

Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Affnyani Rahma Pramesti

Program Studi PGMI, IBN Tegal

rahmapramestiaffnyani@gmail.com

ABSTRACT

Many students have not been able to master the learning material. The students do not fully understand the material even though the teacher has explained. Students quickly feel bored with the material taught because of the monotonous learning process, this is what does not give an impression and increase student activeness, so that their learning outcomes are not satisfactory. This is known by researchers when researchers conducted observations at MI Raden Fatah 02 Grobog Wetan, Therefore, researchers have examined using snakes and ladders learning media in an effort to increase student learning activeness in Al-Quran Hadith subjects. And the research objectives in this study are to increase student activeness in learning. The research method used is Classroom Action Research (PTK), which is research intended to provide input on how to take the right action to increase student activeness in learning Al-Quran Hadith. This class action research will be carried out through four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Then the research subjects in this study were all 6th grade students of MI Raden Fatah 02 consisting of 8 male students and 12 female students. With the application of snakes and ladders learning media, students actively participate in learning activities, students no longer sit still and the results of learning activeness obtained by students in Al-Quran Hadith subjects are in the very good category. This can be proven from the results of observer observations during the research process that students are very active during the learning process. This study concludes that the application of snakes and ladders learning media can increase student learning activeness in the subject of Al-Quran Hadith QS. Al-Qadr.

Keywords: *Snakes and Ladders Media, Learning Activity.*

ABSTRAK :

Banyak siswa yang belum mampu menguasai materi pembelajaran. Para siswa tidak memahami materi sepenuhnya meskipun guru sudah menjelaskan. Siswa cepat merasa bosan dengan materi yang diajarkan karena proses pembelajaran yang monoton, hal inilah yang kurang memberikan kesan dan meningkatkan keaktifan siswa, sehingga hasil belajar mereka tidak memuaskan. Hal ini peneliti ketahui disaat peneliti melakukan observasi di MI Raden Fatah 02 Grobog Wetan, Oleh karena itu, peneliti telah meneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadist. Dan tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dimaksud untuk memberikan masukan bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar Al-Quran Hadist siswa. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI MI Raden Fatah 02 yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Dengan penerapan media pembelajaran ular tangga siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak lagi duduk diam dan hasil keaktifan belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadist berada pada kategori sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi pengamat selama proses penelitian siswa sangat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Al-Quran Hadist materi QS. Al-Qadr.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Keaktifan Belajar.

Pendahuluan

Secara etimologi pendidikan berasal dari kata "didik", kemudian kata itu mendapat awalan me sehingga "mendidik", artinya memelihara dan memberi latihan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.(Rahman et al., 2022) Pendidikan dapat dilaksanakan dari berbagai jenjang mulai pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Salah satunya yaitu pendidikan dasar di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang dilaksanakan selama 6 tahun. Dengan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah sangat diperlukan untuk menuju kejenjang pendidikan yang lebih tinggi karena selama melaksanakan proses pembelajaran selama 6 tahun memperoleh berbagai mata pelajaran. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang tadinya tidak tahu menjadi tahu sehingga mempunyai bekal dalam diri dari berbagai aspek.(Hasan & Putra, 2021)

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Jadi, pembelajaran merupakan kegiatan mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, agar dapat memperoleh pengetahuan atau wawasan lebih luas serta hasil belajar yang berupa bertambahnya kemampuan dan nilai yang baru dimiliki oleh siswa. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah memuat berbagai macam mata pelajaran, yang nantinya dapat berguna dalam kehidupan siswa. Pembelajaran yang dilakukan salah satunya yaitu mata pelajaran al—quran hadist.

Kadang dalam sebuah mata pelajaran akan menimbulkan rasa menyenangkan, kesan menarik dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran jika dapat didukung dengan adanya media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat,

pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. (Jamalia, 2018) Media pembelajaran yang dapat digunakan banyak sekali macamnya, salah satunya dapat menggunakan permainan yang menarik serta tidak membosankan, seperti permainan ular tangga. Dengan adanya media sambil bermain dapat memiliki manfaat yang sangat penting pada masa usia sekolah dasar yaitu, salah satunya mempermudah peserta didik untuk aktif, menguasai, dan memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. (Rahmawati et al., 2020) Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Menurut Sadiman (2008:76) menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang. (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi. (3) adanya aturan-aturan main, dan (3) adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. (Meylina, 2018)

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. (Meylina, 2018, p. 257) Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi atau bahan ajar serta kelas agar siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan senang, tidak bosan, dan terkesan menarik. Dalam permainan setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu berisikan nomor 1 sampai 6 dan didalam papan ular tangga terdapat kotak kecil-kecil yang didalam nya terdapat gambar ular dan tangga. Setelah mengocok dadu siswa diperbolehkan memainkan permainanya sesuai dengan nomor yang telah didapatkan. (Dewi, T.L., Kurnia, D., Panjaitan, 2017)

Dengan menggunakan media permainan ular tangga siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Hasil belajar siswa hakikatnya

adalah perubahan tingkah laku. Tingkat laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotoris.(Maisyaroh, 2014) Sehingga diharapkan dalam penerapan media permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran al-quran hadist. Hasil belajar sangatlah penting karena dengan begitu dapat mengetahui keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada peningkatan dengan penerapan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar mata pelajaran al-quran hadist kelas 6 di MI Raden Fatah 02?

