

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA PINTAR (UTAR) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS TEMA KERAGAMAN BUDAYA DI SDN DRINGU TAHUN AJARAN 2022/2023

Dwi Agustin^{1*}, Ribut Prastiwi Sriwijayanti², Ryzca Siti Qomariyah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga, Jl. Raya Dringu,
Probolinggo, Jawa Timur 67216

Email: ¹dwiagustin150820@gmail.com, ²yanti.rps@gmail.com,

³ryzca.upm@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstract

This study aims to find out empirical answers regarding the effect of using the Smart Ladder Snake (UTAR) media on the learning outcomes of fifth grade students in the social studies subject on the theme of cultural diversity at SDN Dringu in the 2022/2023 academic year. This study used a pre-experimental type of experimental method with the One Group Pretest-Posttest Design. The population in the study were all 21 students of class V, totaling 21 students. The instrument that the researcher used was in the form of multiple choice questions, namely pretest and pretest. The instrument that the researcher used was in the form of multiple choice questions, namely pretest and pretest. Data collection techniques: 1) observation, 2) questionnaire, 3) pretest-posttest results, 4) documentation. The data analysis technique in this research used descriptive data analysis techniques to find out the highest to lowest student scores, and the inferential data analysis technique used to test the hypothesis is the t-test. The results of the study show that: 1) UTAR as a teaching medium is designed according to the development and characteristics of students so that it can motivate fifth grade students in understanding cultural diversity material in social studies subjects. Judging from the scores obtained by students who were initially categorized as low after using teaching media, they were categorized as high, 2) The Smart Snakes and Ladders Media (UTAR) is very influential on student results seen through a questionnaire that has been filled in by students.

Keywords: *Smart Snakes and Ladders Media (UTAR); learning outcome*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jawaban yang empiris mengenai pengaruh penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis *pre-eksperimental* dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian adalah semua siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa. Instrumen yang dilakukan peneliti gunakan adalah dalam bentuk soal pilihan ganda yaitu *pretest* dan *pretest*. Teknik pengumpulan data: 1) observasi, 2) angket, 3) hasil *pretest-posttest*, 4) dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan tehnik analisis data deskriptif untuk mengetahui hasil tertinggi hingga terendah nilai siswa, dan tehnik analisis data inferensial dengan menggunakan untuk menguji hipotesis adalah Uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) UTAR sebagai media ajar yang dirancang sesuai perkembangan dan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi siswa kelas V dalam memahami materi keragaman budaya pada mata pelajaran IPS dilihat dari nilai yang diperoleh siswa yang mulanya dikategorikan rendah setelah menggunakan media ajar dikategorikan tinggi, 2) Media Ular Tangga Pintar (UTAR) sangat berpengaruh terhadap hasil siswa dilihat melalui angket yang telah diisi siswa.

Kata Kunci: Media Ular Tangga Pintar (UTAR); Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Semua individu di Indonesia wajib mendapatkan pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting, hal ini dikarenakan pendidikan membuat setiap individu dapat berperan aktif dalam mewujudkan potensi dan kemampuannya guna meningkatkan pengetahuan, karakter moral, disiplin diri, dan keterampilan. Dalam pendidikan terdapat kegiatan belajar mengajar yang harus dikembangkan agar dapat menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas (Andrianto dkk., 2021:50).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk keperluan pedagogi yang mengaji bidang sosial bersifat abstrak mengenai perilaku dasar manusia yang dihubungkan dengan masalah yang terjadi di masyarakat. Agustina dkk. (2019:107) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS sangat penting terutama di sekolah dasar untuk membentuk generasi muda yang cakap, bermoral, dan disiplin. Oleh karena itu pembelajaran IPS diperlukan kemampuan siswa dalam mengaji setiap bidang sosial.

Terdapat masalah dalam pembelajaran IPS. Salah satunya, guru hanya menggunakan metode ceramah dan

menggunakan media buku paket dalam pembelajaran IPS yang menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru, dan pembelajaran akan monoton dan tidak bermakna. Hal ini mengakibatkan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru menjadi verbal. Sehingga siswa tidak memahami materi pembelajaran. Permasalahan diatas adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dalam menangani permasalahan, guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik guna membuat siswa berpartisipasi aktif, dapat menggunakan imajinasi, dan menghindari rasa bosan saat kegiatan belajar berlangsung (Ferryka, 2018:58).

