

Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare

Lukman¹, Shasliani², Maharani³

^{1,2,3}PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: ¹Lukman7805@gmail.com

²shasliani@unm.ac.id

³maharaniirwansyahh2022@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada materi indahny keragaman budaya di negeriku melalui penggunaan media permainan ular tangga di kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian yaitu 16 siswa dan 1 guru kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Data diperoleh dengan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini fokus pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus I dan II meningkat. Sejalan dengan peningkatan proses pembelajaran, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I kategori cukup (C) dan siklus II Kategori baik (B). Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya di negeriku di kelas IV UPTD SDN 57 Parepare.

Kata Kunci: *Media Permainan Ular Tangga; Indahny Keragaman Budaya Di Negeriku; Hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan diselenggarakan secara formal di sekolah dimulai dari tingkatan sekolah dasar sampai perguruan tinggi, pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar yang merupakan salah satu kegiatan pokok antara siswa dan guru sebagai pemegang peranan utama. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu yang kompetitif, inovatis, kreatif, kolaboratif, serta berkarakter (Djabba, et al., 2021).

Pendidikan dapat dilihat sebagai proses sosial, salah satu kajian di sekolah dasar yaitu Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Supriyadi (2019, h. 19) menyatakan bahwa "IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata

pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi".

Pembelajaran IPS yang ideal di lingkungan sekolah adalah kegiatan pembelajaran yang seharusnya siswa dapat memperoleh suatu pengalaman, pengetahuan dan pemahaman melalui aktivitas belajar. Pada pembelajaran IPS seharusnya dikembangkan sesuai perkembangan zaman dan perkembangan berpikir siswa, untuk meningkatkan kreativitas berfikir siswa, karena siswa memiliki potensi yang berbeda-beda dalam menginterpretasi, menganalisis, memberdayakan dan memfungsikan kemampuan berpikirnya.

Proses pembelajaran IPS yang ideal harusnya melibatkan siswa secara aktif, menarik dan ada kerjasama antar siswa, maka perlu pembelajaran yang kreatif, harus terjadi perubahan paradigma lama dengan paradigma

baru sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir, keaktifan dan antusiasme siswa dalam belajar.

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19-21 September 2022 pada pelaksanaan proses pembelajaran IPS siswa kelas IV di UPTD SDN 57 Parepare. Pembelajaran IPS masih kurang efektif dan kurang kreatif, hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan belum tersedianya media yang relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan demikian guru telah kehilangan penunjang efektivitas, efisiensi dan daya tarik dalam pembelajaran. Efeknya motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah. Selama pembelajaran guru juga kurang melibatkan siswa secara langsung, lalu pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa juga rendah. Penyajian materi yang dilakukan guru nampak monoton dengan menjelaskan materi lalu menjawab soal, sehingga materi yang diajarkan kurang dipahami oleh siswa.

Selain data observasi aktivitas proses pembelajaran di kelas, diperoleh data hasil belajar siswa kelas IV UPTD SDN 57 Parepare, dimana hasil belajar siswa sebagian besar di sekolah ini masih tergolong rendah. Diperoleh data hasil belajar siswa Kelas IV di UPTD SDN 57 Parepare dengan jumlah 16 siswa, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 6 perempuan. Rata-rata siswa tersebut mendapat nilai kurang dari nilai 69 yang artinya persentase siswa yang tuntas hanya 37,5% dan terdapat 62,5% siswa tidak tuntas atau tidak memenuhi Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ditetapkan oleh sekolah.

Untuk memfasilitasi pembelajaran pada pembelajaran IPS yang efektif di sekolah dasar, terdapat beragam alternatif yang dapat dilakukan guru. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, seperti media pembelajaran visual berbentuk buku. Namun, buku-buku yang ada saat ini dominan berisi materi yang disajikan dalam bentuk uraian deskriptif berparagraf. Hal ini membuat siswa malas untuk membaca. Selain itu, minimnya gambar yang

dimunculkan membuat siswa tidak ingin untuk mempelajarinya. Minim dan monotonnya aktivitas siswa saat menggunakan buku, karena aktivitas siswa hanya dengan membaca dan menjawab soal, juga mendorong siswa kurang bersemangat untuk menggunakannya.

Ditinjau dari latar belakang yang ada, masalah penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. Dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga tentang indahny keragaman budaya di negeriku siswa kelas IV UPTD SDN 57 Parepare.

