. —Pengembangan Media Pembelajaran Susun Kotak pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.14-17).
- Depdiknas. 2005. Undang-Undang Guru Dan Dosen No. 14 Tahun 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. Undang-undang Gurudan Dosen No. 14 Tahun 2005. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Kemendiknas.
- DePorter & Mike Hernacki. 1992 . *Quantum Learning: Unleashing the Genius in*
- Diani, R., Latifah, S., Anggraeni, Y. M., & Fujiani, D. (2018). Physics Learning Based on Virtual Laboratory to Remediate Misconception in Fluid Material. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 3(2).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gufron, N.M & Risnawita Rini. 2014. Gaya Belajar Kajian Teoritik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gulo W. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2013. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Nur Jatmika, Yusep. (2012). Ragam Aktivitas Harian untuk TK. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hannaford, C. 2005. Smart Moves: Why Learning is Not All in Your Head. Utah USA: Great River Books.
- Hidayah, Prastyaning., dkk. 2018. —Pengembangan Media Pembelajaran Sepeda (Sistem Peredaran Darah) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Internasional Journal of Elementary Education*. Vol.2. No. 4 (hlm. 306-310).
- Irwandani, & Juariah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5(1).
- Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop), 1(1) 77-89.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes
- Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No 1.
- sugiono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2012
- Kemendikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013. Jakarta: Kemendikbud
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2).
- Majid, A. 2015. Strategi Pembelajaran. Bandung: Rosda.
- Martini, P. W. S., dkk. 2018.—Pengembangan Wayang Tokoh Dongeng Berbasis Pendidikan Karakter pada Pelajaran Bahasa Bali Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.74-85).

- Montessori, M. 2004. *The Origins of an Educational Innovation*. Oxford: Rowman& Littlefield.inc
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- MZ, Y. (2013). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknik*, 3(1).
- Nachiapan, S. 2014. *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. *American Research Institute*. June 2014, Vol. 3, No. 2, pp. 217 – 229.
- Nugrahani, R. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. *Lembar Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1). Pon a, P. J. R., dkk. 2018. —*Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*l. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.8-18).
- Pramita, Amilia.,dkk. 2016. —*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*l. *Unesa Journal of Chemical Education*. Vol. 5. No. 2(hlm. 336-344).
- Pratiwi, Hargiah Anggun. 2013. *Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09*
- Pontianak Utara. Skripsi (tidak diterbitkan). Pontianak: Universitas Tanjungpura,
- Purbosari, P. M. (2016). *Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa*. *Scholaria*, 6(3).
- Purnawan, dkk. 2018. —*Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas VI*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.2. No. 2 (hlm. 180-190).
- Purwaningsih. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SDDonotirto Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Putri, N. M. L. K., dkk., 2017. *Pengembangan Video Pembelajaran dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas V di SDLB-B Negeri 1 Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018*l. *E-Journal Edutech*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.1- 11).
- R. (2018). *Temperature and Heat Learning Through SSCS Model with Scaffolding : Impact on Students ' Critical Thinking Ability*. *Journal for the Education of Gifted Young*, 6(3).

- Rakhmadhani, Nuzul., dkk. 2013. Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tuournaments 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*. Vo. 2. No. 4 (hlm. 190-197).
- Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro. *Jurnal Promosi*, 4(2).
- Rohmatan, N. F. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akutansi*, 4(3).
- Rohmawati, M. 2012. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. (Online), 1 (1):75 – 81.
- Rosyana, W., Mulyani, S., & Saputro, S. (2014). Pembelajaran Model TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2).
- Sadiman, S., Arief, Raharjo R, & Haryanto, Anung. 1984. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Cetakan 2007. Jakarta: Grafindo Persada.
- Saputro, A. D. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Berfikir Kritis Siswa Di Sekolah. *Ulul Albab*, 17(1).
- Saregar, A., Irwandani, Abdurrahman, Parmin, Septiana, S., Diani, R., & Sagala, Satya, 2012: <https://s.wordpress.com/2012/04/pkm-ular tangga> (dalam Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ular tangga>).
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, E., Robert. 2009. *Psikologi Pendidikan, Teori dan Praktik*. Edisi Kesembilan Jilid I. terjemahan Murianto Samosir. New Jersey: Person Education, Inc.
- Pengembangan multimedia ular tangga model hanna fin dan peck untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 6 singaraja tahun pelajaran 2015/2016.
- Suarmika, P. B. A., dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di SD Negeri 4 Banyuning Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm. 269-280).
- Sudarmika, K. B., dkk. 2018. Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm. 19-28).

- Sudjana, N & Rivai, A. 2015. Media Pengajaran: Buku yang Memudahkan Guru dalam Memilih, Merancang, dan Menggunakan Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, (2012), Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, PenerbitAlfabeta, Bandung
- Suryani, Nunuk & Leo Agung. 2012. Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta:Ombak.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. Metode Pengembangan. Singaraja: UNDIKSHA.
- Tegeh, I Made & Sri Budiartini. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Question Student Have (QSH) Berbantuan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA. Internasional Journal of Elementary Education. Vol.1. No. 2 (hlm.137-144).
- Tegeh, I Made., dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan, 2(10).
- Winingsih, H. Lucia, dkk. 2007. Peningkatan Mutu Relevansi Dan Daya Saing Pendidikan. Jakarta: Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI.
- Depdiknas. 2003. Undang- undangSistem Pendidikan Nasional No. 20Tahun 2003. Jakarta: Depdiknas. You. New York : Dell.
- Zunanda, M., & Sinulingga, K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Kemampuan Berfikir Kritis Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Fisika Siswa SMK. Jurnal Pendidikan Fisika, 4(1).