



Renny Souhoka¹
 Lestari²
 Sarah Sahetapy³
 Cristianti Costafina Kilikily⁴

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD KRISTEN UPUNYOR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian adalah eksperimen dengan desain one group pretest-posttest design. Sampel penelitian berjumlah 7 orang siswa kelas V SD Kristen Upunyor, Kecamatan Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya. Data dikumpulkan menggunakan instrument tes. Data dianalisis berbantuan SPSS 26. Hasil analisis akhir diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yakni H_0 ditolak dan menerima H_a yang berarti bahwa terdapat pengaruh media ular terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Kristen Upunyor, Kecamatan Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

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

Abstract

This research aims to analyze the effect of using snakes and ladders media on elementary school students' learning outcomes. The research method is experimental with a one group pretest-posttest design. The research sample consisted of 7 fifth grade students at Upunyor Christian Elementary School, Moa District, Southwest Maluku Regency. Data was collected using test instruments. Data was analyzed with the help of SPSS 26. The results of the final analysis obtained a significance value of 0.000 which was smaller than 0.05, namely H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that there is an influence of snake media on the learning outcomes of fifth grade students at Upunyor Christian Elementary School, Moa District, West Maluku Regency. Power. The conclusion of this research is that the use of snakes and ladders media can improve student learning outcomes.

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

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang baik perlu diupayakan agar siswa yang datang belajar di sekolah mampu memahami esensi dari setiap materi pelajaran. Hal ini bukan hanya semata penyampaian materi secara terus-menerus dengan memfokuskan pada ketercapaian materi seluruhnya oleh siswa. Tetapi, bagaimana agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan lebih antusias dengan cara yang menarik. Untuk mencapai hal tersebut, maka guru harus senantiasa memperbarui media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memberikan keaktifan pada siswa dalam setiap materi pelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Adanya variasi dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat menghindari kejenuhan siswa bahkan dapat memotivasi siswa agar menghayati dan memahami konsep keilmuannya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada jenjang pendidikan dasar selama ini ditandai dengan pembelajaran yang lebih didominasi oleh aktivitas guru dibandingkan aktivitas peserta didik. Padahalsemestinyapembelajaran akan lebih menarik apabila guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan konsep yang dipelajari sehingga tujuan

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PSDKU, Universitas Pattimura
 email: rennysouhoka87@gmail.com, lestarihamid22@gmail.com, sarahsahetapy10@gmail.com,
 antikilikily28@gmail.com

pembelajaran tercapai. Pembelajaran di kelas memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensinya baik dari segi pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang diperlukan untuk survive di lingkungan masyarakat. Proses pembelajaran tentunya ada interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa maupun dengan warga sekitar sekolah. Agar siswa dapat mengembangkan potensinya maka dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk lebih aktif daripada gurunya. Keaktifan tersebut dapat kita lihat dari interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media pembelajaran, bahkan siswa dengan dirinya sendiri, karena yang menjadi prioritas utama adalah proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi peneliti dengan guru diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPA sudah cukup baik, guru telah mengetahui pentingnya peran media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar. Namun, dengan keterbatasan waktu dalam merancang dan menyiapkan media. Sehingga guru hanya menggunakan media pembelajaran yang ada di buku siswa. Selanjutnya, guru menjelaskan bahwa siswa masih pasif dalam pembelajaran untuk beberapa materi tertentu. Keaktifan siswa pada masa ini, sangat perlu untuk dihadirkan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran menuntut siswa aktif memperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang dilakukan. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran yang membuat siswa mengalami sendiri pemerolehan pengetahuan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang disusun untuk memberikan kemudahan kepada seseorang dalam memahami sesuatu, media digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat tertentu yang sesuai dengan konsep terhadap apa yang akan disampaikan (Dwi Rahayu, dkk., 2019). Media pembelajaran menunjang efektivitas ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebab pesan materi yang dibawa oleh media pembelajaran sudah dipersiapkan sesuai kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Widodo & Wahyudin, 2018). Guru menyajikan materi pembelajaran dengan media bertujuan memaksimalkan hasil belajar siswa. Ketersediaan media dalam proses pembelajaran dapat membangun interaksi antara guru dan siswa atau sebaliknya dan siswa dengan siswa.

Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa dapat mencapai tujuan atas dasar keterlibatan mereka sendiri selama pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan akan menimbulkan keceriaan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Matondang dkk (2021) bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan serta memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.

Adapun sistem belajar yang lebih berkesan yaitu salah satunya dengan menerapkan media ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan yang dimainkan 2 anak lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang di dalamnya ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut (Dwi Rahayu, dkk., 2019).

Permainan ular tangga dapat dibuat oleh para siswa sendiri sehingga menimbulkan kreativitas siswa dan kemampuan bekerja sama. Ular tangga merupakan permainan anak-anak yang terdiri atas papan permainan dimainkan oleh sejumlah orang (2 orang atau lebih) (Kusumawardhana, 2014 dalam Priyastuti, dkk., 2020). Permainan mampu memberikan beberapa keuntungan, seperti bertambahnya pengetahuan, dan pengalaman nyata bagi siswa. Permainan yang didesain dengan baik akan mengembangkan keterampilan siswa dalam hal tertentu, karena siswa menyukai hal tersebut. Penggunaan permainan dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari keterampilan dalam proses pembelajaran daripada melalui penyampaian materi secara biasa (Sadiman, dkk., 2014). Media permainan ini lebih disukai siswa daripada metode ceramah, karena pada dasarnya anak-anak lebih menyukai permainan (Krisnawan, 2015). Permainan memiliki manfaat praktis yaitu membantu pertumbuhan fisik, mengendalikan emosi, mengembangkan keterampilan berbahasa, merangsang kreativitas, belajar bersosialisasi, mengetahui standar moral, dan mendukung perkembangan kognitif anak usia sekolah (Dahlan, 2010).

Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam pemahaman konsep bilangan (Rekysika dan Haryanto, 2019). Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, proses tersebut agar semua pesan (materi belajar) lebih mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya dengan sistem belajar yang lebih berkesan (Rosyid, 2019).

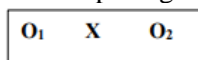
Media pembelajaran permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu: (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran ular tangga (Dwi Rahayu, dkk., 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat kuantitatif. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian Quasi Eksperimen. Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Sekolah Dasar. Penelitian ini memusatkan perhatian pada penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Penelitian ini memiliki satu variabel bebas (media pembelajaran ular tangga) dan satu variabel terikat (hasil belajar siswa). Penelitian ini dilaksanakan di SD Kristen Upunyor, Desa Werwaru, Dusun Upunyor, Kecamatan Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V (laki-laki 5 orang dan Perempuan 2 orang). Waktu penelitian Tahun Ajaran 2023/2024 pada bulan September 2023.

Populasi adalah wilayah generalisasi terhadap suatu objek yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Kristen Upunyor yang berjumlah 7 orang siswa. Sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh yakni teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013). Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Kristen Upunyor dengan jumlah siswa sebanyak 7 orang.

Adapun rancangan penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini (Sugiyono, 2013):



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Ket:

O_1 : nilai pretest kelas

O_2 : nilai posttest kelas (setelah diberlakukan)

X : perlakuan dengan media pembelajaran ular tangga

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dokumentasi dan Tes. Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen baik dokumen tertulis maupun elektronik (Sukmadinata, 2013). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi foto kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu daftar nama dan data jumlah siswa yang terlibat menjadi sampel penelitian digunakan sebagai dokumentasi. Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016).

Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu: statistik deskriptif dan statistik inferensial (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016). Analisis deskriptif berusaha menggambarkan karakteristik data yang berasal dari suatu sampel. Misalnya, rata-rata, median, modus, standar deviasi, jangkauan, nilai maksimum dan minimum, dan jumlah dalam bentuk gambar atau diagram.

Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan atau digeneralisasikan untuk populasi (Sujarweni, 2014). Syarat uji ini adalah data normal dan homogen maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif data pre-test dan post-test hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pre Test dan Post Test IPAS Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre_Test	7	15	50	30.71	13.363
Post_Test	7	65	92	76.00	9.416
Valid N (listwise)	7				

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh hasil analisis deskriptif pretest dan posttest siswa menunjukkan dari 7 siswa kategori pretest nilai minimum adalah 15 dan nilai maksimum 50 dengan nilai rata-rata sebesar 30. Sedangkan kategori posttest diperoleh nilai minimum adalah 65 dan nilai maksimum 92 dengan nilai rata-rata sebesar 76.