Media permainan ular tangga

Ular tangga diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama *Paramapada Sopanam (Ladder To Salvation)*. Dikembangkan oleh pemuka agama hindu untuk mengajarkan anak-anak mengenai penghargaan. Ular mempresentasikan keputusan yang buruk dan jahat, sedangkan tangga melambangkan keputusan yang bermoral dan baik. Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah lama dikenal. Wandini & Sinaga (2019) menyatakan bahwa “permainan ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang setiap pemainnya memiliki bidak dan peluang melempar dadu”. Sidik (2018, h. 24) menyatakan bahwa “permainan ular tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati kotak tangga akan naik”.

Rifa, I (2014) mengemukakan langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga yaitu, 1) Menyampaikan materi pembelajaran; 2) membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok); 3) menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan; 4) menjelaskan tentang media permainan ular tangga dan aturan dalam permainan ular tangga; 5) memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu pemain/kelompok sudah sampai di kotak *finish*; 6) membagikan LKK kepada setiap ke-

lompok untuk dikerjakan; 7) setiap kelompok mempresentasikan LKK dan 8) Kesimpulan.

Wati (2021) mengemukakan bahwa terdapat 4 kelebihan dari media permainan ular tangga yakni: 1) Siswa belajar sambil bermain; 2) Siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok; 3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga; dan 4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media permainan ular tangga. Sedangkan, kekurangan media permainan ular tangga yakni 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak; 2) permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran; 3) kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan; dan 4) bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain. (Maisyaroh, 2014).

Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku

Keragaman merupakan suatu kondisi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat seperti perbedaan suku bangsa, agama, ras, kepercayaan dan budaya. Setiap daerah memiliki corak keberagaman masing-masing yang menunjukkan ciri khas daerahnya hal ini dapat dibuktikan dalam kehidupan sehari-hari misalnya rumah adat di Jawa dan di Bali biasanya dibangun langsung di atas tanah, sementara rumah adat yang diluar Jawa seperti rumah adat Bugis dibangun di atas tiang yang disebut dengan rumah panggung dan contoh lainnya yaitu pakaian adat yang ada di Sulawesi Selatan seperti baju bodo merupakan ciri khas Makassar. Windriati (2020).

Proses Belajar

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Prihantini (2021) mengemukakan bahwa belajar merupakan aktivitas yang diciptakan sedemikian rupa agar terjadi proses belajar yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Sedangkan Simatupang (2019) mengemukakan bahwa proses belajar menjadi efektif dan efisien ketika guru memahami pemilihan strategi dan metode yang

tepat dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar sangatlah penting dalam pembelajaran. Abdulloh et al., (2022, h. 203) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang menjadi tolak ukur sebagai keberhasilan seorang pendidik dalam proses pembelajaran yang diukur melalui hasil evaluasi dengan hasil belajar guru dapat melihat perkembangan siswa. Dengan belajar akan terjadi perubahan dari dalam setiap diri siswa baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor. Sedangkan, menurut Suprihatiningsih (2016 h. 62-64) mengemukakan bahwa hasil belajar pada umumnya diklasifikasikan menjadi tiga yaitu :

- 1) Ranah kognitif adalah semua aspek kemampuan yang bersangkutan dengan cara berfikir manusia.
- 2) Ranah afektif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan perasaan menyangkut nilai, sikap dan etika manusia.
- 3) Ranah psikomotorik merupakan kemampuan-kemampuan yang terlihat, sebab sangat berkaitan erat dengan gerakan yang bersumber pada keterampilan, gerak otot dan tubuh manusia.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pasinggi (2015, h.71) menyatakan bahwa “ pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang tidak mempergunakan analisis data statistik”. Dengan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Parnawi (2020) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas mengkaji masalah-masalah yang dihadapi guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki kualitas proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, kreatif dan inovatif.

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 57 Parepare, yang terletak di Jl. Bau Massepe, Kel. Cappa Galung, Kec. Bacukiki Barat, Kota Parepare. Subjek penelitian terdiri dari satu guru wali kelas V dan 16 siswa kelas V SDN 36 Parepare, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan

menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Adapun indikator keberhasilan penggunaan media permainan ular tangga terdiri dari indikator proses dan indikator hasil. Berikut penjelasannya:

- a. Indikator proses, penelitian dikatakan berhasil jika seluruh langkah penggunaan media permainan ular tangga terlaksana dengan kategori baik (76%-100%).
- b. Indikator hasil, penelitian dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa mencapai nilai ≥ 69 SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimal) dan nilai rata-rata $\geq 76\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan hal-hal berikut: menyusun RPP, mempersiapkan materi pelajaran tentang keragaman rumah adat di Indonesia, membuat LKK, mempersiapkan media permainan ular tangga, membuat lembar observasi guru dan siswa, membuat tes evaluasi dan kunci jawaban, dan menyiapkan alat dokumentasi.

Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan sebagai berikut:

Kegiatan awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan guru (peneliti) membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar dan mengajak semua siswa berdoa bersama-sama menurut keyakinan masing-masing. Selanjutnya guru (peneliti) mengecek kehadiran siswa, kemudian mengajak siswa melakukan *ice breaking* "tepuk motivasi" sebelum memulai pembelajaran, terakhir guru (peneliti) mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dipelajari.

Kegiatan inti

Selanjutnya, kegiatan inti pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah

penggunaan media permainan ular tangga dengan durasi pelaksanaan selama 55 menit. Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut : 1) Menyampaikan materi pembelajaran. Pada tahap ini guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan power point terkait materi keragaman rumah adat di Indonesia. Kemudian setelah menyampaikan materi, guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah dipaparkan; 2) Membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok) Pada tahap ini, guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa setiap kelompoknya. Jadi kelompok yang terbentuk ada 4 kelompok. Setelah itu guru mengarahkan siswa untuk berkumpul ke depan bersama teman kelompoknya, berbaris rapi di depan; 3) Menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan. Pada tahap ini, guru menyiapkan komponen-komponen apa saja yang diperlukan pada media permainan ular tangga seperti dadu, media ular tangga yang terbuat dari spanduk, amplop pertanyaan dan amplop materi; 4) Menjelaskan tentang media permainan ular tangga dan aturan dalam permainan ular tangga. Pada tahap ini, guru menjelaskan tentang apa itu permainan ular tangga kepada siswa, menjelaskan aturan yang harus dipahami setiap siswa sebelum memulai permainan; 5) Memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu pemain/kelompok sudah sampai di kotak finish. Pada tahap ini, ketika setiap kelompok sudah membagi tugas setiap anggotanya masing-masing, lalu berdiri di pinggir media ular tangga dan ketika permainan akan dimulai guru akan memberikan aba-aba dan begitu pula jika permainan telah berakhir yang mana salah satu pemain/kelompok telah mencapai kotak finish; 6) Membagikan LKK untuk setiap kelompok. Pada tahap ini, setelah siswa menyelesaikan permainan ular tangga, guru mengarahkan siswa untuk kembali ke tempat duduk kelompoknya masing-masing. Dan Guru akan membagikan LKK untuk setiap kelompok yang akan didiskusikan dan dijawab bersama-sama; 7) Setiap kelompok mempresentasikan LKK. Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok mengutus ang-

gotannya untuk maju ke depan membacakan hasil jawaban kelompoknya dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk bertanya atau memberikan saran kepada kelompok yang tampil. Dan Guru serta siswa memberikan apresiasi kepada kelompok yang tampil; 8) Kesimpulan. Pada tahap ini, Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari hari ini serta menyerahkan hadiah kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak/pemenang pada saat permainan ular tangga.

Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan tes evaluasi berupa soal pilihan ganda kepada siswa. Tes evaluasi ini dikerjakan secara individu. Setelah itu, pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas serta guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

Observasi

Aspek Guru

Berdasarkan lembar observasi guru selama pelaksanaan proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut: 1) menyampaikan materi pembelajaran. Guru telah melaksanakan 2 indikator sehingga, terlaksana dengan kategori cukup (C), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru menampilkan sebuah slide powerpoint melalui LCD tentang keragaman rumah adat di Indonesia dan guru menjelaskan materi pembelajaran tentang keragaman rumah adat di Indonesia; 2) membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok). Guru hanya melaksanakan 2 indikator sehingga, terlaksana dengan kategori cukup (C), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa dan guru mengarahkan siswa untuk bersama dengan kelompoknya masing-masing, 3) menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan. Guru hanya melaksanakan 2 indikator Sehingga, terlaksana dengan kategori cukup (C), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru mempersiapkan media permainan ular tangga yang sesuai dengan materi pembelajaran dan guru menyediakan komponen media per-

