

Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ciri Kebahasaan Teks Iklan Menggunakan Media Ular Tangga Siswa Kelas VIII D SMPN 19 Malang

Elzahra Adelia Putri*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*elzahrap.31@gmail.com**

Abstract: *Improving the quality of learning is very important to do. The aim of this research is to find out whether student learning outcomes in learning the linguistic characteristics of advertising texts can be improved by using snakes and ladders media. This research uses the Kemmis and McTaggart model of Classroom Action Research (CAR) method which was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection stages. Data is obtained from the results of evaluation tests at the end of each cycle. The results of the research show that the use of snakes and ladders media can improve student learning outcomes. In the first cycle, the students' average score was 73.08, while in the second cycle it increased to 91.61. This increase shows that snakes and ladders media is effective in helping students understand advertising text material in a more interactive and fun way.*

Key Words: *learning outcomes; advertising text; snake and ladder media*

Abstrak: Peningkatan kualitas pembelajaran sangat penting untuk dilakukan. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII terhadap ciri kebahasaan teks iklan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh dari hasil tes evaluasi pada akhir setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa adalah 73.08, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 91.61. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam membantu siswa memahami materi teks iklan secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: hasil belajar; teks iklan; media ular tangga

Pendahuluan

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu fokus dalam pendidikan di Indonesia. Saat ini, pengajaran dituntut untuk dapat lebih kreatif dan inovatif guna memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa yang semakin berkembang (Rohima, 2023). Dalam kenyataannya, saat ini masih banyak guru yang tidak menyadari akan pentingnya variasi dalam mengajar (Sihombing, dkk, 2023). Kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat siswa akan cepat merasa bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran (Asni, 2018).

Minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan termasuk belajar (Nursyam, 2019). Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung

minatnya (Asiyah dkk, 2020). Jika minat belajar yang dimiliki oleh siswa tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh pun akan tinggi (Nurlia dkk, 2017). Minat belajar siswa memberikan efek positif dan signifikan pada hasil belajar. Minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar (Rusmiati, 2017). Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII adalah teks iklan. Dalam teks iklan, terdapat materi tentang ciri kebahasaan teks iklan yang meliputi bahasa persuasif, penggunaan kata yang efektif, gaya bahasa yang menarik, dan lain sebagainya (Suryani, 2020). Pada materi tersebut, siswa sering kali mengalami kesulitan dalam menganalisis ciri kebahasaan teks iklan karena sifat materinya yang memerlukan pemahaman lebih mendalam (Prasetyo, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual untuk membantu siswa memahami materi ini secara efektif.

Pada era modern ini, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran serta materi yang disampaikan pun dapat diterima dengan baik (Nurfadillah, dkk, 2021). Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif. Dengan menggunakan permainan edukatif, siswa akan dapat belajar sambil bermain (Fatmawati, 2020). Salah satu media edukatif yang dapat digunakan adalah ular tangga. Permainan edukatif, seperti ular tangga mampu meningkatkan daya ingat siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif (Wulandari, 2021). Dengan menggunakan media ular tangga, siswa akan diberikan kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan memperkuat pemahaman mereka melalui interaksi yang aktif.

Kajian literatur mengenai penggunaan media permainan dalam pembelajaran telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Suhartini (2015) menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian lain, Haryanto (2017) menemukan bahwa media permainan interaktif seperti ular tangga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Penelitian serupa oleh Rahayu (2019) juga menegaskan bahwa permainan edukatif mampu membuat proses belajar lebih menarik dan relevan dengan dunia siswa, khususnya pada pembelajaran bahasa. Penelitian ini memberikan bukti bahwa media permainan tidak hanya mampu mengatasi kejenuhan siswa, tetapi juga meningkatkan hasil belajar mereka. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada aspek umum permainan dan belum banyak yang mengkhususkan pada penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran analisis ciri kebahasaan teks iklan.

