



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 107-115

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Pengaplikasian Ular Tangga: Efektivitas Pembelajaran Antonim dan Sinonim di MI Al-Abror Magetan

Putra Aji Prastiya^{1*}, Aida Selfi Ramadhani², Agil Martsa Oktavia³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: Setvapura52@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan membantu peserta didik memahami materi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga yang dikembangkan dengan memasukkan materi pembelajaran ke dalam kegiatan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaplikasian media permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim di kelas V MI Al-Abror Magetan serta mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan rancangan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan interaktif. Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang baik selama permainan serta memberikan respons positif karena media dianggap mudah digunakan dan membantu dalam memahami materi sinonim dan antonim. Namun, terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dalam pelaksanaan permainan sehingga diperlukan pengelolaan waktu yang lebih baik. Dengan demikian, media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi sinonim dan antonim dengan tetap memperhatikan pengelolaan waktu dan kondisi kelas.

Kata kunci: Media pembelajaran, Permainan ular tangga, Sinonim, Antonim, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun karakter (Republik Indonesia, 2003). Pendidikan sejatinya bukan sekadar hanya kebutuhan semata, tetapi sebagai tempat berproses peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan melalui proses dan pengalaman belajar yang bermakna (Dewey, 1938). Dalam konteks ini, keberhasilan dari pendidikan bukan hanya ditentukan dari kurikulum saja, melainkan sangat bergantung pada proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu merancang suatu proses pembelajaran yang baik dan efektif, dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai (Afandi, 2015).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran ini memiliki berbagai manfaat positif untuk menyampaikan materi secara lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar (Arsyad, 2011). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar yang membantu menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik secara efektif (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Dengan begitu, seorang pendidik harus mampu menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran karena sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik.

Media tersebut juga disesuaikan dengan materi serta kondisi peserta didik, sehingga diharapkan semua peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Media pembelajaran dapat dikembangkan dalam bentuk permainan yang sudah relevan dengan kehidupan sehari-hari, agar menciptakan proses belajar yang menarik dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah media permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua sampai 4 pemain dengan menggunakan dadu dan terdapat gambar kotak-kotak berwarna dengan angka satu sampai seratus disertai gambar beberapa tangga dan ular yang menjulur di beberapa kotak. Permainan ular tangga sendiri merupakan permainan yang sudah dikenal oleh sebagian besar peserta didik sehingga mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Media permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%, hal ini menunjukkan bahwa penggunaannya memiliki pengaruh yang positif terhadap pengetahuan peserta didik (Afandi, 2015). Selain itu penggunaan media permainan ular tangga diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas. Pendidik juga memiliki kesempatan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi, tidak hanya menjelaskan materi tetapi ikut membimbing peserta didik selama permainan berlangsung. Setiap pertanyaan yang akan didapatkan pada setiap kotak ular tangga menjadi sarana untuk mengingat dan memahami materi lebih mendalam. Apabila ada kebingungan, peran pendidik di sini adalah memberikan penjelasan kembali sehingga materi dapat dipahami dengan baik.

Dari pembahasan di atas kegiatan penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V MI AL-Abror Magetan dengan menerapkan media permainan ular tangga. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, media ini dapat diterapkan pada materi yang berkaitan dengan antonim dan sinonim dengan memasukkan setiap soal ke dalam kotak permainan sehingga peserta didik dapat belajar materi tersebut sambil bermain. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diminta untuk mengisi kartu data atau kuesioner yang telah disiapkan sebagai bahan refleksi dan mengetahui tanggapan mereka mengenai media permainan ular tangga yang sudah diterapkan selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru atau wali kelas juga memberikan penilaian terhadap pelaksanaan media selama proses pembelajaran. Untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam, penelitian ini juga dilengkapi dengan wawancara langsung kepada salah satu peserta didik mengenai pengalaman belajar menggunakan media permainan ular tangga.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaplikasian media permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim di kelas V MI AL-Abror Magetan serta mengetahui respons peserta didik dan penilaian guru terhadap penggunaan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif dan rancangan studi kasus. Metode ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi antonim dan sinonim di kelas V MI AL-Abror (Creswell & Poth, 2016). Subjek penelitian meliputi seorang guru wali kelas dan seluruh peserta didik kelas V yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

Data yang diperoleh dikumpulkan melalui kegiatan observasi dari hasil partisipatif peserta didik selama proses penerapan media dalam kegiatan belajar, proses wawancara mendalam, rekaman singkat dari proses

wawancara, serta instrumen kuesioner yang telah diisi oleh seluruh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai (Taufik et al., 2010). Teknik triangulasi diterapkan untuk memverifikasi keabsahan data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan metode pengumpulan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai pedoman validitas data dalam penelitian kualitatif (Miles et al., 2013).

