



EFEKTIVITAS MEDIA ULAR TANGGA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SD SWASTA BUDI MURNI 2

Oleh:

Litani Fivetrin Siregar^{1*}, Regina Sipayung²

^{1*,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas

*Email: litaniregar@gmail.com 1, sipayunregina@gmail.com 2

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3049>

Article info:

Submitted: 07/05/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis diskusi kelompok dan bimbingan individual yang didukung oleh media pembelajaran interaktif. Penelitian dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan melibatkan 36 siswa sebagai peserta penelitian. Setiap siklus meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest), observasi, serta catatan lapangan. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan perkembangan nilai rata-rata, simpangan baku, nilai tertinggi, dan nilai terendah pada setiap tahap. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan signifikan, yaitu dari 58,5 pada tahap awal menjadi 70,5 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80,5 pada siklus II. Selain itu, analisis statistik inferensial menggunakan uji t-berpasangan mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada setiap siklus ($p \leq 0,05$). Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa metode diskusi kelompok pada siklus I berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, bimbingan individual membantu siswa yang masih kesulitan untuk mencapai ketuntasan belajar. Media interaktif yang digunakan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran, Ular Tangga Interaktif, Minat Belajar, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Minat belajar dan pemahaman konsep merupakan elemen penting dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Pada tingkat SD, khususnya kelas 1, siswa berada pada tahap awal mengenal berbagai konsep dasar, termasuk materi profesi, yang berperan penting dalam membangun wawasan dan cita-cita mereka di masa depan. Namun, proses pembelajaran di kelas sering kali menemui tantangan, seperti kurangnya minat belajar dan keterlibatan siswa yang optimal.

Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga mereka bisa lebih mudah memahaminya. Media interaktif adalah salah satu jenis media yang



memanfaatkan teknologi atau permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif terlibat, media pembelajaran membantu siswa berinteraksi langsung dengan materi. Dengan cara ini, motivasi belajar meningkat, pemahaman konsep menjadi lebih baik, dan keterampilan siswa dapat berkembang lebih optimal.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar (SD), media pembelajaran interaktif sangat relevan karena siswa pada tahap ini cenderung memiliki perhatian yang pendek dan lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan elemen bermain. Dengan adanya media interaktif, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan siswa merasa termotivasi untuk lebih aktif berpartisipasi. Menurut Piaget (2005), Siswa usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka belajar dengan baik melalui aktivitas langsung yang melibatkan benda nyata atau permainan. Salah satu media yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran adalah permainan ular tangga interaktif.

Permainan edukatif ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, permainan ini efektif dalam meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media ular tangga merupakan alat pembelajaran interaktif yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, misalnya, permainan ular tangga dapat dirancang dengan menambahkan kosakata, kalimat, atau pertanyaan pada setiap petaknya. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep dasar Bahasa Indonesia. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Ilmiah & Dewi (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Siswa merasa lebih termotivasi karena proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Demikian pula, penelitian Malinda & Hendratno (2024) menemukan bahwa permainan ular tangga efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Nugraha dkk. (2024) juga melaporkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga pada pembelajaran perubahan benda. Permainan ini membantu siswa mengingat kosakata dan konsep melalui aktivitas bermain sambil belajar. Interaksi ini memungkinkan siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang menyenangkan, sehingga memperkuat daya ingat mereka.

Penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa media permainan edukatif seperti ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan minat mereka terhadap proses pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Baiquni (2016), Barokah dkk. (2024), dan Agustini dkk. (2024) mendukung temuan ini, dengan hasil yang menunjukkan efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada berbagai mata pelajaran. Meskipun banyak penelitian berfokus pada Matematika dan IPAS, potensi media ular tangga interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi profesi, masih belum banyak dieksplorasi. Dengan memanfaatkan media ini, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan, yang pada akhirnya meningkatkan minat serta pemahaman siswa tentang berbagai profesi.