Kesenjangan yang ditemukan dari penelitian-penelitian terdahulu adalah kurangnya fokus pada penerapan media ular tangga secara spesifik untuk pembelajaran teks iklan, terutama dalam konteks analisis ciri kebahasaan. Kebanyakan penelitian sebelumnya hanya

berfokus pada peningkatan motivasi belajar atau keterlibatan siswa secara umum, tanpa mengevaluasi dampaknya pada hasil belajar yang terukur. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan meneliti secara spesifik efektivitas penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII D SMPN 19 Malang pada materi ciri kebahasaan teks iklan. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan, yang berpotensi meningkatkan pemahaman siswa dengan lebih baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ciri kebahasaan teks iklan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan metode pembelajaran interaktif yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa saat ini, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Muliasih, 2017). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus melibatkan perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya. Metode PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran dan mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa secara berkelanjutan (Nanda, dkk, 2021).

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII D di SMPN 19 Malang dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Lokasi penelitian ini dipilih karena sekolah ini menerapkan kurikulum yang relevan dengan materi yang diujikan. Pemilihan kelas VIII D dilakukan berdasarkan kemampuan heterogen siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian berlangsung selama bulan Agustus hingga September 2024 di ruang kelas VIII D SMPN 19 Malang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes hasil belajar berupa soal yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) terkait ciri kebahasaan teks iklan. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk keaktifan mereka dalam menggunakan media ular tangga. Menurut Arikunto (2013), instrumen observasi efektif untuk memantau interaksi dan perilaku siswa secara langsung di dalam kelas.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan media ular tangga. Implementasi RPP dilakukan pada tahap tindakan, di mana siswa belajar menggunakan media ular tangga untuk menganalisis ciri kebahasaan teks iklan. Peneliti berperan sebagai pengamat, mencatat dinamika kelas dan respon siswa. Setelah pembelajaran selesai, peneliti mengumpulkan data hasil belajar siswa melalui tes. Data observasi juga dikumpulkan secara bersamaan untuk mengetahui tingkat partisipasi

siswa. Teknik pengumpulan data ini mengacu pada prosedur yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018), yang menyarankan kombinasi teknik tes dan observasi untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu yang dipelajari berdasarkan hal nyata dengan menarik kesimpulan dari fenomena yang diamati menggunakan statistika angka (Wiwik, 2022). Hasil tes belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai siswa pada setiap siklus dan membandingkan antara siklus pertama dan siklus kedua. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan adalah 75. Peningkatan hasil belajar siswa diukur berdasarkan jumlah siswa yang mencapai atau melampaui KKM pada setiap siklus. Selain itu, data observasi dianalisis secara kualitatif untuk melihat perkembangan keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan media ular tangga. Data ini digunakan untuk memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media terhadap motivasi dan interaksi siswa di kelas.

Untuk mencari perhitungan rerata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang telah diperoleh siswa, dapat menggunakan rumus mean berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata kelas (mean)

$\sum x$ = Jumlah nilai siswa

N = Banyaknya siswa

Untuk menghitung persentase siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pembelajaran digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{Seluruh Peserta Didik}} \times 100$$

Seluruh Peserta Didik

Setiap siklus pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan proses yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Peningkatan hasil tersebut dapat diketahui dengan mengetahui perbedaan hasil belajar subyek penelitian sebelum (data nilai awal sebelum tindakan) dan setelah diberikan bentuk-bentuk tindakan (post test). Penelitian ini dikatakan berhasil jika skor tes hasil belajar siswa mengalami kenaikan dan siswa yang mencapai nilai 75 ke atas atau sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) minimal 70% dari seluruh siswa kelas VIII D SMPN 19 Malang.

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Untuk mencari nilai rata-rata secara klasikal pada siklus I menggunakan rumus mean dengan memasukkan jumlah nilai siswa secara keseluruhan dan dibagi dengan jumlah atau

banyaknya siswa di kelas VIII D secara keseluruhan. Berikut hasil perhitungan yang telah dilakukan.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{2.485}{34}$$

$$\bar{x} = 73.08$$

Kemudian untuk menghitung persentase siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pembelajaran analisis ciri kebahasaan teks iklan siklus I digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{Seluruh Peserta Didik}} \times 100$$

Seluruh Peserta Didik

$$P = \frac{20}{34} \times 100$$

$$34$$

$$P = 58.83\%$$

Tabel 1. Hasil Belajar Analisis Ciri Kebahasaan Teks Iklan Siklus I

Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	70
Rata-Rata Nilai	73.08
Jumlah Siswa Tuntas	20 (58.83%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14 (41.17%)