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan utama. Pertama, reduksi data, yang meliputi penyeleksian data, merangkum catatan observasi, dan transkrip wawancara. Kedua, penyajian data berupa penyusunan narasi tematik, tabel kuesioner kepuasan, dan contoh jawaban siswa (Creswell & Poth, 2016). Ketiga, penarikan kesimpulan untuk menggambarkan efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep sinonim dan antonim secara lebih holistik (Miles et al., 2019).

Evaluasi keberhasilan mencakup perubahan partisipasi kelas, kualitas jawaban pada tugas pasca-permainan, serta refleksi guru terhadap pengelolaan dan adaptasi media (Arsyad, 2011). Untuk kesesuaian materi dengan standar pembelajaran, penentuan indikator dan kompetensi dasar mengacu pada Kurikulum 2013 dan peraturan Mendikbud terkait (Permendikbud RI, 2013; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini disajikan hasil data yang diperoleh dari pengaplikasian media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi antonim dan sinonim di kelas V MI AL-Abror Magetan.

1. Proses Pengaplikasian Media Ular Tangga

Proses pengaplikasian media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi antonim dan sinonim dilakukan sebagai upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif dengan melibatkan peserta didik secara langsung. Media permainan ular tangga digunakan dengan mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam media permainan. Setiap bagian dari permainan menjadi sarana bagi peserta didik untuk berinteraksi melalui pertanyaan yang berkaitan dengan materi antonim dan sinonim. Dengan begitu, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan, tetapi memperoleh kesempatan mengetahui sejauh mana mereka paham dengan materi yang sudah diajarkan.



Gambar 1.1: Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran

Pada awal penerapan media permainan ular tangga, peserta didik berjumlah 20 peserta, dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 anggota. Selanjutnya, peserta didik segera berkumpul ke depan kelas sesuai dengan kelompok yang telah disepakati bersama dan berkumpul sesuai tempat kelompoknya. Selanjutnya salah satu anggota ditunjuk sebagai kapten melakukan suit untuk menentukan kelompok mana yang akan memulai terlebih dahulu. Setelah itu, kelompok pertama yang memulai permainan akan melempar dadu dan berjalan sesuai nomor dadu yang didapat dan ketika mendapatkan nomor dadu tersebut, kita akan memberikan

pertanyaan berkaitan dengan materi antonim dan sinonim. Pertanyaan tersebut sudah disiapkan sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan materi yang sudah diajarkan oleh guru mereka.



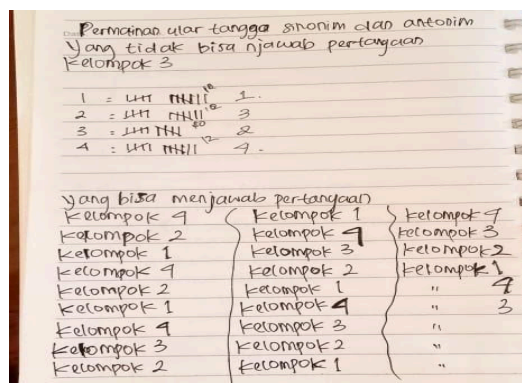
Gambar 1.2: Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran

Sebagai contoh pada gambar di atas peserta didik harus menjawab pertanyaan yang diberikan agar tidak mendapatkan hukuman atau *punishment*. Untuk hukumannya sendiri yaitu menyanyikan lagu wajib nasional, membaca puisi, dan membuat pantun, tentunya tidak memberatkan peserta didik sama sekali. Permainan akan terus dilaksanakan sampai salah satu kelompok bisa sampai ke finish dan memenangkan permainan ular tangga ini.



