

Pengembangan Media Pembelajaran Ulang Ceria (Ular Tangga Ceria) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Kelas IV Di SD Negeri Sukun 1 Malang

Harits Aminnurodin, Yayuk Hinaning Utami, Triwahyudianto
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
haritsaminn93@gmail.com

Abstract: This research is motivated by the low achievement of learning outcomes at SD Negeri Sukun 1 Malang, particularly among fourth-grade students in IPAS learning with material on Cultural Diversity in Indonesia. This can be seen from the percentage of students who have not reached the Minimum Completion Criteria (KKM), which is more than 69.24%. The main objective of this research is to describe the implementation of learning using the snake ladder media, analyze students' activities when using this media, and evaluate students' learning outcomes after using the "ulang ceria" learning media. The research method used is Classroom Action Research. The subjects of this study consist of teachers and 26 fourth-grade students at SD Negeri Sukun 1 Malang. Data were collected through observation and tests. The research results show that students' learning completeness increased from cycle I (57.69%) to cycle II (80.76%). From these results, it can be concluded that using snake ladder media effectively improves students' learning outcomes at SD Negeri Sukun 1 Malang.

Key Words: Ulang ceria learning media; Understanding of concepts; learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pencapaian hasil belajar di SD Negeri Sukun 1 Malang, khususnya pada siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS dengan materi tentang Keragaman Budaya di Indonesia. Hal ini terlihat dari persentase siswa yang belum mencapai KKM, yakni sebanyak lebih dari 69,24%. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media ular tangga, menganalisis aktivitas siswa saat menggunakan media tersebut, dan mengevaluasi hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ulang ceria. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan 26 siswa kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I (57,69%) ke siklus II (80,76%). Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Sukun 1 Malang.

Kata kunci: Media ulang ceria; pemahaman konsep; hasil belajar

Pendahuluan

Peran pendidikan dalam menentukan jalur masa depan individu merupakan faktor yang sangat penting. Di antara semua faktor yang memengaruhi kehidupan seseorang, melalui sistem sekolah pendidikan menjadi landasan penting yang harus memfokuskan pada upaya meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat bergantung pada pengalaman belajar siswa sebagai peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat guna memastikan bahwa konsep-konsep dasar dapat diserap dengan baik oleh

siswa, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ketika guru berhasil memberikan pemahaman yang tepat terhadap konsep-konsep tersebut kepada siswa, hal ini dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi sebuah peluang penting bagi dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi ini dapat dilakukan oleh seorang guru dengan menciptakan berbagai macam pengembangan media pembelajaran baik yang baru atau yang telah ada, dengan tujuan untuk mendukung perkembangan potensi siswa serta mengatasi berbagai tantangan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu tantangan utama yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang seringkali penuh dengan istilah-istilah teknis yang kompleks atau hafalan-hafalan yang menjadi momok bagi sebagian siswa. Peran guru sangatlah penting dalam meminimalisir kesulitan yang terjadi dengan menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menyelipkan elemen permainan seperti permainan ular tangga ke dalam proses pembelajaran, yang dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman konsep belajar siswa adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yang sering kali terpaku pada penggunaan buku teks sebagai sumber utama dan video pembelajaran melalui proyektor. Hal ini tercermin dari hasil wawancara dengan wali kelas IVA di SD Negeri Sukun 1 Malang di mana terungkap bahwa tingkat pemahaman konsep belajar siswa cenderung rendah. Siswa tidak mampu memberikan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan guru, bahkan banyak yang menjawab secara asal tanpa pemahaman yang memadai. Lebih dari setengah siswa bahkan tidak dapat memberikan contoh yang benar terkait dengan materi yang diajarkan. Melihat permasalahan ini, sebaiknya guru mengambil langkah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif guna meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu contohnya adalah menggunakan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan tingkat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan dapat meningkat secara signifikan.

Saat ini telah banyak penelitian yang menyoroti efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ervina Afrianita (2017), terbukti bahwa penggunaan permainan ular tangga lebih berhasil dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Temuan yang sama juga diungkapkan oleh Rifki Afandi (2015), yang menyatakan bahwa pemanfaatan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar siswa hingga 45%. Hasil riset

tersebut menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, Rahina (2017) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencoba melakukan pengembangan media pembelajaran Ular Ceria (Ular Tangga Ceria) untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar IPAS kelas IV di SD Negeri Sukun 1 Malang.

