
Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal

Ika Rismawati*, Harto Nuroso, Lilik Poncowati, Iin Purnamasari

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Doktor Cipto No. 24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur Kota Semarang, 50232, Indonesia

*Corresponding Author: ikarismawanti@gmail.com

Article History

Received : September 06th, 2024

Revised : Oktober 17th, 2024

Accepted : November 15th, 2024

Abstract: Penggunaan media pembelajaran juga merupakan bagian keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Namun kenyataannya media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi tersebut disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam memahami dan menggunakan media. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran melalui penggunaan media ular tangga pada siswa di kelas 4 SDN Wonotingal. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang konkrit, sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek data dalam penelitian ini seluruh siswa di kelas 4 SDN Wonotingal yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, menyajikan beberapa jurnal dan literature ilmiah. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil peneliti mengenai analisis penggunaan media ular tangga ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dikelas 4 SDN Wonotingal. Hasilnya selama proses penelitian siswa sangat aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung dengan penggunaan media ular tangga. Sehingga penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Keywords: Keaktifan, Media Pembelajaran, Ular Tangga

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu sebuah proses pembelajaran yang membantu seorang individu untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan pemahaman serta mengembangkan sikap dan keterampilan untuk mempersiapkan dirinya menghadapi masa depan kelak (Aulia et al., 2023). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan seseorang mempelajari suatu hal baru agar memperoleh pengetahuan dan wawasan sehingga yang awalnya tidak bisa menjadi bisa. Dalam sebuah proses pembelajaran pastinya akan mengalami banyak masalah seperti rasa bosan, siswa yang pasif, serta suasana belajar yang kurang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik perlu diberikan agar guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan dan tidak bosan selama belajar dikelas.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berperan sebagai

alat bantu penyampaian isi dalam materi pelajaran kepada siswa. Menggunakan suatu media pembelajaran dapat memberikan dampak dan manfaat positif terhadap proses belajar siswa. Media pembelajaran juga sebagai landasan penunjang keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar siswa (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran merupakan informasi belajar yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima (Zulfa et al., 2020). Manfaat media pembelajaran itu sendiri yaitu untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi agar dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa agar mencapai tujuan pembelajaran (Nurhayati, 2020). Media pembelajaran ialah segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) sehingga mampu menstimulus perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membantu peserta didik untuk lebih dekat dengan objek belajarnya (Evitasari & Aulia, 2022). Penggunaan media

pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa, menciptakan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar siswa (Junaidi, 2019).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siswa kelas 4 di SDN Wonotingal, guru kelas hanya memberikan media pembelajaran berupa PPT saja tanpa menggunakan media pembelajaran yang konkrit kepada siswa. Hal ini berakibat menurunnya motivasi siswa dalam proses belajar mengajar karena siswa menjadi mudah bosan dan tidak aktif didalam kelas. Dalam hal ini, guru dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. Menurut Affnyani (2023) keaktifan siswa mengacu pada keaktifan yang bersifat fisik maupun mental sebagai suatu hasil yang tidak dapat terpisahkan. Keaktifan siswa terlihat pada keikutsertaan siswa dalam pembelajaran, pengerjaan tugas, dalam proses tanya jawab, diskusi kelompok serta presentasi hasil pekerjaan. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran konkrit untuk mendukung proses belajar siswa.

Media pembelajaran ada banyak sekali jenisnya, misalnya dalam bentuk audio, gambar, alat peraga dan lain sebagainya. Menggunakan suatu media pembelajaran juga dapat digunakan oleh guru yaitu media berbasis permainan yang menarik dan tidak membosankan, misalnya dengan menggunakan media permainan ular tangga. Penggunaan media pembelajaran sambil bermain mempunyai manfaat untuk mempermudah siswa agar aktif untuk mempelajari serta memahami materi pembelajaran (Affnyani, 2023). Memilih suatu media untuk pembelajaran hendaknya menyesuaikan dengan isi materi dan kebutuhan siswa, sehingga diharapkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya. Pendidik dapat menciptakan media untuk pembelajaran dengan tepat agar dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru yaitu media ular tangga yang memungkinkan siswa dapat belajar melalui bermain (Wati, 2021).