Gambar 1.3: Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran

Pada gambar di atas adalah dokumentasi dari kelompok yang memenangkan permainan ular tangga, untuk pembagian hadiah salah satu perwakilan maju ke depan, dimulai dari juara satu, dua, tiga, dan empat. Setelah permainan selesai dilaksanakan, kita mengajak peserta didik dan guru wali kelas melakukan foto bersama. Setelah itu, kita mulai membagikan instrumen kuesioner kepada peserta didik dan guru untuk menentukan apakah penerapan media pembelajaran menggunakan media ular tangga ini efektif diterapkan, para peserta didik diberikan kuesioner penelitian dan salah satu peserta didik diajak untuk melakukan wawancara.



Gambar 1.4: Dokumentasi Lembar Keaktifan Peserta Didik

Lembar observasi keaktifan pada gambar di atas digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, peneliti akan dengan mudah memberikan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Temuan observasi ini juga diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan mereka dalam memahami materi antonim dan sinonim.

2. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

Selain menggunakan kuesioner, penelitian ini juga memperoleh data melalui wawancara langsung dengan salah satu peserta didik bernama Salsabila untuk mengetahui tanggapan secara lebih mendalam terhadap pengaplikasian media permainan ular tangga. Untuk data hasil wawancara telah tersaji dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 1.2. Hasil Wawancara Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Tanggapan Peserta didik
A.	Aspek Pengalaman Menggunakan Media	
1.	Apakah kamu pernah menggunakan media pembelajaran ini sebelumnya?	Belum pernah
2.	Bagaimana pengalamanmu atau perasaanmu hari ini ketika kita kesini menerapkan media ini?	Seru, Senang
3.	Menurutmu media pembelajaran ini mudah atau sulit?	Mudah
B.	Aspek Kemenarikan Media	
4.	Bagaimana pendapatmu tentang tampilan media pembelajaran yang digunakan?	Tertarik, gambar ular tangganya menarik
5.	Apakah media pembelajaran ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan?	iyaa
C.	Aspek Kemudahan, Keterlibatan dan Motivasi	
6.	Apakah materi yang menggunakan media ini mudah diserap dengan baik?	iyaa
7.	Apakah media ini dapat membuat kamu aktif ketika bermain?	iyaa
8.	Apa media ini dapat membuat fokus lebih tertuju?	iyaa
D.	Aspek Kebermaknaan (Meaningful Learning)	
9.	Apakah media pembelajaran ini menghubungkan materi dengan kehidupan sehari hari?	iyaa
E.	Aspek Kesadaran dan Refleksi Belajar (Mindful Learning)	
10.	Apakah media pembelajaran ini membuat kamu lebih berpikir mendalam tentang materi yang dipelajari?	Enggak, kalau lebih dipahami lebih ingat
11.	Apakah media pembelajaran ini membantu menemukan ide atau pemahaman baru?	Iyaa, seperti puisi, menyanyi, kata-kata baru
F.	Aspek Evaluasi dan Saran	
12.	Apa kelebihan media pembelajaran yang digunakan?	Mudah dipahami, seru, senang
13.	Apa kekurangan media pembelajaran yang digunakan?	Kekurangan tidak ada
14.	Apakah kamu ingin media pembelajaran seperti ini digunakan lagi pada pembelajaran berikutnya? Mengapa?	Mau, karena seru

15.	Apa saran kamu agar media pembelajaran menjadi lebih baik?	Waktunya lebih ditambah
-----	--	-------------------------

Berdasarkan data hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media tersebut terasa seru dan menyenangkan. Selain itu, tampilan media juga dinilai menarik karena memiliki gambar ular tangga yang menarik. Peserta didik juga menyatakan bahwa media mudah digunakan dan dapat membantu memahami materi pembelajaran. Meskipun demikian, peserta didik menyampaikan bahwa waktu penggunaan media perlu ditambah agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal dan untuk materi yang digunakan alangkah baiknya juga dijelaskan lebih mendalam kembali.