Menurut Susanto (dalam Ambarsari, 2022:12) keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang meliputi kesehatan jasmani, kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, keuletan, sikap, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang tidak bersumber dari dalam diri

siswa yang meliputi keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar.

Dalam kurikulum tingkat sekolah dasar, materi pembelajaran keragaman budaya pada kelas V. Materi ini merupakan salah satu materi pelajaran IPS yang memerlukan media yang dapat membuat siswa lebih mengenal keragaman budaya di Indonesia.

Media yang sesuai dalam materi ini adalah media yang memadukan pembelajaran sekaligus permainan, sehingga menciptakan interaksi yang maksimal antara guru dan siswa. Hal ini dikarenakan siswa pada tingkat sekolah dasar lebih senang bermain daripada belajar.

Ular tangga dapat digunakan guru sebagai media yang memiliki daya tarik tersendiri. Media ular tangga ini masih jarang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Kumala dkk. (2020:44), ular tangga adalah permainan yang suka dimainkan oleh banyak anak, menggunakan dadu untuk menentukan jumlah tahapan langkah dalam kotak yang harus diselesaikan untuk mencapai kemenangan.

Media Ular Tangga Pintar (UTAR) adalah media pembelajaran yang dipergunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan

hasil belajar siswa guna terciptanya pembelajaran bermakna (Afifah dkk., 2019:209). Media ini dilengkapi dengan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan materi keragaman budaya, serta aturan-aturan bermain.

Menurut Mentara dkk. (2017:58), langkah-langkah dalam media permainan ular tangga dilakukan secara berkelompok yang terdiri 4-5 siswa, dadu dilempar untuk memulai permainan, banyaknya langkah yang harus ditempuh ditentukan oleh angka dadu yang telah dilempar, pemain harus menjawab pertanyaan pada kartu soal setelah berhenti di salah satu kotak yang terdapat gambar tanda tanya, pemain akan kehilangan kesempatan untuk melempar dadu dalam satu putaran jika tidak dapat menjawab pertanyaan, ketika siswa melempar dadu dan mendapat angka 6 maka siswa dapat melempar dadu kembali, pion harus bergerak turun kebawah jika pemain menginjak kotak bergambar ular, pion akan bergerak naik jika pemain menginjak kotak bergambar tangga, dan kelompok yang mencapai puncak akan memenangkan permainan. Langkah-langkah penggunaan Ular Tangga Pintar (UTAR) terdapat banyak kesamaan dengan permainan ular tangga pada umumnya.

Media ular tangga memiliki keunggulan dan kelemahan. Menurut Saputri dkk. (2022:320), keunggulannya antara: lain siswa dapat mendapatkan pengalaman nyata, belajar sambil bermain yang menyenangkan, permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menekankan kerjasama kelompok, dan siswa dapat menerima kekalahan.

Menurut Suhartini (dalam Sari, 2022:9), kelemahan media ular tangga antara lain: menjelaskan peraturan kepada siswa membutuhkan waktu yang cukup lama, ketidakmampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran, kegagalan dalam memahami aturan permainan yang akan menimbulkan kekacauan saat bermain, dan siswa merasa kesulitan memahami materi akan merasa kesulitan dalam bermain.

Menurut Suparyanto (2020:62), hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa setelah memperoleh pengalaman belajar atau keberhasilan siswa dalam mempelajari materi melalui tes yang diberikan disekolah.

Ranah dalam pembelajaran sejalan dengan pemikiran bloom yang dibagi menjadi 3 ranah, yaitu kognitif dilakukan melalui tes, afektif dilakukan melalui skala sikap, dan psikomotor

dilakukan dengan uji tindakan (Salombe, 2021:62).

Hasil belajar adalah tingkat banyaknya tugas yang dicapai oleh siswa saat proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran ditentukan dengan cara melihat perubahan tingkah laku siswa serta nilai yang dicapai siswa (Uswatun Hasanah dkk., 2022:1027).