Media ular tangga bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan papan ular tangga. Penggunaan media ular tangga ini dapat mendorong siswa untuk dapat aktif saat proses belajar serta menjadikan siswa lebih tertarik dalam proses belajar. Menurut (Lestari, 2021) media permainan ular tangga dapat

disampaikan dengan topik pelajaran dan diajarkan dengan cara yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan siswa antusias untuk terus belajar. Media ular tangga memungkinkan siswa bermain dan belajar dengan menjawab pertanyaan pada kartu soal yang berisi pertanyaan di setiap kotak (kolom) pada papan ular tangga. Pengembangan media permainan ular tangga diharapkan dapat mendorong pembelajaran yang aktif pada siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas 4 SDN Wonotingal, peneliti menemukan bahwa guru belum menerapkan media yang bervariasi dalam melakukan proses pembelajaran serta hanya menggunakan metode ceramah yaitu mencatat dan pemberian tugas saja. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna karena siswa tidak terlibat secara langsung saat proses belajar dan hanya mendengarkan guru sehingga siswa menjadi kurang aktif karena siswa hanya terfokus kepada guru. Artinya pemahaman siswa menjadi berkurang karena dalam proses pembelajarannya tidak melibatkan siswa dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan idenya.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media ular tangga menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena memungkinkan siswa aktif dan kreatif serta belajar sambil bermain bermain. Menurut Rivai et al., (2022) kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran berpengaruh besar terhadap hasil belajar, karena media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat untuk memudahkan penyampaian materi. Peran media pembelajaran dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan serta media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami isi yang disampaikan guru.

Dengan menggunakan media ular tangga selama proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan Affnyani (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran “ular tangga” siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya duduk diam saja namun siswa ikut aktifan selama belajar. Siswa juga dinilai “sangat baik” dengan kategori baik. Hal ini membuktikan

dari hasil observasi peneliti yang dilakukan selama proses penelitian siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media ular tangga bisa meningkatkan keaktifan belajar pada siswa.

Dengan adanya latar belakang tersebut, peneliti berpendapat bahwa digunakannya media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Peneliti mengharapkan adanya penelitian ini bermanfaat bagi guru dan sekolah mengenai media pembelajaran, serta bisa menjadi referensi untuk pengembangan selanjutnya. Untuk itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal”. Tujuannya yaitu peneliti ingin menganalisis keaktifan siswa saat proses belajar dengan penggunaan media ular tangga siswa kelas 4 di SDN Wonotingal.

METODE

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis kualitatif deskriptif yang artinya dalam pendekatan kualitatif tidak menggunakan angka melainkan berupa penjabaran mengenai permasalahan yang akan dibahas dilapangan (Rismawati et al., 2023). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memberikan gambaran tentang fakta, gejala, dan kejadian secara sistematis dan akurat (Naufal et al., 2023). Sedangkan penelitian kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Metode penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting) (Perwitasari, 2023).

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4 sebanyak 27 orang siswa yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wonotingal Kota Semarang. Latar belakang dari penelitian ini yaitu kurangnya guru dalam memanfaatkan alat media pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Guru lebih sering menggunakan metode ceraman dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konkrit sehingga siswa mudah jenuh dan pasif.

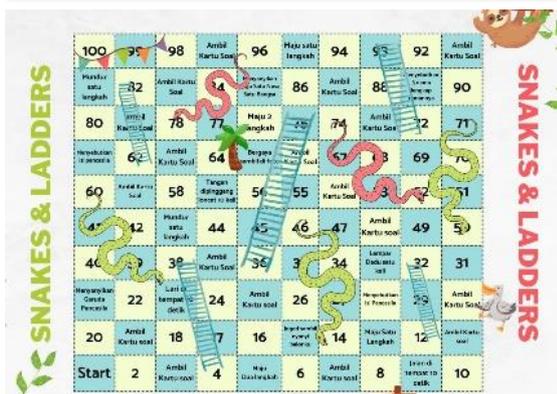
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan penggunaan media ular tangga dikelas 4 SDN Wonotingal. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi serta menyajikan beberapa jurnal dan literature ilmiah atau studi pustaka. Langkah-langkah dalam penulisan artikel adalah: 1) Mengidentifikasi permasalahan, 2) Menentukan metode untuk pengumpulan data, 3) Melakukan tinjauan pustaka dari berbagai sumber, 4) Analisis data, dan 5) Menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