Pada Siklus I, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80, sementara nilai terendah adalah 70. Rata-rata nilai keseluruhan siswa pada siklus ini adalah 73,08, dengan 58,83% siswa dinyatakan tuntas dan 41,17% siswa belum tuntas. Ini menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selanjutnya, dilakukan pengkategorian skor yang diperoleh pada tabel tersebut ke dalam tabel kriteria penskoran sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penskoran Analisis Ciri Kebahasaan Teks Iklan Siklus I

No.	Batas Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Kurang dari 60.00	Sangat Rendah	0	0.00
2.	60.00-69.99	Rendah	14	41.17
3.	70.00-79.99	Sedang	19	55.89
4.	80.00-89.99	Tinggi	1	2.94
5.	90.00-99.99 ke atas	Sangat Tinggi	0	0.00
Jumlah (N)			34	100.00

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa persentase siswa kelas VIII D yang memperoleh nilai dalam kategori tinggi adalah 2.94%, siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sedang adalah 58.89%, dan siswa yang memperoleh nilai dalam kategori rendah adalah 41.17%.

Siklus II

Untuk mencari nilai rata-rata secara klasikal pada siklus II menggunakan rumus mean dengan memasukkan jumlah nilai siswa secara keseluruhan dan dibagi dengan jumlah atau banyaknya siswa di kelas VIII D secara keseluruhan. Berikut hasil perhitungan yang telah dilakukan.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{3.115}{34} \\ \bar{x} &= 91.61\end{aligned}$$

Kemudian untuk menghitung persentase siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pembelajaran analisis ciri kebahasaan teks iklan siklus I digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{Seluruh Peserta Didik}} \times 100$$

Seluruh Peserta Didik

$$P = \frac{34}{34} \times 100$$

$$P = 100.00\%$$

Tabel 3. Hasil Belajar Analisis Ciri Kebahasaan Teks Iklan Siklus II

Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	80
Rata-Rata Nilai	91.61
Jumlah Siswa Tuntas	34 (100.00%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	0 (0.00%)

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan dan penerapan lebih intensif media ular tangga, terjadi peningkatan yang signifikan. Nilai tertinggi naik menjadi 95, dan nilai terendah juga meningkat menjadi 80. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa meningkat menjadi 91,61. Semua siswa telah berhasil mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan keberhasilan intervensi pembelajaran dengan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, dilakukan pengkategorian skor yang diperoleh pada tabel tersebut ke dalam tabel kriteria penskoran sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Penskoran Analisis Ciri Kebahasaan Teks Iklan Siklus II

No.	Batas Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Kurang dari 60.00	Sangat Rendah	0	0.00
2.	60.00-69.99	Rendah	0	0.00
3.	70.00-79.99	Sedang	0	0.00
4.	80.00-89.99	Tinggi	5	14.70
5.	90.00-99.99 ke atas	Sangat Tinggi	29	85.30
Jumlah (N)			34	100.00

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa persentase siswa kelas VIII D yang memperoleh nilai dalam kategori sangat tinggi adalah 85.30% dan siswa yang memperoleh nilai dalam kategori tinggi adalah 14.70%.

Berikut adalah hasil uji beda antara siklus I dan siklus II yang diperoleh siswa kelas VIII D SMPN 19 Malang.

Tabel 5. Hasil Uji Beda Analisis Ciri Kebahasaan Teks Iklan Siklus I dan Siklus II

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil_Siklus_I	73.0882	34	2.75645	.47273
	Hasil_Siklus_II	91.6176	34	4.39017	.75291

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 73.08 dan rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 91.61. Pada siklus I, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80. Sedangkan pada siklus II, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 80 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis hasil belajar siswa pada siklus I, dapat dilihat bahwa perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siklus I. Menurut hasil analisis, pada siklus I masih ada beberapa kelemahan atau kekurangan dalam pelaksanaan, yaitu dibutuhkan perubahan strategi pembelajaran yang diterapkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata kelas mencapai nilai 73.08 dengan siswa yang mencapai nilai diatas KKM 58.83%.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis hasil belajar pada pembelajaran siklus II, dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran telah mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa secara umum pelaksanaan perbaikan pembelajaran telah berjalan dengan baik.