mainan ular tangga; 4) menjelaskan tentang media permainan ular tangga, penggunaan dan aturan dalam permainan ular tangga. Guru hanya melaksanakan 2 indikator Sehingga, terlaksana dengan kategori cukup (C), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru menjelaskan dan mencontohkan penggunaan media permainan ular tangga dan guru menjelaskan aturan-aturan yang ada dalam permainan ular tangga; 5) memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu kelompok sudah sampai di kotak finish. Guru telah melaksanakan 3 indikator sehingga, terlaksana dengan kategori baik (B). Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru mengarahkan siswa untuk berkumpul di sekitar media permainan ular tangga, guru memberikan aba-aba kepada setiap kelompok saat permainan dimulai dan guru mengingatkan kembali aturan berakhirnya permainan ular tangga; 6) membagikan LKK kepada setiap kelompok untuk dikerjakan. Guru telah melaksanakan 3 indikator sehingga terlaksana dengan kategori baik (B), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru membagikan LKK kepada setiap kelompok, guru mengarahkan siswa untuk membaca terlebih dahulu LKK yang telah dibagikan dan guru menjelaskan cara mengerjakan LKK sesuai dengan petunjuk; 7) setiap kelompok mempresentasikan LKK. Guru hanya melaksanakan 2 indikator sehingga, terlaksana dengan kategori cukup (C), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru memberikan arahan kepada setiap kelompok secara bergiliran untuk maju ke depan membacakan hasil diskusinya dan siswa mengapresiasi kelompok yang tampil dengan memberikan tepuk tangan; 8) kesimpulan. Guru hanya melaksanakan 1 indikator sehingga, terlaksana dengan kategori kurang (K), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari.

Berdasarkan, hasil observasi proses pembelajaran aktivitas guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan 17 indikator dari 24 indikator dengan persentase pelaksanaan 70,83% dengan kategori cukup (C). Maka dari itu taraf keberhasilan dan kategori indikator keberhasilan proses tersebut belum mencapai standar dan indikator yang telah

ditetapkan yaitu 76%-100% dengan kategori baik (B).

Aspek Siswa

Berdasarkan lembar observasi siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut: 1) Langkah pertama, menyampaikan materi pembelajaran. Terdapat 13 siswa mencapai kategori cukup (C) karena merespon 2 indikator dan 3 siswa mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 2) Langkah kedua, membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok). Terdapat 11 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator, dan 5 siswa yang mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 3) Langkah ketiga, menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan. Terdapat 11 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 5 siswa yang mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 4) Langkah keempat, menjelaskan tentang media permainan ular tangga, penggunaan dan aturan dalam permainan ular tangga. Terdapat 11 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 4 siswa yang mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 5) Langkah kelima, memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu pemain/kelompok sudah sampai di kotak finish. Terdapat 11 siswa yang mencapai kategori baik (B) karena merespon 3 indikator, 2 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 3 siswa dengan kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 6) Langkah keenam, membagikan LKK kepada setiap kelompok untuk dikerjakan. Terdapat 11 siswa yang mencapai kategori baik (B) karena merespon 3 indikator, 2 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 3 siswa dengan kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 7) Langkah ketujuh, setiap kelompok mempresentasikan LKK. Terdapat 11 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator, dan 5 siswa yang mencapai kategori kurang (K)

karena hanya merespon 1 indikator; 8) Langkah kedelapan, Kesimpulan. Semua siswa mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator.

Berdasarkan, data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai kategori cukup (C) dengan persentase 61,71%. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan belum mencapai standar dan indikator yang telah ditetapkan yaitu 76%-100% dengan kategori baik (B).

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran pada aspek guru dan siswa, maka hasil refleksi terbagi menjadi dua yaitu refleksi proses dan refleksi hasil belajar siswa. proses pembelajaran aspek guru dan aspek siswa dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh pada observasi guru mencapai kategori cukup (C).

Sementara itu, diperoleh hasil tes akhir dari 16 siswa, dengan 10 siswa tuntas dan mencapai SKBM dan 6 siswa tidak tuntas, total dengan skor rata-rata 66,25 dan persentase ketuntasan 62,5%, menunjukkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai $\geq 76\%$.

Siklus II

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan hal-hal berikut: menyusun RPP, mempersiapkan materi pelajaran tentang keragaman rumah adat di Indonesia, membuat LKK, mempersiapkan media permainan ular tangga, membuat lembar observasi guru dan siswa, membuat tes evaluasi dan kunci jawaban, dan menyiapkan alat dokumentasi.

Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan sebagai berikut:

Kegiatan awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan guru (peneliti) membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar dan mengajak semua siswa berdoa bersama-sama menurut keyakinan masing-masing. Selanjutnya guru (peneliti) mengecek kehadiran siswa,

kemudian mengajak siswa melakukan *ice breaking* “tepuik motivasi” sebelum memulai pembelajaran, terakhir guru (peneliti) mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dipelajari.