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk mendidik dan membekali siswa dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan siswa sesuai minat, bakat, dan kemampuannya dalam mengatasi permasalahan di lingkungan, serta guru dapat mempersiapkan siswa untuk fokus ke jenjang yang lebih tinggi (Ronny dkk., 2023:4468).

Berdasarkan uraian diatas dan kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa terdapat banyak guru yang menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran dan sebagian guru menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran itu dapat dipengaruhi oleh kreativitas guru.

Untuk memfokuskan batasan masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar siswa

kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu tahun ajaran 2022/2023?”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Dringu, yang dilakukan bulan Maret sampai dengan April 2023. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan paradigma sederhana, karena menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Ular Tangga Pintar (UTAR) dan variabel terikat adalah hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen jenis *pre-eksperimental* dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Dringu yang berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen dalam penelitian

ini adalah teknik tes yang berupa *pretest* dan *posttest*.

Terdapat empat teknik pengumpulan data dalam penelitian, yaitu 1) observasi, 2) angket, 3) hasil *pretest-posttest*, dan 4) Dokumentasi. Observasi adalah pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan manusia dan lingkungan fisik, dimana kegiatan tersebut terjadi secara terus menerus untuk mengumpulkan fakta dimana tempat kegiatan tersebut dilakukan (Hasanah, 2016:21). Angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang menggunakan daftar pertanyaan yang telah dijawab atau belum. Responden diminta untuk menjawab berdasarkan intruksi peneliti (Nurani, 2017:119). Hasil *pretest-posttest* adalah hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan yang dianalisis untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa. Dokumentasi adalah penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan dan penyelidikan yang dikumpulkan, diolah, dipilih, dan disimpan sebagai bukti (Sudarsono, 2017:47).

Jumlah petugas yang terlibat dalam pengumpulan data ini terdiri 22 orang, dimana 21 siswa kelas V SDN Dringu dan seorang observer dari prodi PGSD.

Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Keberhasilan media Ular Tangga Pintar (UTAR) diambil melalui angket yang telah diisi siswa yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Data yang dikumpulkan peneliti dibedakan menjadi dua, yaitu analisis data statistik deskriptif berdasarkan gambaran perolehan nilai siswa dari yang tertinggi hingga terendah sesuai hasil yang didapatkan pada *pretest-posttest* dan analisis data statistik inferensial dengan menggunakan uji validitas, uji reabilitas, dan uji-t .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Statistik

Deskripsi Hasil Belajar *Pretest*

Penggunaan statistik dapat digambarkan melalui perolehan nilai siswa dari yang tertinggi hingga terendah. Tingkat pencapaian hasil belajar siswa tanpa menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR) yang tertinggi adalah 87 yang dicapai oleh satu siswa dan nilai terendah adalah 27 yang juga dicapai oleh satu siswa. Berikut nilai tertinggi hingga terendah yang diperoleh siswa.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest*

No	Nilai	Frekuensi
1.	87	1
2.	74	6
3.	67	4
4.	60	4
5.	54	2
6.	47	1
7.	41	2
8.	27	1
Jumlah		21

Urutan hasil belajar yang dicapai siswa tanpa menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR), dapat ditentukan sebagai berikut berdasarkan perolehan nilai siswa: nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah nilai 87 diperoleh oleh satu siswa, nilai 74 diperoleh oleh enam siswa,

nilai 67 diperoleh oleh empat siswa, nilai 60 diperoleh oleh empat siswa, nilai 54 diperoleh oleh dua siswa, nilai 47 diperoleh oleh satu siswa, nilai 41 diperoleh oleh dua siswa, dan nilai 27 diperoleh oleh satu siswa.

Tabel 2. Rata-Rata *Pretest* Sebelum diterapkan media UTAR

Mean	N	Std. Deviation
62.0476	21	14.25649

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui rata-rata nilai *pretest* sebesar 62,05 yang dikatakan tergolong rendah.