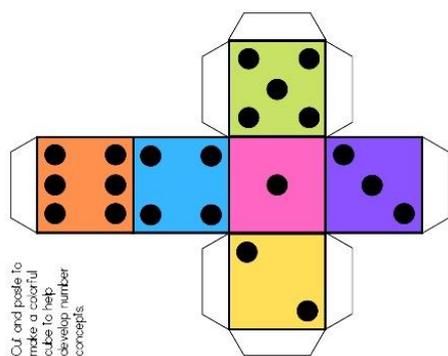
Fokus dalam penelitian yang dilakukan yaitu untuk menganalisis keaktifan belajar siswa dikelas 4 menggunakan alat media ular tangga. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti, peneliti memperoleh informasi bahwa selama proses belajar berlangsung guru belum memiliki ide yang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang di tampilkan berupa media PPT yang cenderung banyak tulisan sehingga siswa mudah bosan sehingga siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran karena hanya mendengarkan guru saja. Artinya guru tidak melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa menjadi bosan, jenuh, dan kurang menarik. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan alat media pembelajaran ular tangga siswa menjadi lebih aktif, kreatif, perasaan yang senang, serta dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi lebih nyaman.

Media Pembelajaran Ular Tangga

Ular tangga adalah suatu media permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan dadu guna menentukan berapa langkah kotak yang harus dijalankan dari start hingga menuju finish, sehingga memperoleh kemenangan (Kumala et al., 2020). Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dan penyesuaian dengan karakteristik siswa untuk dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran (Wati, 2021). Media ular tangga memungkinkan siswa belajar dengan bermain sehingga proses pembelajaran lebih aktif, perasaan yang senang dan tidak membosankan (Affnyani, 2023).



Gambar 1. Media papan ular tangga



Gambar 2. Dadu untuk media ular tangga

Gambar 1 merupakan papan ular tangga yang berisikan kotak kecil (kolom) bernomor 1-100. Dalam setiap kotak (kolom) terdapat tantangan yang harus di laksanakan siswa saat berhenti pada nomor di papan ular tangga. Sedangkan gambar 2 merupakan media dadu. Dadu berisikan 1 – 6 angka. Dadu di gunakan siswa saat bermain menggunakan media ular tangga dengan cara siswa melempar dadu, kemudian melangkah pada kotak (kolom) pada papan media ular tangga sesuai dengan angka yang sudah di dapatkan dari dadu. Dalam permainannya setiap siswa memiliki kesempatan untuk melempar dadu. Setiap siswa diberikan 3 sampai 4 kali kesempatan untuk melempar dadu. Setelah itu, siswa dapat memainkan permainan sesuai dengan nomor dadu yang telah diperoleh dan melaksanakan tantangan yang sudah tertera di dalam kotak pada papan ular tangga.



Gambar 3. Kartu soal pada media ular tangga

Gambar 3 menampilkan pertanyaan dari kartu soal pada media ular tangga. Kartu soal ini di ambil jika siswa mendapatkan kotak (kolom) yang berisikan tantangan untuk mengambil kartu soal. Kemudian siswa di minta untuk menjawab pertanyaan tersebut di buku atau lembar kerja yang sudah disediakan oleh guru. Pertanyaan yang ada pada kartu soal disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas.