Kegiatan inti

Selanjutnya, kegiatan inti pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga dengan durasi pelaksanaan selama 55 menit. Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut: 1) Menyampaikan materi pembelajaran. Pada tahap ini guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan power point terkait materi keragaman rumah adat di Indonesia. Kemudian setelah menyampaikan materi, guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah dipaparkan; 2) Membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok) Pada tahap ini, guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa setiap kelompoknya. Jadi kelompok yang terbentuk ada 4 kelompok. Setelah itu guru mengarahkan siswa untuk berkumpul ke depan bersama teman kelompoknya, berbaris rapi di depan; 3) Menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan. Pada tahap ini, guru menyiapkan komponen-komponen apa saja yang diperlukan pada media permainan ular tangga seperti dadu, media ular tangga yang terbuat dari spanduk, amplop pertanyaan dan amplop materi; 4) Menjelaskan tentang media permainan ular tangga dan aturan dalam permainan ular tangga. Pada tahap ini, guru menjelaskan tentang apa itu permainan ular tangga kepada siswa, menjelaskan aturan yang harus dipahami setiap siswa sebelum memulai permainan; 5) Memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu pemain/kelompok sudah sampai di kotak finish. Pada tahap ini, ketika setiap kelompok sudah membagi tugas setiap anggotanya masing-masing, lalu berdiri di pinggir media ular tangga dan ketika permainan akan dimulai guru akan memberikan aba-aba dan begitu pula jika permainan telah berakhir yang mana salah satu pemain/kelompok telah mencapai kotak finish; 6) Membagikan LKK untuk setiap kelompok. Pada tahap ini,

setelah siswa menyelesaikan permainan ular tangga, guru mengarahkan siswa untuk kembali ke tempat duduk kelompoknya masing-masing. Dan Guru akan membagikan LKK untuk setiap kelompok yang akan didiskusikan dan dijawab bersama-sama; 7) Setiap kelompok mempresentasikan LKK. Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok mengutus anggotanya untuk maju ke depan membacakan hasil jawaban kelompoknya dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk bertanya atau memberikan saran kepada kelompok yang tampil. Dan Guru serta siswa memberikan apresiasi kepada kelompok yang tampil; 8) Kesimpulan. Pada tahap ini, Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari hari ini serta menyerahkan hadiah kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak/pemenang pada saat permainan ular tangga.

Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan tes evaluasi berupa soal pilihan ganda kepada siswa. Tes evaluasi ini dikerjakan secara individu. Setelah itu, pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas serta guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

Observasi

Aspek Guru

Berdasarkan lembar observasi guru selama pelaksanaan proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut: 1) Guru telah melaksanakan 3 indikator sehingga terlaksana dengan kategori baik (B), adapun indikator yang terlaksana yaitu guru menampilkan sebuah slide powerpoint melalui LCD tentang keragaman rumah adat di Indonesia dan guru menjelaskan materi pembelajaran tentang keragaman rumah adat di Indonesia dan guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya; 2) Membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok). Guru telah melaksanakan 3 indikator sehingga terlaksana dengan kategori baik (B), adapun indi-

kator yang terlaksana yaitu guru mengkon-disikan kelas sebelum pembagian kelompok, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa dan guru mengarahkan siswa untuk bersama dengan kelompoknya masing-masing; 3) Menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan. Guru hanya melaksanakan 2 indikator Sehingga terlaksana dengan kategori cukup (C), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru mempersiapkan media permainan ular tangga yang sesuai dengan materi pembelajaran dan guru menyediakan komponen media permainan ular tangga; 4) Menjelaskan tentang media permainan ular tangga, penggunaan dan aturan dalam permainan ular tangga. Guru hanya melaksanakan 2 indikator sehingga terlaksana dengan kategori cukup (C), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru menjelaskan dan mencontohkan penggunaan media permainan ular tangga dan guru menjelaskan aturan-aturan yang ada dalam permainan ular tangga; 5) memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu kelompok sudah sampai di kotak finish. Guru telah melaksanakan 3 indikator sehingga terlaksana dengan kategori baik (B), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru mengarahkan siswa untuk berkumpul di sekitar media permainan ular tangga, guru memberikan aba-aba kepada setiap pemain/kelompok saat permainan dimulai dan guru mengingatkan kembali aturan berakhirnya permainan ular tangga; 6) membagikan LKK kepada setiap kelompok untuk dikerjakan. Guru telah melaksanakan 3 indikator sehingga terlaksana dengan kategori baik (B), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru membagikan LKK kepada setiap kelompok, guru mengarahkan siswa untuk membaca terlebih dahulu LKK yang telah dibagikan dan guru menjelaskan cara mengerjakan LKK sesuai dengan petunjuk; 7) setiap kelompok mempresentasikan LKK. Guru telah melaksanakan 3 indikator sehingga terlaksana dengan kategori baik (B), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru memberikan arahan kepada setiap kelompok secara bergiliran untuk maju ke depan membacakan hasil diskusinya, guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk