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Ilmiah & Dewi (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media ular tangga interaktif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas 1 SD pada materi profesi.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut *Classroom Action Research*, yaitu pendekatan penelitian yang berfokus pada pemberian tindakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas (Tanjung dkk., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada materi profesi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Swasta Budi Murni 2 pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa, yang terbagi secara merata antara 18 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Pelaksanaan PTK mengikuti alur yang dikenal dengan istilah siklus (daur), yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu Perencanaan (Planning): Menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan, Pelaksanaan (Acting): Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat, Pengamatan (Observing): Mengamati proses dan hasil tindakan yang dilakukan, Refleksi (Reflecting): Menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan langkah perbaikan selanjutnya.

Keempat tahap ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus. Jika hasil refleksi menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan belum berhasil meningkatkan proses pembelajaran atau mengatasi permasalahan yang ada, rencana tindakan akan diperbaiki dan siklus berikutnya akan dimulai (Daryanto, 2018). Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran dapat terus disempurnakan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Gambar 1 Bagan Siklus Penelitian



Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan pengolahan data kuantitatif dan kualitatif untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Data kuantitatif berasal dari hasil evaluasi pemahaman siswa dan minat belajar yang diukur menggunakan instrumen penilaian. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, catatan lapangan, dan refleksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa pada pra siklus hingga siklus 2. Rumus yang digunakan adalah:



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

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata nilai siswa

$\sum X$ = Jumlah total nilai siswa

N = Jumlah siswa

Untuk menghitung persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Deskriptif persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Uji t berpasangan digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah tindakan pada siklus tertentu. Rumusnya adalah:

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{N}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t-hitung

\bar{d} = Rata-rata selisih nilai pretest dan posttest

S_d = Simpangan baku dari selisih nilai pretest dan posttest

N = Jumlah siswa

Analisis Observasi menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan data berdasarkan indikator minat belajar seperti keterlibatan siswa, antusiasme, dan keaktifan selama pembelajaran. Catatan refleksi guru dianalisis untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama pembelajaran dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media ular tangga interaktif. Fokus utama adalah mengidentifikasi pemahaman awal siswa tentang materi profesi dan tingkat minat belajar mereka. Pada tahap pra siklus ini diperoleh rata-rata nilai pemahaman siswa adalah 58,5, dan persentase minat belajar hanya mencapai 45%. Berikut Tabel 1 Nilai Rata-Rata dan Presentasi Pra Siklus :

Tabel 1 Nilai Rata-Rata dan Presentasi Pra Siklus



Aspek	Nilai Rata-rata	Persentase (%)
Pemahaman Siswa	58,5	-
Minat Belajar Siswa	-	45%

Pada tahap ini, terlihat keterlibatan siswa masih sangat rendah dan pemahaman siswa pun masih terbatas. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa secara interaktif.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus 1, media ular tangga interaktif mulai diterapkan. Media ini dirancang untuk memperkenalkan konsep profesi secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Pada tahap siklus 1 diperoleh rata-rata nilai pemahaman siswa mengalami peningkatan dari 58,5 menjadi 70,5. Persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 45% menjadi 70%. Siswa mulai terlibat lebih aktif, tetapi masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep tertentu. Berikut Tabel 2 Nilai Rata-Rata dan Presentasi Siklus I:

Tabel 2 Nilai Rata-Rata dan Presentasi Siklus I

Aspek	Nilai Rata-rata	Persentase (%)
Pemahaman Siswa	70,5	-
Minat Belajar Siswa	-	70%

Penggunaan media ular tangga meningkatkan keterlibatan siswa. Pada siklus ini, siswa mulai menunjukkan peningkatan antusiasme terhadap pembelajaran. Namun, beberapa siswa masih menghadapi kesulitan memahami istilah yang lebih kompleks. Pembelajaran kelompok dan pengarahan tambahan diberikan untuk membantu mereka.

Dilakukan uji t-berpasangan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum siklus (pra siklus) dan setelah pelaksanaan siklus 1. Hasil analisis menunjukkan nilai t-hitung sebesar 7,24 dengan p-value 0,001. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kepercayaan 95% ($p < 0,05$), menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus 1 memberikan dampak yang nyata. Data lengkap hasil uji dapat dilihat pada Tabel 3: Uji t-berpasangan Pra Siklus vs Siklus I.

Tabel 3 Uji t-berpasangan Pra Siklus vs Siklus I

Tahapan	t-hitung	p-value	Kesimpulan
Pra Siklus vs Siklus 1	7,24	0,001	Terdapat perbedaan signifikan pada tingkat kepercayaan 95% ($p < 0,05$).