2. Hasil Analisis Inferensial

1) Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data pre-test dan post-test hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel

2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pre_Test	Post_Test
N		7	7
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	30.71	76.00
	Std. Deviation	13.363	9.416
Most Extreme Differences	Absolute	.217	.193
	Positive	.217	.193
	Negative	-.143	-.172
Test Statistic		.217	.193
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			

Berdasarkan Tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pre test dan post test lebih besar dari 0.05 ($0,200 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan data hasil belajar siswa berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data pre-test dan post-test hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	1.446	1	12	.252
	Based on Median	1.358	1	12	.267
	Based on Median and with adjusted df	1.358	1	11.888	.267
	Based on trimmed mean	1.426	1	12	.255

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.252 menunjukkan bahwa data tergolong homogen, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

3) Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis berdasarkan data pre-test dan post-test hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre Test - Post Test	-45.286	7.994	3.021	-52.679	-37.892	-14.988	6	.000

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan H0 ditolak dan menerima Ha karena nilai signifikansi nya lebih besar dari 0,05 yang berarti terdapat pengaruh media ular terhadap hasil belajar IPA.

Pembelajaran bagi peserta didik jenjang sekolah dasar memerlukan metode yang menarik dan melibatkan keaktifan guru dan siswa. Pada usia sekolah dasar anak-anak lebih responsif terhadap metode pembelajaran. Media ular tangga, yang awalnya dikenal sebagai permainan papan, kini telah diadaptasi menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif.

Media ular tangga yang disandingkan pada model pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif dengan melibatkan siswa dalam proses perolehan pengetahuan. Dalam menggunakan media ular tangga, siswa tidak hanya mendengarkan atau menonton, tetapi juga terlibat secara aktif. Mereka melempar dadu, bergerak di atas papan, dan menjawab pertanyaan atau tantangan yang ditemui. Partisipasi aktif ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga informasi lebih mudah diserap.

Selanjutnya media ini merupakan media yang interaktif dan memperkaya pengalaman belajar. Ular tangga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari dalam bentuk permainan. Ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, yang bisa menjadi lebih berkesan dibandingkan metode konvensional.

Dalam pembelajaran saat siswa menjawab pertanyaan dengan benar atau salah, mereka akan mendapatkan umpan balik langsung melalui permainan, misalnya dengan maju beberapa langkah atau justru kembali beberapa langkah. Selanjutnya terdapat kartu soal dan jawaban yang dapat langsung digunakan dalam permainan. Sehingga proses belajar mengajar lebih inovatif.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga meningkatkan skor hasil belajar siswa (Mulyawati & Windiyani, 2020; Patmanthara et al., 2019). Dibuktikan dengan hasil uji akhir hipotesis penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Kristen Upunyor, kecamatan Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya.

Kualitas hasil belajar yang diperoleh memberikan gambaran pembelajaran yang lebih bermakna. Pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran tentang aktivitas aktif, konstruktif, dan tahan lama selama pembelajaran siswa (Ghazali et al., 2020) dan merupakan strategi pelaksanaan proses pembelajaran berdasarkan realitas praktik yang mengedepankan kemandirian siswa untuk mencapai hasil yang maksimal (Lelasari et al., 2021).

Berbeda dengan pendekatan tradisional di mana siswa dihadapkan pada siswa pasif dan informasi hanya dari guru. Proses pembelajaran yang aktif terjadi ketika peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui membaca, menulis, diskusi, dan kegiatan langsung (Koh, 2013). Siswa dalam pembelajaran yang aktif, tidak pasif mendengarkan tetapi secara aktif memanipulasi, menggali informasi, dan mengamati hasilnya (Koh, 2013). Belajar adalah proses mental yang aktif, dalam hal ini terjadi interaksi dengan isi materi pelajaran, lingkungan belajar sehingga membuat kontribusi kognitif untuk dalam diri anak (Mystakidis et al., 2019).