Kelebihan dari media ular tangga ini adalah (1) belajar sambil bermain, (2) melatih kemampuan kognitif anak, (3) melatih kerjasama siswa, (4) mempermudah siswa belajar karena menggunakan gambar yang menarik (Aulia et al., 2023). Selain itu Wati (2021) juga mengatakan kelebihan dari media ular tangga ini yaitu tampilan/desain yang menarik, font di tampilkan dengan jelas, pemilihan font beragam pada papan ular tangga, kartu soal yang bervariasi, dan pemilihan warna cerah di rancang untuk merangsang minat siswa dalam bermain media ular tangga. Ada pun kekurangan dalam media ular tangga ini yaitu menurut Pujiyanto (2020) yang mengatakan bahwa penggunaan alat peraga media ular tangga dapat menyebabkan kurangnya dalam pemahaman siswa sehingga menimbulkan kebingungan karena terlalu banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana cara bermain dengan media ular tangga, sehingga dapat membuat ricuh dan siswa yang kurang dalam penguasaan materinya akan mengalami kesulitan selama proses belajar. Media pembelajaran ular tangga dikembangkan kembali oleh peneliti, hasil yang dikembangkan yaitu:

1. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 siswa
2. Media ini diberikan waktu 20 menit setiap kelompok untuk bermain,
3. Permainan ini akan dimulai dari angka 1,

4. Setiap siswa melempar dadu sebelum melakukan permainan,
5. Setelah melempar dadu, siswa maju sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang sudah dilempar,
6. Setiap kotak (kolom) pada papan media ular tangga memiliki tantangan seperti gambar tangga artinya siswa naik sesuai dengan tinggi rendahnya tangga, gambar ular artinya siswa yang berhenti pada kotak (kolom) tersebut harus turun sesuai dengan Panjang pendek ular tersebut, kartu soal yang berikan soal pada materi yang sedang di ajarkan, maju dan mundur beberapa langkah dan tantangan menyanyikan lagu nasional
7. Jika siswa mendapatkan angka yang berisi tantangan siswa wajib melaksanakan tantangan tersebut,
8. Setiap mendapatkan tantangan semua kelompok wajib melaksanakan tantangan bersama

Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan dikatakan sukses dan berhasil apabila guru dan peserta didik mampu berkerjasama dalam menjalankan proses pembelajaran dan mengendalikan proses pembelajaran (Dahlan & Rahayu, 2021). Keaktifan yang jelaskan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang aktif pada siswa. Pembelajaran yang aktif mengacu pada kegiatan dimana siswa akan terlibat secara aktif selama proses belajar. Bentuk keaktifan siswa dilihat dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran meliputi diskusi, tanya jawab, pemecahan masalah, keterlibatan aktif saat mengerjakan tugas, dan presentasi hasil tugas yang sudah diselesaikan (Nurhayati, 2020).



Gambar 4. Kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media ular tangga

Gambar 4 menampilkan kondisi kelas sebelum dilakukan penggunaan media ular

tangga, dapat dilihat selama proses pembelajaran siswa kurang aktif karena siswa hanya mendengarkan guru saja. Kondisi seperti ini mengakibatkan siswa kurang siap mengikuti pembelajaran serta mengakibatkan siswa kurang dalam memahami materi. Siswa juga menjadi pasif dan kurang aktif selama proses belajar karena merasa jenuh dan bosan.



Gambar 5. Kegiatan pembelajaran kelompok 2 saat menggunakan media ular tangga

Gambar 5 menampilkan kegiatan kelompok 2 saat penggunaan alat peraga media ular tangga. Siswa dalam proses pengerjaan tugas terlihat senang, aktif dan kompak dalam pembagian tugas. Dalam pengerjaan tugas secara berkelompok siswa secara bergantian memainkan media ular tangga. Saat siswa A bertugas melempar dadu maka siswa B dan C bertugas untuk membantu menjawab dan melaksanakan tantangan yang didapatkan oleh siswa A. begitupun sebaliknya. Dalam hal ini siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran. Tidak ada siswa yang hanya diam di tempat duduknya saja, namun semua siswa ikut terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap siswa dalam satu kelompok harus memainkan media ular tangga, kemudian tantangan yang didapatkan dilaksanakan secara bersama-sama, lalu hasil dari pekerjaan yang sudah diselesaikan di presentasikan didepan kelas secara bersama - sama.



