

STUDI LITERATUR: ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Awalina Barokah¹, Febi Nurul Khasanah², Siti Salma Azzahra³, Nadila Dewi⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIPHUM Universitas Pelita Bangsa

¹awalina.barokah@gmail.com, ²febinurul18@gmail.com,

³sitisalmaaz25@gmail.com, ⁴dedewnadila@gmail.com

ABSTRACT

Snake and ladder learning media is a visual media using images such as snakes, ladders, and images that can be adjusted in learning materials, one of which is science subjects. The benefits of this research can improve student learning outcomes in science learning by using snake and ladder learning media. This study aims to be able to determine the learning outcomes of students in science learning by using snake and ladder learning media. This research is a qualitative research conducted by the literature method. By conducting an assessment of the concepts and theories used based on the available literature. The results of the study show that the learning process is assisted through the use of snake and ladder game media is very petrified. Both stated the success of the use of snake and ladder learning media on students' learning interests and learning outcomes

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders Game. Learning Outcomes

ABSTRAK

Media pembelajaran ular tangga merupakan media visual dengan menggunakan gambar seperti, gambar ular, tangga, serta gambar yang dapat disesuaikan pada materi pembelajaran, salah satunya mata pelajaran IPA. Manfaat penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan dengan metode kepustakaan. Dengan melakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang di gunakan berdasarkan literatur yang tersedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dibantu melalui penggunaan media permainan ular tangga sangat membatu. Keduanya menyatakan keberhasilan terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar serta hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga. Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Generasi penerus bangsa tentu memerlukan pendidikan sebagai tempat pengembangan kemampuan, pengetahuan, pembentukan karakter

dalam meningkatkan nilai dalam dirinya yang dijadikan sebagai arahan kehidupan dan menaikkan harkat serta martabat sebagai manusia. pendidikan bisa dilakukan dengan dua macam

cara, secara formal maupun non formal. Secara formal pendidikan dilaksanakan di sekolah seperti SD, SMP dan SMA/SMK sedangkan secara non-formal pelaksanaan pendidikan dapat dilakukan di rumah, tempat les, serta lingkungan sekitar. Sekolah merupakan tempat pendidikan formal yang masih menjadi pendidikan wajib. Dengan hal tersebut sekolah diharuskan untuk dapat menciptakan suasana pendidikan yang baik, nyaman, menyenangkan serta dapat menjadi tempat peserta didik aktif dalam penyempurnaan minat bakat. Sekolah juga merupakan tempat untuk mendapatkan kualitas diri yang tinggi untuk mendapatkan keberhasilan tujuan dalam kehidupan.

Meningkatkan hasil belajar pada peserta didik menjadi salah satu dari banyaknya tujuan dilakukannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah bukan sekedar penyampaian materi serta teori, melainkan semua kegiatan pada kehidupan kitapun terdapat di sekolah. Kegiatan seperti kebiasaan di lingkungan, keterampilan, minat bakat, ide, kesenangan, keinginan, cita-cita, serta penyesuaian diri. Kesuksesan dalam meningkatnya hasil belajar peserta didik ini menjadi

tugas seorang guru. Guru dapat membantu siswanya dalam memberikan pengutan nilai serta motivasi. Maka dari itu guru harus memiliki sifat yang positif. Jika guru memiliki sikap negatif maka hal tersebut bisa menjadi dampak buruk dalam proses pembelajaran, karena peserta didik ini merupakan pewaris. Peserta didik selalu mengikuti apa yang dilakukan oleh gurunya.

Dunia teknologi sudah sangat berkembang dan canggih untuk dapat memfasilitasi guru untuk mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan untuk dapat membantu proses belajar mengajar. Pendidikan yang ada di Indonesia dituntut untuk dapat meningkat mengikuti perkembangan zaman. Salah satu komponen penting pada teknologi yang ada yaitu penggunaan media pembelajaran dalam membantu proses belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang memberikan dampak positif seperti membua proses belajar lebih mudah, menyenangkan, efektif, serta membuat siswa aktif .