Metode Penelitian

Penelitian yang diterapkan dalam konteks ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah metode penelitian yang secara khusus memfokuskan pada observasi dan analisis terhadap kegiatan belajar di dalam sebuah kelas. Arikunto (2011:3) memberikan pengertian lebih lanjut tentang PTK sebagai suatu proses pengamatan yang bersifat reflektif terhadap tindakan-tindakan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas, yang diinisiasi secara sengaja dan dilaksanakan secara kolaboratif oleh guru dan siswa. Dalam konteks ini, PTK digunakan sebagai alat untuk menganalisis dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang terstruktur dan berbasis bukti.

Subjek yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah guru dan siswa dari kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang dengan total jumlah siswa sebanyak 26 orang. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada adanya permasalahan yang teridentifikasi, di mana sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 69,24%, menunjukkan pencapaian nilai di bawah 70. Dalam penelitian ini, fokus ditujukan pada analisis interaksi antara guru dan siswa serta upaya peningkatan hasil belajar mereka.

Langkah-langkah penelitian ini mengambil dasar pada model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Kemmis dan McTaggart, sebagaimana disebutkan dalam Arikunto (2010:131), menjelaskan bahwa pelaksanaan PTK terdiri dari tiga tahap utama, yakni perencanaan (planning), tindakan pengamatan (action), dan refleksi (reflecting). Ketiga tahapan tersebut disusun secara berurutan seperti alur sehingga sering kali disebut sebagai siklus PTK.

Penelitian ini diselenggarakan secara bersama-sama dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Jika indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dalam satu siklus, maka penelitian tidak akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Prosedur penelitian yang dijalankan melibatkan beberapa langkah-langkah dalam tahap perencanaan. Langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langkah kedua mencakup analisis

kurikulum, yang mencakup Capaian Pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang diidentifikasi di kelas. Langkah ketiga adalah menyusun skenario pembelajaran yang terinci dalam Modul Ajar.

Langkah terakhir adalah membuat lembar observasi kegiatan pembelajaran untuk mendokumentasikan proses yang terjadi di dalam kelas.

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, yang bertujuan untuk menerapkan rencana yang telah disusun sebelumnya. Tindakan pelaksanaan meliputi penyelenggaraan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada Pelajaran IPAS di kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang. Pelaksanaan ini dilakukan oleh peneliti yang juga bertindak sebagai guru kelas. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Durasi pembelajaran pada siklus pertama adalah 2x35 menit untuk setiap pertemuan. Jika semua indikator keberhasilan telah tercapai, maka siklus akan diakhiri.

Pengamatan dilakukan secara simultan selama pelaksanaan pembelajaran. Guru Pamong yang juga sebagai guru kelas VIA SD Negeri Sukun 1 Malang bertindak sebagai observer I, sementara rekan sejawat bertindak sebagai observer II. Kedua observer memiliki tanggung jawab untuk mengawasi berbagai aspek pembelajaran dan mencatat semua hambatan yang timbul baik dari pihak guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari pengamatan tersebut kemudian dicatat dalam instrumen yang telah disiapkan sebelumnya.

Langkah terakhir dalam penelitian adalah tahap refleksi, di mana peneliti bersama kedua observer melakukan analisis dan evaluasi terhadap hasil penelitian untuk mengidentifikasi keberhasilan serta kekurangan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Jika terdapat kelemahan yang ditemukan, maka akan dibuat perbaikan pada tindakan yang telah dilakukan untuk menjadi dasar dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

Berdasarkan perumusan masalah, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini mencakup: (1) data hasil pengamatan terkait pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga, (2) data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan media ular tangga, dan (3) data mengenai prestasi belajar siswa pada tema hiburan setelah mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media ular tangga.

Untuk mengumpulkan data tersebut, diperlukan instrumen yang tepat. Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini mencakup: (1) lembar observasi untuk mencatat pelaksanaan pembelajaran, (2) lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, dan
(3) tes.

Agar instrumen data tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif, diperlukan penerapan teknik yang sesuai agar semua instrumen dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam proses penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

Pada penelitian ini teknis analisis data yang berupa hasil belajar peserta didik menggunakan rumus ketuntasan klaksikal berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ siswa}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut dikelompokkan kedalam lima kategori berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Ketentuan Klasikal

Tingkat Keberhasilan %	Kualifikasi
≥ 80%	Sangat Baik
60 – 79 %	Baik
40 – 59 %	Cukup
20 – 39 %	Kurang
< 20%	Sangat Kurang

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang, dapat diketahui bahwa pada kondisi awal kualitas proses pembelajaran dan kemampuan dalam memahami konsep masih rendah. Sebelum melaksanakan tindakan perbaikan pembelajaran, peneliti terlebih dulu melakukan evaluasi dan refleksi melalui tugas yang diberikan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Berikut ini data hasil belajar peserta didik kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang berdasarkan jumlah peserta didik sesuai kategori berikut ini:

Tabel 2. Kategori Hasil Belajar Kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang

Interval	Frekuensi	Kategori
0 – 68	18	Perlu Bimbingan
69 – 78	3	Cukup
	3	Baik

79 - 89	2	Sangat Baik
90 - 100		

Berdasarkan nilai hasil belajar pada tabel 2 tersebut, dapat diperoleh persentase ketuntasan klasikal dalam satu kelas pada pembelajaran sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

$$P = \frac{8}{26} \times 100\% = 30,76\%$$

Berikut ini data hasil belajar peserta didik kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang berdasarkan jumlah peserta didik setelah adanya pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 sesuai kategori berikut ini:

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar Kelas IV A SD Negeri Sukun 1 Malang Siklus 1

Interval	Frekuensi	Kategori
0 – 68	11	Perlu Bimbingan
69 – 78	7	Cukup
79 - 89	3	Baik
90 - 100	5	Sangat Baik

Berdasarkan nilai hasil belajar pada tabel 2 tersebut, dapat diperoleh persentase ketuntasan klasikal dalam satu kelas pada pembelajaran sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

$$P = \frac{15}{26} \times 100\% = 57,69\%$$

Selanjutnya, berikut ini data hasil belajar peserta didik kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang berdasarkan jumlah peserta didik setelah adanya pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 2 sesuai kategori berikut ini:

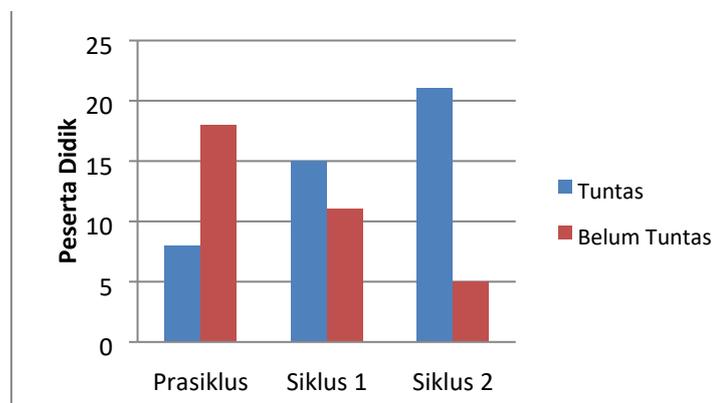
Tabel 4. Kategori Hasil Belajar Kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang Siklus 2

Interval	Frekuensi	Kategori
0 – 68	5	Perlu Bimbingan
69 – 78	3	Cukup
79 - 89	10	Baik
90 - 100	8	Sangat Baik

Berdasarkan nilai hasil belajar pada tabel 2 tersebut, dapat diperoleh persentase ketuntasan klasikal dalam satu kelas pada pembelajaran sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

$$P = \frac{21}{26} \times 100\% = 80,76\%$$

Berdasarkan tabel 2, 3, dan 4 menunjukkan bahwa hasil belajar yang ditinjau dari ketuntasan belajar peserta didik dalam membaca pemahaman selalu meningkat dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca pemahaman berdasarkan ketuntasan dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 disajikan melalui gambar 2 berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar

Pembahasan

Pada pembahasan disajikan bahwa penggunaan media ulang ceria dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan materi Keberagaman budaya di Indonesia. Data yang akan dibahas dalam pembahasan ini adalah data yang diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran ulang ceria untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik yang dapat pula meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri Sukun 1 Malang.

Menurut Sadiman, dkk. (1984:75), permainan merupakan sebuah kompetisi di antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pandangan Slavin (2009), "anak-anak secara umum memiliki kecenderungan untuk suka bermain", suatu pandangan yang sejalan dengan pemikiran Sadiman, dkk. (1984:78). Salah satu keunggulan dari penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan adalah adanya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, serta terciptanya interaksi antara siswa yang mendorong kerjasama dalam kelompok. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran juga

membantu mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka, yang pada akhirnya menghasilkan pencapaian belajar yang memuaskan.

Pengembangan media permainan ulang ceria adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga. Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan dalam kelompok/tim dimana 1 orang perwakilan sebagai pion, dan 1 orang sebagai pelempar dadu dan sisanya menuliskan soal atau tantangan pada LKPD, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap tim wajib melempar dadu sebelum melakukan Langkah permainan, (4) setiap tim melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap tim akan mengambil kartu soal secara acak pada setiap angka yang dilewatinya atau mengambil kartu tantangan secara acak ketika berada pada nomor ular. Keunggulan dari media ini adalah tampilan/desain nya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya.

