

Penggunaan Media Permainan Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD

Arini Hidayati, Adlina Hasyiyati, & Kholisotunnufus Salsabila

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, arinihidayati@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, adlinahasyiyati23@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, kholisotunnufus@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena masih banyak guru yang membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di abad 21. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran berupa Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran IPA Kelas V SD dengan materi “Sistem Respirasi Makhluk Hidup”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode PTK (Classroom Action Assessment). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menghasilkan pembahasan tentang pemanfaatan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V SD, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPA kelas V SD dapat membantu meningkatkan pelaksanaan dan prestasi pelaksanaan pembelajaran, serta nilai prestasi belajar siswa pada materi. sistem pernapasan makhluk hidup. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa dan hasil minat belajar siswa.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga pada pembelajaran IPA kelas V di SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang mengalami peningkatan dan dapat dilihat dari persentase keberhasilan pada siklus I sebesar 66,3%, meningkat 12,5% menjadi 81,25 %. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 73,75 meningkat sebesar 11,25 sehingga menjadi 85 yang artinya persentase ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. >70. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang.

Kata Kunci: media pembelajaran, permainan ular tangga, hasil belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan individu atau kelompok untuk mendapat pengetahuan, wawasan, serta membantu individu atau kelompok dalam perilaku dan berketerampilan untuk mempersiapkan kehidupan berikutnya supaya lebih tertata. Secara etimologi Pendidikan berasal dari kata "didik", lalu istilah itu menerima awalan me yakni "mendidik", ialah mengajarkan dan memberi latihan. Dalam mengajarkan dan memberi latihan dibutuhkan adanya ajaran, tuntutan, dan pimpinan tentang akhlak dan kecerdasan pikiran, berdasarkan Syah, 2010:10 (pada Hasan & Putra, 2021). Pendidikan bisa dilaksanakan berdasarkan aneka macam jenjang mulai pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Salah satunya yaitu pendidikan dasar pada SD yg dilaksanakan selama 6 tahun. Dengan pendidikan pada SD sangat dibutuhkan buat menuju kejangjang pendidikan yg lebih tinggi lantaran selama melaksanakan proses pembelajaran selama 6 tahun memperoleh macam-macam mata pelajaran. Proses pembelajaran ini bertujuan buat memperoleh pengetahuan yang dapat digunakan untuk memahami dan sebagai bekal pada diri berdasarkan banyak aspek.

Menurut Sagala, 2006 (pada Dewi, Kurnia, dan Panjaitan, 2017) pembelajaran merupakan setiap aktivitas yang didesain untuk membantu seseorang mengasah suatu kemampuan atau nilai yg baru. Jadi, pembelajaran adalah aktivitas mentransfer ilmu berdasarkan pengajar pada murid, supaya bisa memperoleh pengetahuan atau wawasan lebih luas dan output belajar yang berupa bertambahnya kemampuan dan nilai yang baru dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan pada sekolah meliputi macam-macam mata pelajaran, yang nantinya dapat bermanfaat pada kehidupan peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Di SD terdapat beberapa mata pelajaran yang terdapat buat diterapkan pada proses pembelajaran salah satunya yaitu IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan mengenai pengetahuan yang berupa fakata-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (MZ, 2013; Purbosari, 2016). Tetapi peserta didik mudah merasa bosan pada mata pelajaran bila hanya dijelaskan saja tanpa adanya media yang mendukung. Dengan adanya media dapat mengurangi rasa bosan pada peserta didik serta lebih memberi kesan yang menarik dan menyenangkan.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk mengoptimalkan pembelajaran IPA yang berlangsung. Guru juga dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan

interaktif dengan karakteristik siswa SD. Misalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Pemilihan media pembelajaran yang efektif juga dapat membuat siswa menjadi aktif dan percaya diri atas kemampuan dirinya.