Media pembelajaran adalah alat yang dijadikan sebagai sarana penyampaian materi atau pesan

dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dilakukan melalui dua gaya, yaitu dengan jarak jauh (online) atau tatap muka (offline). Media pembelajaran ini juga mencerminkan gaya belajar visual maupun audio-visual. Guru harus menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media pembelajaran bisa diadopsi dari permainan tradisional yang perlu dilakukan pengembangan terlebih dahulu, sesuai dengan kebutuhan. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan semangat kepada siswa, melakukan pembelajaran menggunakan media akan membuat peserta didik agar tidak bosan, mengantuk, fokus, dan senang. Dalam pembuatan media pula harus memenuhi ketiga aspek pembelajaran, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (keterampilan), serta psikomotorik (sikap). Media pembelajaran harus dapat membentuk ketiga ranah tersebut pada peserta didik.

Sesuai dengan penejelasan mengenai pentingnya media

pembelajaran yang memberikan banyak manfaat bagi guru maupun siswa. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk tujuan memberi wawasan mengenai media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional ular tangga. Permainan tradisional ular tangga ini di kembangkan menjadi alat pembelajaran IPA dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Dengan ini harapannya seorang guru agar dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang dilakukan dengan metode studi literatur dengan cara mengumpulkan, menelaah, serta menganalisis informasi sesuai dengan topik penelitian sesuai dengan judul " Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." Dengan kata lain, studi literatur ini juga sangat lumrah dengan sebutan studi kepustakaan.

Penelitian kepustakaan adalah penelitian dimana data tidak diperoleh

dari lapangan tetapi dari perpustakaan atau tempat lain yang menyimpan referensi, dokumen-dokumen yang berisi data yang telah teruji validitasnya (Sugiyono, 2023). Artikel ini melakukan pengkajian tentang teori dan konsep yang digunakan sesuai dengan literatur yang tersedia.

Pengumpulan sumber informasi dan data pada penelitian ini dilakukan dengan melihat dari 19 Jurnal, 1 karya tulis ilmiah skripsi dan 2 buku yang digunakan untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara Semakin majunya perkembangan teknologi, semakin berkembang pula ilmu pengetahuan. Kemajuan ilmu teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses belajar. Proses belajar pada saat ini dituntut untuk menggunakan alat bantu pembelajaran yang disediakan oleh sekolah ataupun alat yang dibuat oleh pengajar. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tuntutan dan pengembangan zaman. Guru tidak haru menggunakan media pembelajaran yang mahal, tetapi guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran yang murah,

seederhana, serta efisien dengan syarat dapat mencapai tujuan proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka guru harus kreatif serta memiliki pengetahuan luas tentang pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran.

Berikut merupakan pengertian media pembelajaran dari berbagai ahli :

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati, 2023).
2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Sapriyah, 2019).

3. Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran (Ramadani, 2023).

Setelah melihat beberapa pengertian yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampaian informasi atau pesan pada kegiatan belajar mengajar, serta untuk menumbuhkan motivasi sehingga terciptanya proses pembelajaran yang efektif yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pencapaian tujuan pembelajaran.

A. Media Pembelajaran Ular Tangga

Beberapa jenis permainan dapat di adopsi atau dibuat menjadi media pembelajaran. salah satu permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah ular tangga.

Permainan tradisional ular tangga dapat dimodifikasi menjadi permainan edukasi. Permainan ular tangga dapat dijadikan permainan edukasi karena permainan tersebut dikenal khalayak ramai dan mudah untuk dimainkan.

Menurut (Setiawaati, Desri, & Solihatulmilah, 2019), Permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Penggunaan permainan ular tangga dibantu menggunakan dadu yang terdapat angka 1-6. Terdapat beberapa komponen yang perlu dipenuhi pada saat melakukan permainan ular tangga, yaitu: (1) Terdapat pemain; (2) Terdapat sarana dan prasarana yang memadai; (3) Terdapat peraturan permainan; (4) Terdapat tujuan yang ingin dicapai.