PEMBAHASAN

1. Hasil Pengaplikasian Media Permainan Ular Tangga

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, selama proses pengaplikasian media, peserta didik menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Peserta didik juga dapat berinteraksi dengan teman-temannya sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, aktif, dan inovatif dalam memecahkan soal. Bukan hanya itu saja, guru berperan mengarahkan, menjelaskan materi, serta membimbing peserta didik apabila masih ada kesulitan. Dengan begitu, proses pengaplikasian media pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari 20 peserta didik, peserta didik yang aktif sejumlah 15 siswa, dan 5 siswa lainnya masih ragu-ragu memberikan pendapat ke temannya. Hasil tersebut mencerminkan bahwa pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan penyelesaian soal yang terdapat dalam permainan meskipun beberapa peserta didik masih malu-malu. Kondisi ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2011) media pembelajaran dapat menarik perhatian, membangkitkan minat, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Respons positif peserta didik terhadap penggunaan media permainan ular tangga menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi antonim dan sinonim dengan lebih mudah. Hal tersebut dibuktikan dengan kita memberikan pertanyaan yang mendukung sekaligus menambah pengetahuan kepada mereka mengenai materi antonim dan sinonim. Peserta didik dengan mudah menjawab pertanyaan dengan sangat baik, meskipun masih sedikit ragu-ragu untuk menjawab karena takut salah dan beberapa peserta didik masih dibantu oleh guru wali kelasnya. Hal tersebut, menunjukkan bahwa media ini sudah berfungsi sebagai sarana yang mampu memperjelas penyampaian konsep sehingga peserta didik lebih mudah membangun pemahamannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Tafonao (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain mendukung keaktifan dan pemahaman materi, media permainan ular tangga juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari antusiasme peserta didik selama mengikuti

permainan serta keinginan mereka agar media tersebut digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Antusiasme tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan (Zahra et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara pengaplikasian media permainan ular tangga menunjukkan hasil yang positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi antonim dan sinonim. Keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, respons positif terhadap penggunaan media, serta kemudahan dalam memahami materi menunjukkan bahwa tujuan penggunaan media, yaitu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi antonim dan sinonim, dapat dikatakan telah berhasil. Dengan demikian, media permainan ular tangga layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Secara teoretis, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Media permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui aktivitas permainan. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran serta merangsang perhatian dan minat peserta didik (Arsyad, 2011). Dalam penelitian ini, media permainan ular tangga digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan materi antonim dan sinonim sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Kendala dan Solusi

Dalam pengaplikasiannya, media permainan ular tangga juga memiliki kendala. Salah satu kendala yang ditemukan berkaitan dengan keterbatasan waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik mengharapkan agar waktu penggunaan media dapat ditambah. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan membutuhkan pengelolaan waktu yang baik agar seluruh peserta didik dapat memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengikuti kegiatan. Oleh karena itu, penggunaan media dapat dioptimalkan dengan menyesuaikan jumlah pertanyaan, pembagian kelompok, dan waktu yang tersedia dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pengaplikasian media permainan ular tangga pada pembelajaran antonim dan sinonim menunjukkan hasil yang baik berdasarkan respons peserta didik, penilaian guru, dan hasil wawancara. Media tersebut dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Meskipun demikian, pengaplikasiannya perlu memperhatikan pengelolaan waktu dan kondisi kelas agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaplikasian media permainan ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi antonim dan sinonim di kelas V MI Al-Abror Magetan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini terbukti efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penerapan media ular tangga berhasil menciptakan atmosfer kelas yang interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman konsep siswa secara mendalam. Respons positif dari peserta didik dan penilaian baik dari guru memperkuat bukti bahwa pendekatan berbasis permainan ini sangat mendukung terciptanya

pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Meskipun terdapat kendala kecil berupa keterbatasan waktu pelaksanaan, hal tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan waktu yang lebih terstruktur. Oleh karena itu, media permainan ular tangga sangat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif bagi pendidik dalam merancang proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta. *PT RajaGrafindo Persada*.
- Cicilia, C., Bakri, M., & Rizal, A. (2025). Analisis Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. *EduPrimaria of Journal*, 1(1), 54-60.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Dewey, J. (1938). Experience and. *Education*, 6.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Bahasa Indonesia: Buku guru (Edisi Revisi)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, E. D., Listyarini, I., & Suyitno, S. (2024). Pengembangan media pon-pin bahasa indonesia bagi pembelajaran sinonim dan antonim di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 354-361. <https://doi.org/10.26877/ijes.v4i2.19649.g9167>
- Malinda, E. Q. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3/E.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Subekti, I. (2022). Pengorganisasian dalam pendidikan. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 3(1), 19-29.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taufik, M., Sukmadinata, S., Abdulhak, I., & Tumbelaka, B. Y. (2010). Desain model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA (fisika) Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung. *Berkala Fisika*, 13(2), 31-44.
- 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.

Zahra, A., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649-22657. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10180>