Dari hasil uji t-berpasangan, diperoleh nilai t hitung yang jauh lebih besar daripada t tabel.

3. Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus 2, media ular tangga dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal yang lebih menantang dan melibatkan diskusi kelompok kecil. Perbaikan ini bertujuan untuk lebih mendalami pemahaman siswa dan meningkatkan minat belajar mereka. Pada tahap siklus 2 diperoleh Rata-rata nilai pemahaman siswa mencapai 80,5, dan persentase minat belajar meningkat signifikan hingga 90%. Hasil ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Berikut Tabel 4 Nilai Rata-Rata dan Presentasi Siklus II:

Tabel 4 Nilai Rata-Rata dan Presentasi Siklus II



Aspek	Nilai Rata-rata	Persentase (%)
Pemahaman Siswa	80,5	-
Minat Belajar Siswa	-	90%

Pada tahap ini, terlihat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan minat belajar siswa. Penggunaan media yang dimodifikasi serta penerapan diskusi kelompok berhasil memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka. Diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk saling berbagi pemahaman, sementara soal-soal yang lebih menantang membantu meningkatkan daya analisis siswa.

Uji t-berpasangan dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pada siklus 1 dan siklus 2. Analisis menunjukkan nilai t-hitung sebesar 5,89 dengan p-value 0,002. Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan pada tingkat kepercayaan 95% ($p < 0,05$). Data lengkap hasil uji ini dapat dilihat pada Tabel 5: Uji t-berpasangan Siklus 1 vs Siklus 2.

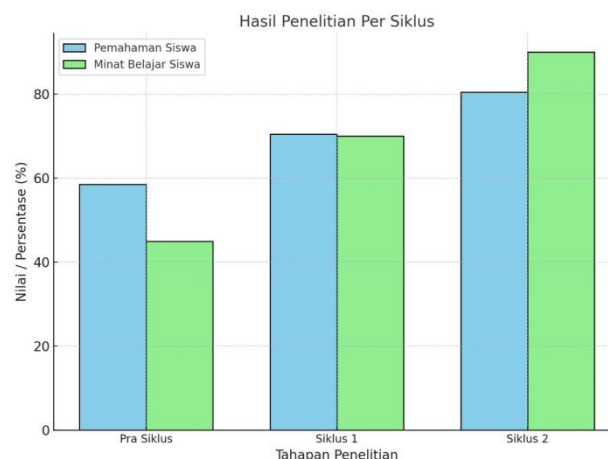
Tabel 5 Uji t-berpasangan Siklus I vs Siklus II

Tahapan	t-hitung	p-value	Kesimpulan
Siklus 1 vs Siklus 2	5,89	0,002	Terdapat perbedaan signifikan pada tingkat kepercayaan 95% ($p < 0,05$).

Dari hasil uji t-berpasangan, diperoleh nilai t hitung yang jauh lebih besar daripada t tabel. Selain itu, nilai p-value $< 0,05$ untuk kedua uji. Oleh karena itu:

- **H_0 ditolak:** Terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada setiap siklus.
- Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berikut adalah grafik batang yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman maupun minat belajar, pada setiap siklus penelitian:



Gambar 2 Grafik Peningkatan Pemahaman dan Minat Belajar Siswa

Grafik batang yang disajikan menggambarkan peningkatan hasil penelitian setiap siklus dalam aspek pemahaman siswa dan minat belajar. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata pemahaman siswa hanya mencapai 58,5, dengan tingkat minat belajar sebesar 45%. Setelah intervensi menggunakan media ular tangga interaktif pada siklus 1, terjadi peningkatan signifikan, di mana rata-rata nilai pemahaman



meningkat menjadi 70,5, dan tingkat minat belajar mencapai 70%. Pada siklus 2, modifikasi media dan diskusi kelompok lebih lanjut meningkatkan hasil, dengan rata-rata pemahaman siswa mencapai 80,5 dan tingkat minat belajar mencapai 90%. Grafik ini secara visual menunjukkan efektivitas tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan minat belajar siswa pada materi profesi melalui penerapan media ular tangga interaktif. Peningkatan ini tampak pada setiap siklus dengan hasil sebagai berikut:

a. Peningkatan Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa meningkat dari rata-rata nilai 58,5 pada pra siklus menjadi 70,5 pada siklus 1 dan 80,5 pada siklus 2. Hasil ini mengindikasikan bahwa media ular tangga interaktif efektif dalam membantu siswa memahami materi profesi, sebagaimana didukung oleh hasil uji t-berpasangan yang menunjukkan perbedaan signifikan antara setiap tahapan pembelajaran ($p < 0,05$). Penurunan simpangan baku pada siklus 2 juga menunjukkan pemerataan pemahaman antar siswa.