Terkadang pada sebuah mata pelajaran dapat menumbuhkan rasa menyenangkan, kesan menarik, dan tidak membosankan pada proses pembelajaran bila bisa didukung menggunakan adanya media. Menurut Mustari, M 2014:6 (pada Jamalia, 2018) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk membicarakan atau menyalurkan pesan pada pembelajaran sehingga peserta didik dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam aktivitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media merupakan salah satu bagian penting di dalam proses pembelajaran (Nugrahani, 2017; Triastuti, Akbar, dan Irawan, 2017). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Nugroho, Raharjo, dan Wahyuningsih, 2013; Ratnawuri, 2016). Terbatasnya media pembelajaran yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar menyebabkan pembelajaran kurang optimal, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam menerima materi, dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Ayu, Siswoyo, dan Indrasari, 2016). Media pembelajaran yang digunakan banyak sekali macamnya, salah satunya dapat menggunakan permainan yang menarik dan tidak membosankan, misalnya permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan yang melibatkan dua orang atau lebih dalam memainkannya dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular (Afandi, 2015). Dengan adanya media sembari bermain mempunyai manfaat yang sangat krusial dalam masa usia sekolah dasar yaitu, salah satunya dapat memudahkan peserta didik. Dalam hal ini sebagai pengajar dapat menjadi fasilitator yang baik. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik dapat menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajarinya. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis permainan ini dapat disimpulkan sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Sasahan Kabupaten Serang” sebagai judul dalam artikel penelitian ini.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah analisis kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan dan terjadi secara sengaja di dalam sebuah kelas (dalam Arikunto, 2011:3).

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang yang berjumlah 11 orang. Penetapan subjek dilandaskan pada ditemukannya permasalahan dalam pembelajaran terdapat kekurangan hasil belajar pada mata pelajaran IPA, yakni sebesar 66,3% yang menunjukkan nilai di bawah standar KKM. Alasan pemilihan subjek penelitian siswa kelas V SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang ini karena dilihat dari hasil pengamatan, siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar pun rendah. Maka, diperlukan adanya perbaikan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada subjek penelitian. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang.

Prosedur penelitian ini berpusat pada model PTK dari Kemmis dan MC Taggart. Kegiatan PTK meliputi tiga langkah, yakni: 1) perencanaan atau planning; 2) tindakan observasi; 3) refleksi atau reflecting. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan sehingga sering disebut dengan siklus (dalam Arikunto, 2010:131).

Teknik penganalisan data pada ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran serta ketuntasan kelas.

Untuk menganalisis hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran ular tangga melalui perhitungan sebagai berikut:

Persentase Pelaksanaan Pembelajaran

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

Analisis data hasil observasi aktivitas siswa

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

Keterangan:-

P = prosentasi frekuensi kejadian yang muncul

F = banyaknya aktivitas siswa yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Nilai Individu Siswa

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Nilai Ketuntasan Klasikal

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

(1) Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila pelaksanaan pembelajaran mencapai $\geq 80\%$ dengan nilai ketercapaian sebesar 70; (2) Aktivitas siswa terhadap penggunaan media ular tangga dalam kegiatan pembelajaran tema hiburan mencapai persentase lebih dari atau sama dengan 80%; (3) Ketuntasan belajar secara klasikal apabila $\geq 70\%$ dari jumlah siswa telah tuntas belajar atau mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 70.

Berapa langkah yang wajib dijalani bidak. Game ini masuk dalam jenis “board permainan” ataupun game papan sejenis dengan game dominasi, halma, ludo, serta sebagainya.

Langkah – langkah Media Permainan Ular Tangga. Menurut Ratnaningsih (2014: 66) langkah – langkah media permainan ular tangga dibagi dalam beberapa bagian yaitu:

1. Permainan diawali dari kotak pertama dan diakhiri di kotak finish.
2. Pada permainan terdapat sejumlah kotak yang berisi ular dan tangga.
3. Permainan menggunakan 1 buah dadu.
4. Pada permainan menggunakan beberapa pion yang dibedakan dari segi warna.
5. Pada kotak yang berisi ular dapat menyebabkan pemain berpindah posisi turun ataupun mundur ke belakang. Pada kotak yang berisi dadu dapat membuat pemain berpindah posisi menjadi lebih di depan.
6. Bentuk desain ular dan tangga pendek , sedangkan terdapat beberapa tangga yang panjang.
7. Pada kotak ke 34 terdapat ular yang menyebabkan pemain turun ke kotak bawahnya.
8. Penentuan pemain pertama dilakukan dengan pelemparan dadu oleh semua pemain, pemain yang mendapatkan angka dadu tertinggi ialah yang akan menjadi pemain pertama.
9. Permainan dimulai dari kotak nomor 1.
10. Pemain yang mendapatkan giliran dapat melemparkan dadu dan menjalankan pion sesuai dengan jumlah angka di dadu.

11. Dalam suatu kotak boleh diisi oleh beberapa pion pemain.
12. Apabila pion berhenti di kotak yang terdapat gambar tangga maka pion dapat menaikkan pion hingga ke ujung tangga.
13. Apabila pion berhenti di kotak yang terdapat gambar ular maka pion harus turun hingga ke ujung ekor ular.
14. Permainan ini akan dimenangkan jika ada pemain yang berhasil sampai terlebih dahulu di kotak ke 35.

Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Menurut Melsi (2015: 12) kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

Kelebihan:

1. Permainan ini dapat melatih sikap kesabaran siswa dalam mengantri dan memulai permainan.
2. Dengan permainan ini dapat melatih kemampuan kognitif siswa. Contohnya seperti pada saat siswa menjumlahkan mata dadu.
3. Kerjasama dapat terlatih melalui permainan ini.
4. Siswa dapat termotivasi untuk belajar karena hal yang menyenangkan dan mengasyikkan
5. Penggunaan media ugatif dapat digunakan untuk mereview pelajaran dan sangat efektif
6. Penggunaan media ugatif sangat mudah dan murah.
7. Penggunaan media ugatif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.
8. Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu soal dengan baik dan percaya diri.
9. Media ini sangat disenangi oleh siswa karena terdapat beberapa inti materi yang mudah dipahami.

Kekurangan:

1. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
2. Siswa yang memiliki sifat mudah bosan akan lebih mudah kehilangan minat bermain permainan ugatif.
3. Diperlukan banyak waktu untuk menjelaskan permainan ugatif kepada anak-anak.
4. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
5. Kericuhan dapat timbul apabila ada anak yang kurang memahami aturan bermain.
6. Terdapat kemungkinan siswa mendapatkan soal yang berulang jika siswa turun tangga.
7. Terdapat kemungkinan anak akan mengalami kesulitan dalam memainkan permainan ugatif, apabila anak tidak menguasai materi pelajaran.

1. Hasil Belajar

Gagne memaparkan hasil belajar terdiri dari informasi yang bersifat verbal berupa pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, siasat kognitif. Untuk mengetahui penyampaian hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dilakukan dengan penilaian yang dimaksud yaitu kegiatan keputusan informasi yang diperoleh menggunakan penilaian tes.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK yang terdiri dari sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Pada kegiatan pra siklus peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 20 Juli 2022 kepada guru dan siswa kelas V SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang.

a) Observasi

Adapun kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan diperuntukkan untuk melakukan *crosscheck* dengan guru kelas, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh apa materi pembelajaran IPA pada materi “Sistem Pernapasan Makhluk Hidup” yang telah dilaksanakan. Dan peneliti memperoleh informasi bahwa media belajar yang diterapkan selama pembelajaran IPA terlalu monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik belajar.

b) Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan kepada 5 siswa dengan menggunakan wawancara terstruktur untuk mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran IPA yang berlangsung bersama guru di dalam kelas. Dan kegiatan wawancara ini untuk mengetahui jenis pembelajaran yang diinginkan dan diharapkan oleh siswa. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku, powerpoint, dan papn tulis untuk menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran.

Peneliti memperoleh informasi bahwa media belajar yang diterapkan selama pembelajaran IPA terlalu monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik belajar. Dengan hasil yang didapat peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian sebanyak 2 siklus.

2. Siklus I

Pada kegiatan siklus I, peneliti melakukan perencanaan tindakan observasi dan refleksi sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada bagian ini penelitian berlangsung untuk mengamati hasil belajar yang berlandaskan pada kegiatan belajar sebelumnya dan kemudian mengidentifikasi hal-hal apa saja yang berpengaruh pada kegiatan belajar siswa. Kemudian, melakukan perancangan rencana tindakan yang akan dilakukan serta media pendukung yang akan digunakan.

b. Tindakan

Pada bagian ini peneliti menindaklanjuti rancangan yang telah dibuat. Dalam kegiatan tindakan kelas dilakukan sesuai dengan pembelajaran serta model dan metode dalam RPP.

c. Observasi

Pada tahap ini melakukan observasi terhadap kegiatan-kegiatan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Kegiatan yang di observasi ialah aktivitas siswa dalam proses belajar

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti merenungkan dan mengungkapkan hasil tindakan yang telah dilakukan untuk kemudian dilihat kelemahan serta permasalahan yang ditemukan.

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1.	KR	80	70	T	
2.	B	65	70		TT
3.	NK	75	70	T	
4.	VCS	70	70	T	
5.	Z	50	70		TT
6.	I	65	70		TT
7.	L	60	70		TT
8.	UF	80	70	T	
9.	F	75	70	T	
10.	ROS	60	70		TT
11.	N	50	70		TT
Jumlah		730			
Rata-rata		66.36			
Persentase				52.1%	47.9%

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

3. Siklus II

Hasil penelitian pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian, keberhasilan penelitian yang telah disepakati oleh peneliti yaitu $\geq 70\%$ dari total keseluruhan ketuntasan belajar siswa yang ada di kelas V. Dengan sebab itu, peneliti merancang siklus ke II untuk mengevaluasi hasil belajar yang tidak tuntas pada siklus I.