Penggunaan media ular tangga sudah cukup mendukung belajar siswa, diskusi pun dapat berjalan dengan baik. Ditinjau dari hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai 70.00 keatas sebanyak 34 Anak. Nilai rata-rata kelas mencapai 91.61. Nilai evaluasi yang telah dicapai oleh siswa jika dihubungkan dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimal yang telah ditetapkan di SMPN 19 Malang, maka hasil belajar siswa pada perbaikan pembelajaran siklus II telah diatas standar ketuntasan minimal, yaitu 70 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan Ketuntasan siswa secara klasikal mencapai angka 100%.

Dilihat dari hasil bahwa seluruh siswa telah mencapai ketuntasan pada siklus II menunjukkan bahwa media berupa permainan ular tangga berperan signifikan dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi ciri kabahasaan teks iklan. Peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II menandakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa. Selain itu, permainan ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berkompetisi dengan cara yang sehat dan

sesuai dengan konsep experiential learning di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Haryanto (2017) dan Suryanto (2019) yang menemukan bahwa media permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian yang dilakukan ini menambahkan kontribusi baru dalam kajian penggunaan media ular tangga secara khusus untuk materi ciri kebahasaan teks iklan yang belum banyak diteliti. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya meneliti penggunaan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar secara umum tanpa fokus pada satu jenis teks tertentu, seperti teks iklan.

Salah satu factor penbukung keberhasilan pembelajaran ini adalah penggunaan media yang menarik, seperti media ular tangga yang melibatkan aspek visual, kinestetik, dan kolaboratif. Selain itu, penjelasan guru yang lebih terstruktur dan sistematis pada siklus II dapat membantu siswa dalam memahami aturan permainan dan materi yang disampaikan. Di sisi lain, dalam siklus I masih terdapat hambatan yang muncul, yaitu kurangnya pemahaman awal siswa tentang bagaimana memainkan media ular tangga dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia pada materi ciri kebahasaan teks iklan. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi dengan baik.

Secara keseluruhan, penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran ciri kebahasaan teks iklan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif dan interaktif, serta didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang dianggap sulit atau abstrak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga pada pembelajaran analisis ciri kebahasaan teks iklan di kelas VIII SMP terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa dibandingkan dengan siklus pertama, menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperbaiki kesulitan belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran dapat dijadikan alternatif dalam mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat analitis, seperti ciri kebahasaan teks iklan.

Sebagai implikasi dari temuan ini, guru dapat mempertimbangkan untuk menerapkan lebih banyak media pembelajaran yang berbasis permainan dalam mata pelajaran lain untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menstimulasi pemahaman siswa. Adapun saran untuk penelitian lanjutan adalah memperluas penggunaan media ular tangga

pada konteks materi pelajaran yang berbeda, sehingga manfaat dari strategi pembelajaran ini dapat diuji lebih lanjut pada berbagai kondisi pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A. (2020). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742–751.
- Asni. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Materi Menulis Paragraf Berdasarkan Gambar Seri Melalui Metode Diskusi Dikelas IIIB SD Negeri 008 Rambah Hilir. *Indonesian Journal of Basic Education*, 1(1), 1-8.
- Fatmawati, Dewi. (2020). Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. *Jurnal Pendidikan Islam:Al-Qayyimah*, 3(2), 21-40.
- Muliasih, Hartono, dan Nurani. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222-226.
- Nurlia, N., Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 321-328.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Prasetyo, B. (2020). Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(3), 78-89.
- Rohima, Najwa. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Profesi Kependidikan*, 1(1), 1-12.
- Rusmiati, R. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo. *Utilitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21-36.
- Sihombing, Y., Haloho, B., Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725-733.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, N. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 245-255.
- Suryani, E. (2020). Analisis Ciri Kebahasaan pada Teks Iklan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 65-78.
- Haryanto, D. (2017). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 123-135.
- Nanda, I., Sayfullah, H., dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Nurfadillah, S., Ningsih, D.A., Ramadhania, P.R., dan Sifa, U.N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Rahayu, S. (2019). Penggunaan Media Permainan dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 57-65.

- Wiwik, S., & Wahyudi, T. S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa dengan Model Learning di Masa Pandemi COVID 19. *KADIKMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 67-72.
- Wulandari, R. (2021). Media Permainan dan Peningkatan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(3), 189-200.