Kajian Teori

1. Keaktifan Siswa

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat maupun berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.(A.M, 2009)

Bentuk Keaktifan Belajar Siswa Setiap siswa memiliki gaya dan ciri belajar yang berbeda- beda. Karena itu siswa perlu mendapatkan bimbingan belajar yang berbeda pula dari pendidik Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. Turun serta dalam melaksanakan tugas.
- b. Terlibat dalam proses pemecahan masalah.
- c. Bertanya pada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapi.
- d. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- e. Mampu mempresentasikan hasil kerja.(Sudjana, 2010, p. 62)

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan

Kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa menurut Moh. Uzer Usman (2009:26-27) adalah:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran

- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
- c. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada peserta didik
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari;
- f. Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran,
- g. Memberikan umpan balik (feedback
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur;
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.(Usman, n.d.)

3. Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut.(Anggun, 2013) media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang diadopsi dan dimodifikasi.(Syahrial, 2016)

4. Langkah - Langkah Permainan Ular Tangga

Adapun langkahlangkah permainan ular tangga yaitu sebagai berikut:

- a. Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- b. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga ataupun mata dadu yg lain.
- c. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan di jawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
- d. Apabila kota yang dituju di dapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.

- e. Pemenang dari pemain ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar, dan terlebih dahulu fins sebagai dari games papan ular tangga.(Alamsyah Said, 2015, p. 240)
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga
 - a. Adapun kelebihan Media Ular Tangga sebagai berikut
 - Siswa belajar sambil bermain,
 - siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok,
 - memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan
 - tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran.(Afandi, 2018)
 - b. Adapun kekurangan media ular tangga sebagai berikut :
 - Tidak dapat diselesaikan tepat waktu.
 - Diperlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
 - Media Permainan ular tangga tidak semua dapat mengembangkan materi pembelajaran.
 - Kurangnya pemahaman anak dapat mericuhkan anak.
 - Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Metodologi Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut. Pelaksanaan PTK mengacu pada model siklus PTK oleh Kemmis dan Taggart. Setiap siklus terdiri dari atas. Satu, planning (perencanaan). Dua, act (pelaksanaan/Tindakan). Tiga, observation (pengamatan). reflecting (refleksi). Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki

perencanaan (revise plan) berikutnya. Jenis penelitian ini dirancang dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk guru sebagai peneliti, maka peneliti bekerja sebagai guru kelas yang merencanakan tindakan, mempersiapkan tindakan, melaksanakan tindakan, dan melaporkan hasil penelitian.

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Raden Fatah 02. Adapun peneliti memilih MI Raden Fatah 02 karena peneliti sedang melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PPL) di MI tersebut.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada TANGGAL 5-29 September 2022.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MI Raden Fatah 02 tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari siswa laki-laki 8 orang dan siswa perempuan 12 orang.

C. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. (Margono, 2014, p. 158) Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Lembar observasi ini juga digunakan sebagai bahan refleksi. (Yuliatwati, 2017, p. 37)

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut

pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang di tulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.(Herdiyansyah, 2010, p. 118)

D. Instrument Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian karena alat atau instrument ini mencerminkan juga cara pelaksanaannya.(Sanjaya, 2011, p. 84) Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data, agar kegiatan penelitian menjadi sistematis dan mudah. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru dan aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan mulai dilakukan pada saat awal pembelajaran hingga akhir.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, melalui tindakan dalam satu siklus dengan perencanaan, tindakan dan penutup. Secara sederhana analisis data ini dilakukan untuk merangkum hasil pengamatan. Dengan analisis ini peneliti melihat ketercapaian tujuan dengan melihat adanya peningkatan pada aspek tertentu.(Pardjono, 2007, p. 53)

E. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian ini di lakukan di MI Raden Fatah 02 yang merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah swasta yang berlokasi di Jl. KH. Ma'rif No. 1, Amalan, Grobog Wetan, Kecamatan Pangkah, Kabupaten Tegal. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di kelas VI pada tahun ajaran

2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang siswa, yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

Data yang disajikan oleh penulis meliputi hasil dari observasi dan tabel pengamatan. Dalam bab ini dipaparkan tentang paparan data dan analisis data, temuan penelitian, pembahasan hasil penelitian.