Peningkatan ini mendukung teori konstruktivisme dari Belford (2013), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Pada siklus 1, diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk berbagi ide, sementara pada siklus 2, bimbingan individual memberikan perhatian kepada siswa dengan kesulitan khusus. Diskusi kelompok mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sebagaimana dinyatakan oleh Johnson & Johnson (1989), yang menemukan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas belajar. Hal ini konsisten dengan pendapat Hattie (2008), yang menyebutkan bahwa strategi umpan balik individu dapat mempercepat pencapaian hasil belajar.

b. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa meningkat dari 45% pada pra siklus menjadi 70% pada siklus 1 dan mencapai 90% pada siklus 2. Penggunaan media interaktif yang disertai tantangan soal-soal mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ular tangga berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai medium untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini mendukung temuan Mayer (2002), yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal meningkatkan retensi dan pemahaman siswa. Selain itu, hasil ini selaras dengan penelitian Sabri *et al.* (2022), yang menunjukkan efektivitas media berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi siswa.

c. Efektivitas Pembelajaran Per Siklus

Pada tahap Pra Siklus ke Siklus 1, Media ular tangga memperbaiki kondisi pembelajaran monoton menjadi lebih menarik. Interaksi dalam permainan membantu siswa memahami profesi dengan cara yang menyenangkan. Siklus 1 ke Siklus, penambahan soal yang lebih menantang meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Diskusi kelompok mendorong kolaborasi dan berbagi pengetahuan, sedangkan bimbingan individual memberikan perhatian khusus pada siswa yang membutuhkan.

Analisis Statistik yang digunakan yaitu Uji t-berpasangan yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pra siklus dan siklus 1 ($t = 7,24$, $p = 0,001$) serta antara siklus 1 dan siklus 2 ($t = 5,89$, $p = 0,002$). Hal ini membuktikan bahwa penerapan media ular tangga interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hipotesis yang menyatakan bahwa media ular tangga interaktif berpengaruh signifikan terhadap pemahaman dan minat belajar siswa terbukti berdasarkan peningkatan nilai rata-rata pemahaman siswa dan persentase minat belajar dari pra siklus ke siklus 2.

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:



1. Penerapan media ular tangga interaktif memiliki dampak positif terhadap pembelajaran siswa, khususnya dalam memahami materi tentang profesi. Terlihat bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari tahap awal hingga siklus kedua yaitu 58,5 pada tahap awal menjadi 70,5 pada siklus I dan 80,5 pada siklus II. Serta uji t-berpasangan dengan nilai $p \leq 0,05$ menunjukkan adanya efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman mereka.
2. Penerapan media ini juga berhasil menumbuhkan minat belajar siswa. Mereka terlihat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun tugas individu. Antusiasme yang meningkat menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat berkontribusi pada motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, media ular tangga interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807-814.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Belford, R. E. (2013). Review of learning theories: An educational perspective.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193-203.
- Barokah, A., Khasanah, F. N., Azzahra, S. S., & Dewi, N. (2024). Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 485-497.
- Daryanto. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Medi
- Hattie, J. (2008). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge
- Ilmiah, A. R., & Dewi, E. M. P. (2022). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *METAPSIKOLOGI J. Ilm. Kaji. Psikol*, 1(1), 22-29.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company
- Malinda, E. Q., & Hendratno, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85-139). Academic Press.
- Nugraha, B. F. M., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 181-186.
- Piaget, J. (2005). *The psychology of intelligence*. Routledge.



Sabri, Z., Fakhri, Y., & Moumen, A. (2022). The effects of gamification on E-learning education: Systematic literature review and conceptual model. *Statistics, Optimization & Information Computing*, 10(1), 75-92.

Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.