Deskripsi Hasil Belajar Siswa *Posttest*

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media Ular Tangga Pintar

(UTAR) di kelas V. Perolehan nilai siswa yang tertinggi hingga terendah digambarkan menggunakan analisis data deskriptif sebagai berikut.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Posttest*

No	Nilai	Frekuensi
1.	100	1
2.	93	2
3.	87	8
4.	80	6
5.	74	2
6.	67	1
7.	47	1
Jumlah		21

Berdasarkan tabel 3, nilai tertinggi dicapai oleh siswa adalah nilai 100 yang dicapai oleh satu siswa dan nilai terendah adalah 47 yang diperoleh oleh satu siswa.

Secara berurutan, perolehan nilai tertinggi hingga terendah diuraikan

sebagai berikut: nilai 100 diperoleh oleh satu siswa, nilai 93 diperoleh oleh dua siswa, nilai 87 diperoleh oleh delapan siswa, nilai 80 diperoleh oleh enam siswa, nilai 74 diperoleh oleh dua siswa, nilai 67 diperoleh oleh satu siswa, dan nilai 47 diperoleh oleh satu siswa.

Tabel 4. Rata-Rata *Pretest* Setelah diterapkan media UTAR

Mean	N	Std. Deviation
82.0952	21	10.88074

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa rata-rata *posttest* sebesar 82,09 yang tergolong tinggi.

Analisis Data Statistik Inferensial

Uji Validaitas

Uji validitas menunjukkan seberapa alat ukur dalam mengukur apa yang diukur. Caranya adalah dengan mengorelasikan anantara nilai yang diperoleh pada masing-masing soal. Pengujian validitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 yang dilakukan pada 21 siswa.

Dalam penelitian ini, jika nilai signifikan $<0,05$ maka instrumen soal dapat dikatakan valid. Pada penelitian ini

terdapat delapan soal yang dapat dikatakan valid dan tujuh soal yang dapat dikatakan tidak valid.

Uji Reabilitas

Metode yang digunakan untuk uji reabilitas yaitu metode *Alpa Cronbach's*. Reabilitas suatu konstruk variabel dapat dikatakan baik jika memiliki nilai *cronbach's alpa* lebih besar dari 0,60.

Setelah diuji menggunakan SPSS 22 nilai *cronbach's alpa* pada saat *pretest* sebesar $0,658 > 0,60$ dan nilai *cronbach's alpa* pada saat *posttest* sebesar $0,618 > 0,60$ yang menunjukkan konstruk variabel adalah reliabel.

Hasil Angket

Penulis memasukkan data mengenai pengaruh media Ular Tangga Pintar (UTAR) kedalam kolom dengan ketentuan sebagai berikut: skor 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 1 (sangat tidak setuju).

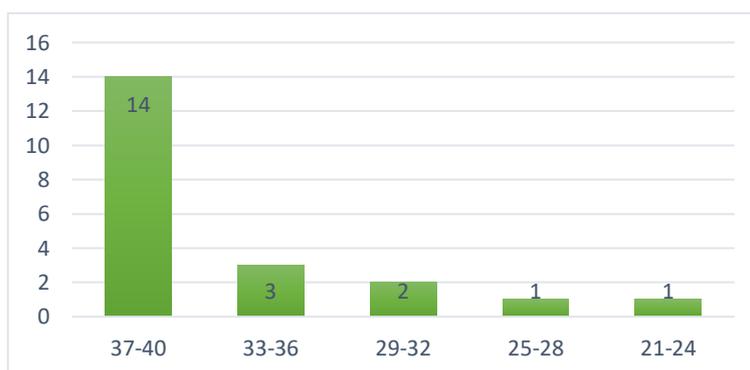
Kelas interval ditentukan berdasarkan 10 pertanyaan, dimana siswa

mendapatkan skor terbesar adalah 40 dan skor terendah yang didapatkan adalah 21.