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1.	KR	80	70	T	
2.	B	70	70	T	
3.	NK	75	70	T	
4.	VCS	70	70	T	
5.	Z	70	70	T	
6.	I	65	70		TT
7.	L	75	70	T	
8.	UF	80	70	T	
9.	F	75	70	T	
10.	ROS	80	70	T	
11.	N	50	70		TT
Jumlah		790			
Rata-rata		71.81			
Persentase				85.44%	14.55%

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

Dapat ditinjau dari data diatas bahwa 85,44% atau setara dengan 9 siswa yang telah menuntaskan hasil belajarnya. Sedangkan sebanyak 14,55% atau setara dengan 2 siswa belum menuntaskan ghasil belajarnya. Nilai rerata hasil belajar yang diperoleh siswa kelas V SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang sebesar 71,81. Perolehan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada kelas V SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang adalah 85,44%. Sebanyak 2 orang siswa mendapatkan skor dibawah 70 dengan persentase 14,55%. Ditinjau dari data hasil belajar siswa diatas, siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 85,44%

Dilihat dari segi kriteria ketuntasan, siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar. Pada awalnya pencapaian siswa hanya sebesar 66,3% dan meningkat menjadi sebesar 85,44%. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa kriteria tersebut telah memenuhi target pencapaian yang telah diharapkan, yakni $\geq 70\%$ dari jumlah siswa.

Ditinjau dari hasil wawancara dan observasi yang telah ditindaklanjuti, peneliti dapat menjelaskan keterkaitan atau hubungan antara media permainan ular tangga dengan hasil pembelajaran IPA kelas V SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang.

No.	KETERANGAN	PERSENTASE	
		Ya	Tidak
1.	Saya pernah memainkan permainan Ular Tangga Interaktif (UGATIF).	100%	0%
2.	Permainan Ugatif sangat menarik.	100%	0%
3.	Mudah memahami materi sistem pernapasan makhluk hidup menggunakan Ugatif.	100%	0%
4.	Saya belajar sambil bermain dengan perasaan senang.	63.7%	36.3%
5.	Saya tertarik belajar menggunakan permainan Ugatif.	90.9%	90.1%
6.	Saya bersemangat untuk belajar IPA.	81.8%	18.2%
7.	Saya senang mengerjakan kartu soal.	100%	0%
8.	Saya mengalami kesulitan mengerjakan soal pada kartu permainan Ugatif.	72.7%	27.3%
9.	Saya tidak senang belajar permainan Ugatif.	18.1%	81.9%
10.	Pembelajaran dengan permainan Ugatif menyenangkan dan tidak membosankan.	90.9%	9.1%

Tabel 3. Instrumen Penelitian

Kesimpulan

Ditinjau dari hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media penggunaan media ular tangga interaktif (Ugatif) di kelas V SDN Sasahan 4 kabupaten Serang untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga interaktif (Ugatif) pada pembelajaran IPA di kelas V SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang dapat membantu meningkatkan terlaksananya dan tercapainya pelaksanaan pembelajaran, dan nilai prestasi hasil belajar siswa dalam materi sistem pernapasan makhluk hidup. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai siswa dan hasil minat belajar siswa.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga interaktif (Ugatif) dalam pembelajaran IPA kelas V SD di SDN Sasahan 4 Kabupaten Serang mengalami peningkatan dan dapat dilihat dari presentase keberhasilan di siklus I sebesar 52,1%, meningkat sebesar 33,34% sehingga menjadi 85,44%. Rerata-rata hasil belajar siswa di siklus I sebesar 66,36 meningkat sebesar 5,45 sehingga menjadi 71,81 yang menunjukkan bahwa presentase ini sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 70\%$ hal ini bisa dilihat dengan.

Bibliografi

- I W. Widiana, N. P. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*.
- Lestari, L. (2021). Dasar, Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, (Vol. 2, Issue 1).
- Melsi, A. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*.
- Paramitha, A. P. (2018). Pengembangan Media Poster Pada Pembelajaran IPA Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat dan Lingkungan Tidak Sehat Siswa Kelas II SDN Lirboyo 2 Tahun Pelajaran 201/2018. *Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Ratnaningsih.N.N. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo. *Skripsi Sleman Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Yuni, Y. A. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 194–203.

Widowati, F. (2013). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Hiburan. Skripsi Universitas Negeri Surabaya.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Resesarch and Development (R&D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.