bertanya atau memberikan saran dan siswa mengapresiasi kelompok yang tampil dengan memberikan tepuk tangan; 8) kesimpulan. Guru hanya melaksanakan 2 indikator sehingga terlaksana dengan kategori cukup (C), Adapun indikator yang terlaksana yaitu guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari dan guru memberikan hadiah kepada setiap kelompok.

Berdasarkan, hasil observasi guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan 21 indikator dari 24 indikator dengan persentase pelaksanaan 87,5% dengan kategori baik (B). Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru telah mengalami peningkatan dengan baik. Maka taraf keberhasilan dan kategori indikator keberhasilan proses telah mencapai kategori keberhasilan menurut Djamarah & Zain (2014).

Aspek Siswa

Berdasarkan lembar observasi siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut: 1) Langkah pertama, menyampaikan materi pembelajaran. Terdapat 13 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena merespon 2 indikator dan 3 siswa dengan kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 2) Langkah kedua, membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok). Pada tahap ini, terdapat 13 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator, dan 3 siswa dengan kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 3) Langkah ketiga, menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan. Pada tahap ini, terdapat 13 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 3 siswa yang mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 4) Langkah keempat menjelaskan tentang media permainan ular tangga, penggunaan dan aturan dalam permainan ular tangga. Terdapat 13 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 3 siswa yang mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 5) Langkah kelima, memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu

pemain/kelompok sudah sampai di kotak finish. Terdapat 15 siswa yang mencapai kategori baik (B) karena merespon 3 indikator, 1 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator; 6) Langkah keenam, membagikan LKK kepada setiap kelompok untuk dikerjakan. Terdapat 12 siswa yang mencapai kategori baik (B) karena merespon 3 indikator, 2 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 2 siswa dengan kualifikasi kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 7) Langkah ketujuh, setiap kelompok mempresentasikan LKK. Terdapat 6 siswa mendapat kualifikasi baik (B) karena merespon 3 indikator, 9 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 1 siswa yang mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator; 8) Langkah kedelapan, kesimpulan. Pada tahap ini, terdapat 15 siswa yang mencapai kategori cukup (C) karena hanya merespon 2 indikator dan 1 siswa yang mencapai kategori kurang (K) karena hanya merespon 1 indikator.

Berdasarkan, hasil observasi proses pembelajaran aktivitas siswa pada siklus II yang dilaksanakan dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa menunjukkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan persentase pencapaian 79,42% dengan kategori baik (B). Maka taraf keberhasilan dan kategori indikator keberhasilan proses telah mencapai keberhasilan menurut Djamarah & Zain

(2014).

Refleksi

Hasil refleksi pelaksanaan siklus II dengan menggunakan langkah-langkah media permainan ular tangga telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil siklus sebelumnya. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa telah mencapai kategori baik (B) berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh *observer* selama siklus II. Di sisi lain, hasil tes akhir siklus II diketahui bahwa 13 dari 16 siswa tuntas dan mencapai SKBM, dan 3 siswa lainnya tidak tuntas, dengan rata-rata nilai 76,87 dan persentase ketuntasan 81,25% sehingga, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sudah mencapai $\geq 76\%$.

Berdasarkan, data-data yang diperoleh pada siklus I yaitu aktivitas guru memperoleh kategori cukup (C), aktivitas siswa memperoleh kategori cukup (C), dan ketuntasan belajar diperoleh rata-rata nilai 62,5 dengan kategori belum mencapai $\geq 76\%$. Sedangkan, hasil refleksi siklus II pada aktivitas guru memperoleh kategori baik (B), aktivitas siswa memperoleh kategori baik (B), dan ketuntasan belajar diperoleh rata-rata nilai 76,87 dengan kategori mencapai $\geq 76\%$. Dapat disimpulkan bahwa peneliti telah melaksanakan penelitian dengan baik dengan menggunakan media permainan ular tangga. Meski tentunya, masih ada beberapa hal yang perlu untuk ditingkatkan lagi.