Permainan edukasi ular tangga termasuk kedalam media visual. Media visual digunakan sebagai media pembelajaran jika kegiatan belajar mengajar di sekolah terasa membosankan dan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang di sampaikan, maka di harapkan dengan digunakannya media visual pada pembelajaran dapat menciptakan motivasi siswa dalam proses

pemahaman materi yang diajarkan pengajar.. Permainan ular tangga disebut sebagai media visual karena pada permainan terdapat gambar atau foto yang tertera pada media tersebut. Gambar yang tertera pada media pembelajaran dalam bentuk permainan ini adalah ular, tangga, serta elemen lainnya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

B. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Wirda, Ulumudin, Widiputera, Listiawati, & Fujianita, 2020). Sedangkan menurut (Sulastri, Imran, & Firmansyah), hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah penilaian akhir peserta didik setelah melalui proses belajar yang dijadikan sebagai alat ukur keberhasilan proses belajar mengajar.

Hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah menurut Bloom dalam (Mahmudi, 2022), yaitu :

1. Ranah Kognitif (Cognitive Domain), ranah kognitif adalah ranah yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Domain kognisi pada ranah kognitif dibagi menjadi dua kategori dan enam tingkatan, yaitu :

- Kategori 1

1) Pengetahuan (Knowledge), terdapat kemampuan-kemampuan pada tingkatan ini seperti menyebutkan, menjelaskan, menghafal, mengulang, menyatakan, menulis, serta membaca. Contoh kegiatan seperti, mengenalkan sistem tata surya. Pengajar lebih dulu memberikan contoh kepada peserta didik, kemudian peserta didik dapat menghafal kembali apa saja yang ada pada sistem tata surya. Jika peserta didik dapat menjelaskan kembali hal tersebut, maka peserta didik sudah mengamalkan salah satu kemampuan yang terdapat pada tingkat pengetahuan.

- Kategori 2

- 2) Pemahaman (Comprehension), kata kerja operasional atau kemampuan tingkat pemahaman yaitu mengkategorikan, mencirikan, membandingkan, membedakan, mempolakan, dan lain-lain. Contoh kegiatan pada tingkat ini peserta didik dapat membedakan berbagai macam sistem surya.
 - 3) Aplikasi (Application), tingkatan ini memiliki pemahaman atau kata kerja operasional seperti mengurutkan, mengalokasikan, menentukan, dan melengkapi. Contohnya, peserta didik sudah dapat mengurutkan planet-planet tata surya dari yang paling dekat hingga paling jauh dari matahari.
 - 4) Analisis (Analysis), berisikan kata kerja operasional seperti menganalisis, mengaudit atau memeriksa, menegaskan, serta mendeteksi. Contoh kegiatan pada tingkat ini adalah peserta didik dapat memeriksa serta mendeteksi teman atau kelompok lainnya ketika melakukan kesalahan pada tugas yang diberikan.
 - 5) Sintesis (Synthesis), di tingkat ini merupakan tingkatan hampir paling tinggi. Kemampuan atau kata kerja operasional yang terdapat pada tingkatan ini diantaranya adalah menyimpulkan, mengarahkan, mengkritik, serta memperjelas. Tingkatan ini mengharuskan peserta didik untuk dapat memberikan gagasan yang mereka deteksi pada saat tingkatan analisa.
 - 6) Evaluasi (Evaluation), evaluasi ini merupakan tingkatan paling tinggi yang terdapat pada ranah kognitif daripada yang lainnya. Kata kerja operasional atau kemampuan yang terdapat pada tingkatan ini yaitu mengatur, menanggulangi, serta mendikte. Contoh kegiatan yang ada pada tingkatan ini adalah peserta didik dapat membenarkan atau memecahkan masalah yang telah dideteksi.
2. Ranah Afektif (Affective Domain), berbeda dengan ranah kognitif, pada ranah afektif ini lebih menekankan

pada aspek emosi dan perasaan. Domain pada aspek ini berisi perilaku apa saja yang harus dimiliki oleh peserta didik. Pada bagian ini Bloom di bantu oleh David Krathwol dalam melakukan penyusunan, dan domain pada aspek afektif dibagi menjadi lima, yaitu:

- 1) Menerima (Receiving), perilaku yang terdapat pada ranah afektif ini diantaranya seperti mengikuti, menganut, mematuhi, serta meminati. Hal tersebut harus tertanam pada diri peserta didik, mereka harus bisa mendengar serta menerima masukan dari siapapun.
- 2) Merespon (Responding), merespon merupakan suatu reaksi peserta didik dalam menerima sanggahan dari temannya. Perilaku yang terdapat pada tingkat merespon ini yaitu mengompromikan, menyenangkan, mendukung, menyetujui, menolak, serta memilih. Peserta didik dapat memberikan sanggahan balik kepada teman mereka yang

telah memberikan penilaian terhadap dirinya.

- 3) Menghargai (Valuing), setelah perilaku menerima dan merespon sikap yang harus diambil oleh peserta didik adalah menghargai. Peserta didik harus sama-sama menghargai atas kritikan ataupun masukan yang diberikan. Perilaku yang terdapat pada domain menghargai ini diantaranya seperti mengimani, meyakini, menekankan, mengasumsikan, serta memperjelas.
- 4) Mengorganisasikan (Organization), perilaku peserta didik dalam domain mengorganisasikan ini artinya peserta didik menjadikan kritikan atau masukan teman-temannya sebagai pengingat untuk dirinya. Perilaku-perilaku yang ada pada domain mengorganisasikan ini adalah mengelola, merembuk, memadukan, negosiasi serta mengubah.
- 5) Karakteristik Menurut Nilai (Value Complex), domain ini menjadikan kritik yang diberikan oleh teman-

temannya sebagai pengendalian perilaku siswa dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Macam-macam perilaku yang terdapat pada domain ini diantaranya mengubah perilaku, membiasakan, membuktikan, serta memecahkan.

3. Ranah Psikomotor (Psychomotor Domain), ranah psikomotor ini menekankan aspek-aspek keterampilan motorik atau jasmani. Kegiatan yang terdapat pada ranah psikomotor ini diantaranya berenang, menulis, berjalan, berlari, dan lain-lain. Pada ranah psikomotor ini memiliki empat tingkatan, yaitu:

1) Menirukan (Imitation), menirukan merupakan satu kategori yang terdapat pada ranah psikomotor. Kategori meniru ini peserta didik harus bisa melakukan kegiatan yang dicontohkan. Kegiatan tersebut telah diamati oleh peserta didik itu sendiri. Kata kerja operasional yang terdapat pada domain ini seperti menyesuaikan, mengaktifkan,

menggabungkan, membangun, serta mengonstruksi.

2) Memanipulasi (Manipulation), kata kerja operasional pada domain ini diantaranya memilah, merancang, memperbaiki, melatih, mengisi, membuat, serta mereparasi. Kemampuan yang terdapat pada domain ini merupakan tindakan merubah atau memilah gerakan yang diperlukannya.

3) Pengalamiahan (Naturalization), tindakan pada domain ini adalah peserta didik dapat menjadikan kegiatan gerakan yang telah diajarkan dijadikan sebagai contoh ataupun suatu kebiasaan oleh dirinya. Kata kerja operasional yang dapat dipakai pada domain ini diantaranya mendorong, mengirim, melakukan, mengoperasikan, serta mengerjakan.