Hasil Belajar

Sebelum dilaksanakan pengembangan media pembelajaran ulang ceria pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Sukun 1 Malang terlebih dahulu dilakukan kegiatan prasiklus. Berdasarkan hasil belajar prasiklus dapat diketahui bahwa pemahaman konsep dari peserta didik masih kurang. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep belajar keragaman budaya di Indonesia, hal ini ditunjukkan dengan nilai dan persentase ketuntasan peserta didik dalam satu kelas yang rendah yaitu 30,76%. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari pembahasan mengenai keragaman budaya di Indonesia.

Pada Siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan sebesar 57,69% siswa memiliki nilai di atas KKM setelah menerapkan media pembelajaran ular tangga. Pada siklus ini pemberian soal dan tantangan dilakukan pada beberapa bagian nomor saja yang telah ditandai oleh stiker. Sedangkan pada Siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan sebesar 80,76% siswa memiliki nilai di atas KKM. Pada siklus ini pemberian soal dilakukan pada setiap nomor pada media pembelajaran ulang ceria. Dari kedua siklus tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 50%. Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menghadirkan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Sadiman, dkk. (2008:17) yang menyatakan bahwa media

pembelajaran membantu menyajikan pesan secara lebih jelas dan mengurangi ketergantungan pada cara verbal, serta membangkitkan semangat dalam proses belajar.

Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPAS telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai hasil belajar siswa melebihi Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM). Dari hasil diskusi, dapat disimpulkan bahwa di sekolah dasar, di mana anak-anak cenderung merasa bosan selama proses belajar-mengajar, penting bagi guru untuk mengelola kelas dengan efektif. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran ulang ceria.

Kesimpulan

Dari hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga mendapatkan hasil yang layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan KKM sebanyak 54% sesudah menggunakan media permainan ular tangga dan Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan yaitu, Dalam pembelajaran hendaknya guru tidak hanya menerapkan pembelajaran yang tetap setiap hari tetapi guru hendaknya member warna dan inovasi baru pada pembelajaran yang akan di lakukan. Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, menarik, metode diskusi, Tanya jawab, sehingga anak lebih senang dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dari pihak guru hendaknya memfasilitasi dan memberi inovasi pada saat pembelajaran tema hiburan dengan menggunakan dengan media pembelajaran ular tangga agar siswa menjadi lebih aktif ndalam pembelajaran dan lebih memperhatikan penjelasan dari guru serta mengajukan pertanyaan, dan pada akhirnya hasil belajar yang di dapatkan sesuai dengan yang di harapkan. Sedangkan dari pihak siswa, para siswa harus menyadari pentingnya keaktifan dlam mengikuti proses pembelajaran, sehingga meteri yang disampaikan guru dapat dipahami dan akan tertanam dalam diri siswa sikap percaya diri, berani dan bertanggung jawab

Daftar Rujukan

Abdillah, I. & Sudrajat, D. 2014. "Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII". Jurnal online ICT-STMIKI. Vol 11 (1): 43-50

- Afandi, R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89.
- BSNP. 2006. Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Kamal, M. dkk. "Penerapan permainan tradisional "Manjalo" sebagai Upaya menumbuhkan keterampilan sosial anak sejak dini". *Jurnal Educative*. Vol 1 (1): 72-80
- Karimah, R. F. dkk. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII". *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 2 (1): 6-10
- Kurniawan, K.U. dkk. 2016. "Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 6 Singaraja tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 5 (2)
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia Meilia, D. 2013.
- "Penggunaan Media Ular Tangga Dike Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pesawat Sederhana". *Jurnal Antologi PGSD Bumi Siliwangi*. Vol 1 (1):1-16
- Nachiappan, S. dkk. 2014. "Snake and Ladder Games in Cognition Developmgent on Students with Learning Difficulties". *Review of Arts and Humanities*. Vol 3 (2):217-229
- Rahina, N. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No 1.
- Sadiman, S., Arief, Raharjo R, & Haryanto, Anung. 1984. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Cetakan 2007. Jakarta: Grafindo Persada.
- Slavin, E., Robert. 2009. *Psikologi Pendidikan, Teori dan Praktik*. Edisi Kesembilan Jilid I. terjemah-an Murianto Samosir. New Jersey: Person Education, Inc. Pengembangan multimedia ular tangga model hannafin dan peck untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 6 singaraja tahun pelajaran 2015/2016.