Berdasarkan data, dapat ditentukan bahwa panjang kelas interval pada penelitian ini adalah 4, dengan demikian dapat dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kelas Interval

No	Kelas Interval	Frekuensi
1.	37-40	14
2.	33-36	3
3.	29-32	2
4.	25-28	1
5.	21-24	1
Jumlah		21



Gambar 1. Grafik Distribusi Frekuensi

Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR)

Metodologi yang digunakan dalam menguji hipotesis penelitian

adalah “ada pengaruh penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema kergaman budaya”

melalui teknik analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Penentuan T-hitung

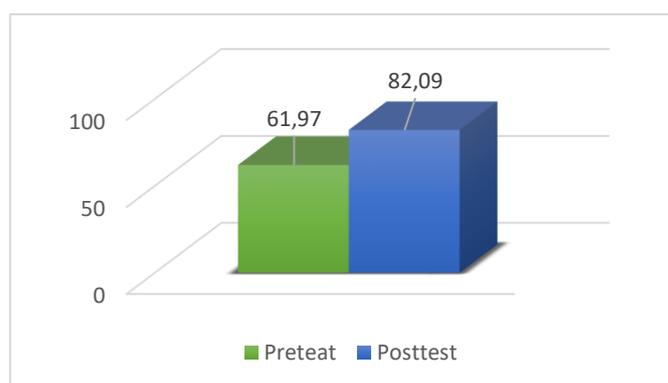
Penentuan t-hitung diolah menggunakan aplikasi SPSS 22. Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa t-hitung sebesar 7,98.

Menentukan Harga t_{tabel}

Penggunaan tabel distribusi t dimana signifikansi α sebesar 0,05 dan $bd = N-1 = 21 - 1 = 20$ maka diperoleh sebesar 2,089.

Tabel 6. T-hitung

		Paired Differences							
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	n	Lower	Upper				
Pair 1	Sebelum diterapkan media UTAR - Setelah diterapkan media UTAR	-20.04762	11.50859	2.51138	-25.28627 -14.80897	-7.983	20	.000	



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar *Pretest-Posttest*

Pembahasan

Berdasarkan data-data di atas, nilai rata-rata hasil belajar siswa saat *pretest* sebesar 62,05. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa saat *posttest* sebesar 82,09. Jadi hasil belajar ketika kegiatan

belajar dilakukan menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR) lebih meningkat dibandingkan sebelum diterapkannya media Ular Tangga Pintar (UTAR).

Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima apabila hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan t_{hitung} sebesar 7,98 dengan frekuensi (dk) sebesar 20 pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh t_{tabel} 2,086 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dapat ditarik kesimpulan bahwa media Ular Tangga Pintar (UTAR) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu.

4. PENUTUP

Pengaruh media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu tahun ajaran 2022/2023 menggunakan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 7,98$ dan $t_{tabel} = 2,089$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,98 > 2,086$, H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti penerapan media Ular Tangga Pintar (UTAR) berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu. Hal ini terlihat juga pada nilai rata-rata sebelum menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR) sebesar 62,05 dan rata-rata setelah menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR) diperoleh oleh siswa sebesar 82,09, ini dapat menunjukkan terdapat peningkatan hasil tes pada siswa. Dilihat berdasarkan angket yang telah diisi siswa menyatakan banyak siswa yang setuju dengan penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR).

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107–114.
- Ambarsari, R. Y. (2022). Pengaruh Gaya

- Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 1 Bulukerto Wonogiri. *Jurnal ...*, 9(1), 12–21. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7742/5813>
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- Hasanah, H. (2016). *Teknik-Teknik Observasi*. 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & ... (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1(1), 44–47. <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1065>
- Mentara, H., Marhadi, M., & Kungku, C. (2017). Pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas iv sekolah dasar (Sd) model terpadu madani. *Tadulako journal sport ...*, VII, 58–72. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/9049/7189>
- Nurani, M. A. (2017). *Angket dan Jenis-Jenianya* (hal. 119).
- Ronny, P., & Mahendra, A. (2023). *Peran Pendidikan IPS dalam Pendidikan Multikultural*. 05(02), 4468–4475.
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1724>
- Saputri, P. D., Laksana, M. S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi*

- Ilmiah Dasar*, 3(1), 320–326.
- Sari, Y. W. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal di TK Babel Kids Pangkalpinang. *LENTERNAL: Learning and Teaching Journal*, 3(2), 9–19. <https://doi.org/10.32923/lenternal.v3i2.2448>
- Sudarsono, B. (2017). Memahami Dokumentasi. *Acarya Pustaka*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Suparyanto dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*
- Uswatun Hasanah dkk. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Cara Multi Metode Pada Materi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tiris III Kabupaten Probolinggo. *Senassdra*, 1, 1027–1030.