4) Artikulasi (Articulation), kata kerja operasional pada kategori ini seperti mengembangkan, merumuskan, memodifikasi, memasang, menggabungkan, serta merangkai. Peserta didik dalam melakukan gerakan

yang lebih banyak serta berhubungan dengan kegiatan yang memiliki sifat berkesan.

Melalui permainan edukasi ular tangga dapat mencapai hasil belajar menurut Benyamin S.Bloom, permainan edukasi ular tangga dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Permainan edukasi ular tangga menjadi media pembelajaran visual yang menarik sehingga dan berwarna sehingga peserta didik akan lebih antusias dan memiliki pengalaman belajar yang tidak mudah untuk dilupakan. Terdapat beberapa penelitian yang telah melakukan observasi penggunaan permainan ular tangga di sekolah dasar sebagai media pembelajaran dan terbukti keberhasilannya terhadap hasil belajar siswa, yaitu :

1. Hasil penelitian yang dilakukan (Lumbantobing, Silvester, & Dimmera, 2022) di SD Wilayah Perbatasan Kalimantan Barat-Malaysia menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga. Hal tersebut dibuktikan

melalui peningkatan presentase. Rata-rata sebelum digunakannya media ular tangga yaitu 49,9 naik menjadi 78,5 dengan N-Gain sebesar 0,6 yang dapat dikategorikan pada medium atau sedang.

2. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Sylvia, Wuryastuti, & Suranto, 2022) di MI Al-Urwatul Wutsqo Kota Tangerang, mengungkapkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan pembelajaran IPA dengan kualifikasi 87,5% mendapat kualifikasi 'A' serta masuk kedalam katogori sangat layak, jelas, menarik, tepat, mudah, konsisten, serta tidak perlu revisi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diatas proses pembelajaran dibantu melalui penggunaan media permainan ular tangga sangat membatu. Keduanya menyatakan keberhasilan terhadap penggunaan permainan edukasi berupa ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap minat serta hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Dapat disimpulkan, dari penelitian ini bahwa media pembelajaran merupakan alat alternatif yang digunakan pendidik pada proses pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi akan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Media Pembelajaran menggunakan permainan ular tangga yang dimodifikasi dari permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai permainan edukasi. Permainan ular tangga ini dikategorikan kedalam media pembelajaran yang mudah, layak, jelas, menarik, tepat, konsisten dan tidak perlu direvisi. Penggunaan permainan media pembelajaran Ular tangga disekolah dasar sudah terbukti keberhasilannya terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dan keberhasilannya terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 5, 733–743. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/1236%0Ahttps://prosiding.unim>
- us.ac.id/index.php/semnas/article/download/1236/1237
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, P., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Ester, G., & Ramadhani, S. P. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga “sumber energi” siswa kelas IV Sdn Pengadegan 07 Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 125–138.
- Fujianita, Y. W. I. U. F. W. N. L. S. (2020). Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. In Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79–87.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan.

- Sebatik, 26(2), 666–672.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Marini, A. N. K. C. U. A. A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–755.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Oktasari, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Pada Siswa Kelas Iii Sd/Mi Skripsi. 1–182.
- Sugiyono. (2023). Metode PENELITIAN PENDIDIKAN (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). Bandung : ALFABETA .
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Suartika, D. F. N. K. I. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI MI Pui Hegarmanah. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 44–48.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.
- Sunarti, S., M, A., & Vebrianto, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 76–80.
<https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.18508>
- Suranto, S. S. W. T. (2022). Pengembangan Game Ular Tangga untuk Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA*, 2(4), 661–670.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13–22.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315.
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>

Widowati, F., & Mulyani. (2014).
Penggunaan Media Ular
Tangga Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Pada Tema
Hiburan. *Jurnal Universitas
Negeri Surabaya*, 2(1), 3.

Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., &
Ramdani, P. (2022).
Penerapan Permainan Ular
Tangga Sebagai Media
Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*,
1(1), 1–13.
[http://junal.staisabili.net/index.
php/murabbi/index](http://junal.staisabili.net/index.php/murabbi/index)