1. Hasil penelitian

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan terhadap pelaksanaan penelitian dan refleksi

a. Perencanaan tindakan antara lain sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kelas tempat penelitian.
- 2) Menentukan materi sebagai bahan yang diajarkan, yaitu materi yang diambil dari Al-Quran Hadist kelas VI semester 1 tentang Surat Al-Qadr.
- 3) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 4) Penelitian dilaksanakan pada hari senin, 26 September 2022, dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan pendahuluan

- Guru memberikan salam dan membaca do'a (Religius)
- Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran/kompetensi yang harus dicapai siswa
- Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, serta posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran
- Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)

- Guru memberi motivasi bagaimana kelebihan orang yang membaca al-Quran (Motivasi)

b) Kegiatan Inti

- Siswa Mencermati penjelasan guru tentang Identitas Q.S. Al-Qadr (97)
- Guru membagi siswa kelas 6 menjadi 2 kelompok kemudian setiap kelompok diminta menyusun potongan surat al-Qadr yang sudah di siapkan.
- Masing-masing kelompok berlomba menjadi yang tercepat.
- Siswa dan guru mengecek jawaban masing-masing kelompok.
- Guru memberikan mufrodat surat al-Qadr kemudian siswa menghafalkanya.
- Setiap kelompok memainkan permainan ular tangga pembelajaran yang sudah guru siapkan.
- Setiap angka pada papan ular tangga terdapat pertanyaan yang wajib dijawab siswa secara bergantian berkaitan dengan surat al-Qadr.

c) Kegiatan penutup

- Siswa diminta membaca Q.S. Al-Qadr (97) bersama-sama dengan guru
- Siswa membaca Q.S. Al-Qadr (97) ayat per ayat hingga lancar, dan mencermati tulisan huruf/tanda baca.
- Siswa mendemonstrasikan bacaan Q.S. Al-Qadr (97) di depan kelas

d) Pengamatan Kegiatan

Pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Al-Quran Hadist. Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan teman sejawat sebagai pengamat (observer).

Data yang diperoleh yakni aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran Al-Quran Hadist dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, serta kinerja guru selama pembelajaran Al-Quran Hadist dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga.

1) Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat keaktifan belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, selain itu dengan penelitian ini diharapkan meningkatkannya partisipasi maupun aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mengetahui apakah penelitian tindakan kelas sudah berhasil atau belum, maka perlu dilakukan refleksi. Refleksi merupakan tahap akhir dari penelitian tindakan. Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengkaji data yang diperoleh, data yang dikaji meliputi data hasil observasi dan data hasil tes belajar. Data hasil observasi berupa data partisipasi anak dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa pada

pembelajaran Al-Quran Hadist kelas VI di MI Raden Fatah 02 Grobog Wetan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Dari hasil penelitian, ada 4 siswa kategori aktif sekali karena berusaha membantu dan menjawab pertanyaan temanya yang belum benar, ada 10 siswa termasuk kategori aktif karena bersedia menjawab pertanyaan guru tanpa di tunjuk terlebih dahulu, ada 4 siswa termasuk kategori kurang aktif dan 2 siswa termasuk kategori tidak aktif karena tidak bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.

Dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan keaktifan yang dicapai sesuai dengan target pencapaian meskipun siswa belum seluruhnya aktif. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi beberapa siswa masih belum aktif dalam pembelajaran. Sudjana (2004:39) dalam bukunya menuliskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa/lingkungan. Menurut Carroll yang dikutip oleh Sudjana (2004:40) disebutkan bahwa pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal: a) bakat pelajar; b) waktu yang tersedia untuk belajar; c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran; d) kemampuan individu; serta faktor eksternal e) kualitas pengajaran.

Berdasarkan teori yang berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, dapat digunakan untuk menganalisis hasil penelitian yaitu beberapa siswa yang belum aktif disebabkan dari faktor dalam diri siswa yaitu beberapa siswa kelas VI yang masih belum bisa membaca, hal ini menghambat siswa dalam menghafal materi yang di ajarkan, siswa masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan pada media baru permainan edukatif ular

tangga yang diberikan. Selain penyesuaian dengan media, siswa juga menyesuaikan dengan guru pengajar (peneliti).

3. Kesimpulan

Setelah dilaksanakan tindakan penelitian pada siswa kelas VI di MI Raden Fatah 02 Grobog Wetan tahun ajaran 2022/2023, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa, karena 14 siswa dapat dikategorikan aktif sekali dan aktif, 6 siswa kategori kurang aktif dan tidak aktif. Rata-rata siswa kelas VI aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

A.M, S. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Wali Persada.

Afandi, P. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Konsep dan Indikator)*. Zanafa Publishing.

Alamsyah Said, A. B. J. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Prenadamedia Group.

Anggun. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Pustaka Utama.

Dewi, T.L., Kurnia, D., Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).

Hasan, A., & Putra, P. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 02 LENGKENAT. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 3, 15–20. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i1.83>

Herdiyansyah, H. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Selemba Humanika.

- Jamalia, J. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100–105. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>
- Maisyaroh, I. (2014). *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ladder) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di MTs, Al Ikhwaniyah Pondok Aren)*. Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Meylina, E. Y. S. (2018). PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA KELAS V SDN 08 KENYAUKTAHUN PELAJARAN 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(2), 255–263. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humphath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Lembaga Penelitian UNY.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 38–44.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Syahrial. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar.

Usman, M. U. (n.d.). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Remaja
Rosdakarya.

Yuliawati, F. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Tenaga Pendidik
Profesional*. Pustaka Insan Madani.