Tabel 1. Data Perbandingan Siklus I Dan Siklus II

Siklus I	Aktivitas		Hasil Belajar	
	Guru	Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
Persentase	70,83%	61,71%	62,5%	37,5%
Jumlah	17	237	10	6
Rata-Rata Nilai	66,25			
Kategori	Cukup (C)	Cukup (C)	Cukup (C)	
Siklus II	Aktivitas		Hasil Belajar	
	Guru	Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
Persentase	87,5%	79,42%	81,25%	18,75%
Jumlah	21	308	13	3
Rata-Rata Nilai	76,87			
Kategori	Baik (B)	Baik (B)	Baik (B)	

JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar

Volume 2 Nomor 1 Maret Tahun 2023

Berdasarkan dengan data tersebut, menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan ini, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya atau dengan kata lain, penelitian ini dihentikan. Hipotesis tindakan yang telah dirumuskan sebelumnya telah dicapai yaitu jika langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga diterapkan dengan baik maka proses dan hasil belajar IPS tentang Indahya Keragaman Budaya Di Negeriku siswa kelas IV UPTD SD Negeri 57 Parepare dapat meningkat.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan suatu ide pemecahan masalah yang terdapat di kelas untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dengan satu kali pertemuan pada setiap siklusnya. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 57 Parepare dengan menggunakan media permainan ular tangga. Peneliti memfokuskan penelitian ini dengan menggunakan langkah-langkah permainan ular tangga menurut Rifa, I (2014), yaitu : 1) Menyampaikan materi pembelajaran. 2) Membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok). 3) Menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan. 4) Menjelaskan tentang media permainan ular tangga, penggunaan dan aturan dalam permainan ular tangga. 5) Memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu pemain/kelompok sudah sampai di kotak finish. 6) Membagikan LKK kepada setiap kelompok untuk dikerjakan. 7) Setiap kelompok mempresentasikan LKK, dan 8) Kesimpulan.

Pada pelaksanaan siklus I, hasil belajar belum mencapai hasil yang maksimal. Ditinjau dari observasi aktivitas guru dalam penggunaan media permainan ular tangga dapat dikategorikan cukup (C), dengan 6 aspek yang mendapatkan kategori cukup (C), sedangkan 2 aspek lainnya mendapatkan kategori baik (B). Pada observasi aktivitas

siswa dalam penggunaan media permainan ular tangga dikategorikan cukup (C), dengan 3 aspek mendapatkan kategori cukup (C), sedang 5 aspek lainnya mendapatkan kategori baik (B).

Hal ini disebabkan oleh beberapa hal dalam pelaksanaan permainan ular tangga yang belum maksimal diantaranya, Guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, guru belum mengkondisikan kelas sebelum pembagian kelompok, guru belum menjelaskan secara singkat apa itu media permainan ular tangga, guru kurang mendorong siswa untuk aktif bertanya pada saat melakukan presentasi dan guru tidak memberikan hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak pada saat permainan ular tangga selesai.

Dari hasil tes akhir siklus I yang diberikan menunjukkan bahwa dari 16 siswa pada tes belajar, nilai rata-rata siswa adalah 66,25. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 10 siswa dan tidak tuntas sebanyak 6 siswa. Kesimpulan yang dapat diambil dari data tersebut adalah hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Persentase ketuntasan masuk dalam kategori cukup (C) pada tingkat keberhasilan tindakan pembelajaran (diadaptasi dari Djamarah & Zain, 2014). Akibatnya, kegiatan pembelajaran siklus I dilanjutkan dengan pengadaan siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial dikarenakan dianggap belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan siklus II kembali menggunakan media permainan ular tangga. Ditinjau dari observasi aktivitas guru dalam penggunaan media permainan ular tangga dapat dikategorikan baik (B), dengan 3 aspek yang mendapatkan kategori cukup (C), sedang 5 aspek lainnya mendapatkan kategori baik (B). Pada observasi aktivitas siswa dalam penggunaan media permainan ular tangga dapat dikategorikan baik (B), dengan 8 aspek mendapatkan kategori baik (B). Hal ini disebabkan karena guru sudah melakukan refleksi pada siklus sebelumnya dan siswa sudah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran. Sehingga, penggunaan media

permainan ular tangga pada siklus II jauh lebih berjalan dengan baik dibanding siklus sebelumnya.