Gambar 6. Kegiatan pembelajaran kelompok 1 saat menggunakan media ular tangga

Gambar 6 memperlihatkan kegiatan kelompok 1 selama proses belajar dengan media ular tangga. Kelompok 1 juga merasakan hal yang kelompok 2 rasakan. Kelompok 1 merasa senang, aktif dan kompak dalam proses pengerjaan tugas dengan menggunakan media ular tangga.



Gambar 7. Kegiatan pembelajaran kelompok 3 saat menggunakan media ular tangga

Gambar 7 menampilkan kegiatan saat pembelajaran dengan menggunakan alat peraga media ular tangga. Dari gambar di atas, dapat dilihat siswa lebih aktif dan senang saat menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan hanya mendengarkan guru saja. Siswa juga menjadi tidak bosan karena siswa ikut terlibat dalam proses belajar. Saat proses belajar berlangsung siswa melaksanakan proses belajar dengan baik. Siswa yang semula pendiam dikelas menjadi aktif saat menggunakan media ular tangga. Siswa juga bisa menyalurkan ide kreatifnya melalui media ini dengan mengikuti tantangan yang ada pada permainan ular tangga. Media ini menjadi menyenangkan karena pada setiap kotak (kolom) pada papan ular tangga memiliki tantangan yang berbeda seperti mengambil kartu soal, maju dan mundur beberapa langkah, berpose selama 5 detik, dan menyanyikan lagu daerah atau lagu nasional. Kemudian kegiatan belajar siswa menggunakan media ular tangga, nantinya siswa di minta maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil dari tantangan kartu soal yang sudah mereka dapatkan. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih berkesan, menyenangkan dan siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa saat proses pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hasilnya setiap siswa sangat antusias dan setiap kelompok aktif memainkan media pembelajaran ular tangga secara

bergantian dalam melempar dadu. Siswa juga merasakan proses pembelajaran menyenangkan sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik.

KESIMPULAN

Keaktifan siswa dilihat dari keterlibatan semua siswa selama proses pembelajaran dikelas. Selain itu, keaktifan siswa juga bisa dipengaruhi dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satunya dapat menggunakan media dalam meningkatkan keaktifan siswa yaitu dengan menggunakan media ular tangga. Media ular tangga merupakan alat peraga pembelajaran yang dirancang untuk dapat memudahkan dalam proses belajar siswa serta menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menarik. Penggunaan media permainan ular tangga juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain. Hal ini dapat membangkitkan motivasi dan semangat siswa karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa yang semula pasif didalam kelas menjadi ikut aktif saat belajar. Namun, ada beberapa kendala dalam menggunakan media ular tangga ini. Salah satu kendalanya adalah perlunya waktu yang lama untuk menjelaskan materi kepada siswa sehingga diperlukan persiapan yang matang agar pembelajaran berhasil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua yang terlibat dalam persiapan artikel ini, terutama Bapak dosen pembimbing atas saran yang tiada henti. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sekolah, guru, teman-teman serta pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini dengan judul analisis penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas 4 SDN Wonotingal sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

Affnyani (2023). Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>

- Aulia, N. A., Amaliyah, N. F., Faizah, N., Susanti, O. I., & Rondli, W. S. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR PKn MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus*, 2(1), 286–294.
- Dahlan, M. R., & Rahayu, R. F. (2021). *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh*. 6(1). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6648](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6648)
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). *Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Diorama Media and Student Learning Activities in Science Learning*. 3, 1–9. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., Kris, M., & Hidayatulloh, Y. (2020). *Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo*. 1(1).
- Lestari, I. C. (2021). 79 | Page. *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.
- Naufal, D. S., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA KELAS II. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Perwitasari, T. (2023). ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA DETECTIVE SPONGEBOB PADA MATERI AVERTEBRATA. 3, 338–344.
- Rismawati, I., Kartinah, & Ardiyanto, A. (2023). *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Analisis Kesulitan Membaca pada Peserta Didik*. 6(1), 65–73.
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). *Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada*. 3(1), 31–37.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Zulfa, E., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Sequenced Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 4, 18–22.