Pada siklus II, selama proses pembelajaran peneliti selaku guru telah mengamati siswa. Terlihat siswa lebih berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sebagai hasil dari penjelasan guru. Siswa lebih teratur dalam bermain, permainan lebih menyenangkan dan mereka dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini sejalan dengan pendapat Maisyaroh (2014) mengenai kelebihan dari media permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil aktivitas guru dan siswa pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru, dinilai mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 87,5%. Dengan indikator yang dicapai sebanyak 21 indikator dari 24 indikator yang ada. Sedangkan pada aktivitas siswa, dinilai sudah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 79,42%. Dengan jumlah indikator yang dicapai sebanyak 305 dari 384 indikator yang ada. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa pada siklus II telah mencapai taraf keberhasilan dengan kategori baik (B).

Berdasarkan hasil tes akhir siklus II yang diberikan menunjukkan bahwa dari 16 siswa pada tes belajar, nilai rata-rata siswa adalah 76,87. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 13 siswa dan tidak tuntas 3 siswa. Dalam taraf keberhasilan tindakan pembelajaran (diadaptasi dari Djamarah & Zain, 2014) persentase ketuntasan tersebut pada kategori baik (B). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat peningkatan persentase proses pembelajaran yang cukup signifikan. Begitu pula, dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan keberhasilan yang signifikan dibanding siklus I yang dilaksanakan sebelumnya dengan melihat jumlah siswa yang tuntas, nilai rata-rata siswa dan kategori yang sudah masuk pada

kategori baik (B), sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan, taraf keberhasilan proses dan hasil yang diadaptasi dari Djamarah & Zain (2014), proses dan hasil belajar siswa menunjukkan pencapaian ketuntasan $\geq 76\%$ sehingga, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga hasil belajar IPS siswa di kelas IV UPTD SDN 57 Parepare dapat meningkat. Selanjutnya, penelitian ini dianggap berhasil dan dihentikan di siklus II, dengan demikian, media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV UPTD SDN 57 Parepare dengan melihat hasil yang diinginkan telah tercapai dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga IPS tentang keberagaman budaya di negeriku kelas IV UPTD SDN 57 Parepare dapat meningkatkan proses belajar siswa dan Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV UPTD SDN 57 Parepare, hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa, pada pra siklus hasil belajar siswa berada dikategori Kurang (K), penggunaan media permainan ular tangga pada siklus I berada pada kategori cukup (C) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori baik (B).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, adapun saran yang dapat diajukan yaitu: 1) Bagi siswa, harus mengikuti pendidikannya dengan sungguh-sungguh untuk mencapai hasil belajar yang memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (SKBM) yang diharapkan, 2) Bagi guru sekolah dasar terkhusus di UPTD SDN 57 Parepare, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Terkhusus pembelajaran IPS, media permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi yang

diajarkan. 3) Bagi sekolah, sebaiknya senantiasa memberikan dukungan kepada guru agar selalu meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan, seperti pada pemilihan media pembelajaran yang tepat sebagai salah satu upaya mengembangkan sekolah ke arah yang lebih baik terutama dalam kualitas pembelajaran. 4) Bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan kekurangan yang ditemukan pada penelitian yang menggunakan media permainan ular tangga dapat disempurnakan sebagai perbaikan penelitian selanjutnya

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulloh, S., Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik* (Yogi & Widi (eds) ; Pertama). Deepublish.
- Djabba, R, Mukhlisa, N, & Utami, D. P. (2021). Penerapan Model Learning Cycle pada Pembelajaran Tema 3 tentang Sistem Pencernaan Pada Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Banga banga Kabupaten Barru. *Publikasi Pendidikan*, XX(XX), 1–8.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Maisyaroh (2014). Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ledder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 9(1), 42.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (D.Novidiantoko, A. Rasyadany, & A. Y. Wati (eds) 1st ed..). Deepublish Publisher.
- Pasinggi, Y. S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar KPK dan FPB Melalui Pendekatan Kooperatif Model Jigsaw Di V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*. 18(1), 71-76.
- Prihantini. 2021. *Strategi Pembelajaran SD*. ed. Bunga sari Fatmawai. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifa, Iva. (2014). *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Flashbooks.
- Simatupang, Halim. (2019). *Strategi Belajar Abad Ke- 21*. Surabaya: Pustaka media Guru.
- Supriyadi, S. (2019). *Karakteristik Geografis Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Suprihatiningsih. (2016). Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Keterampilan. Deepublish. Wandini, R. R. & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular tangga dan kartu pintar pada materi bangun datar. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1), 41-49.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2(1), 68–73.
- Windriati. (2020). *Sejarah Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.