Media dalam pembelajaran dimanfaatkan dalam mengatasi keterbatasan proses pembelajaran. Dalam hal penyampaian materi oleh guru terkadang mengalami beberapa kendala antara lain metode pembelajaran yang menjenuhkan seperti ceramah dan media yang digunakan sangat jarang. Media pembelajaran dijadikan alat bantu guru dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien, informasi lebih cepat diterima siswa secara utuh, menarik perhatian, minat dan meningkatkan motivasi siswa (Puspitarini & Hanif, 2019; Munadi, 2020; Tsai et al., 2020; Lindasari et al., 2019).

Pada dasarnya media digunakan dalam menyampaikan materi. Media dapat membuat lebih banyak proses pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan beragam media antara lain berupa teks, gambar visual, audio, video, benda nyata, multimedia interaktif, teknologi hardware, software yang mendukung proses pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Hamid et al., 2020) dan juga mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membuat peserta didik jenuh (Meriyati et al., 2019). Mengingat pembelajaran tersusun dari berbagai unsur yakni manusia (siswa, guru, tenaga kependidikan), bahan-bahan pelajaran, fasilitas yang disediakan sekolah ataupun orang tua/wali murid, peralatan, prosedur dan seluruh yang berkaitan dengan proses pembelajaran anak di kelas. Guru mengajar dengan mengkombinasikan metode dan media pembelajaran maka pemahaman konsep siswa menjadi lebih terstruktur.

Permainan ular tangga bergeser menjadi alternatif edukatif sebab sambil bermain peserta didik menjawab berbagai pertanyaan terkait konsep materi IPAS. Proses belajar mengajar yang sepenuhnya hanya bergantung pada guru tidak lagi terjadi di dalam kelas. Metode permainan sebagai alat pendidikan adalah sebuah gagasan yang baik, karena dengan beragam jenis pembelajaran, namun tantangan yang paling utama adalah untuk memacu minat peserta didik. Minat memberikan dorongan lebih terhadap proses belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi dan perhatian dalam proses pembelajaran (Syawaluddin, dkk, 2020).

Media ular tangga adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh peserta didik dengan mudah sambil anak belajar. Permainan ular tangga bagian dari media untuk pendidikan, dan dikategorikan sebagai pendekatan edukatif (Shitiq & Mahmud, 2010). Permainan ular tangga salah satu media pembelajaran yang menyenangkan sebab membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran di kelas dan guru bukan sebagai pusat informasi tetapi berperan sebagai fasilitator bagi anak (Saputra et al., 2019). Permainan ular tangga juga bentuk promosi pendidikan moral di kalangan peserta didik (Ibam et al., 2018), serta efektif dalam perkembangan kognitif, afektif dan keterampilan sosial anak (Jadhav, 2020).

SIMPULAN

Hasil dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Kristen Upunyor. Hasil penelitian ini perlu dilanjutkan dengan menerapkannya pada muatan pembelajaran yang lain, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Selanjutnya, perlu diadakan sosialisasi berbagai media pembelajaran kepada guru-guru di Sekolah Dasar sehingga penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas lebih bervariasi. Implikasi dari penelitian ini bahwa metode guru yang dipandang efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran sekalipun, tetap membutuhkan media untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Keterbatasan penelitian ini adalah terletak pada pembuatan media yang masih belum sempurna dari segi kualitas media yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, T. 2010. *Games Sains Kreatif dan Menyenangkan*, Ruang Kata, Bandung.
- Dwi Rahayu, Azhim Rahma, dkk. 2022. Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJSE*. Vol 2 No 2 Mei 2022. 1-14.
- Ghazali, N., Mustakim, S. S., & Nordin, M. S. (2020). Development of Meaningful Learning Scale (McLearn). *Journal of Critical Reviews*, 7(09), 2107–2117.
- Krisnawan, G. N. A. 201. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android*. Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika, Bali, 9 – 10 Oktober.

- Koh, J. H. L. 2013. A rubric for assessing teachers' lesson activities with respect to TPACK for meaningful learning with ICT. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(6), 887–900. <https://doi.org/10.14742/ajet.228>
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku. Yogyakarta.
- Matondang, dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran DI SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. Junrejo: Literasi Nusantara.
- Patmanthara, S., Yuliana, O. D., Dwiyanto, F. A., & Wibawa, A. P. 2019. The use of laddersnake games to improve learning outcomes in computer networking. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(21), 243–249. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i21.10953>
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., Septiana, N. 2019. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sadiman, Arief. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujarweni, V. W. 2014. *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press. Yogyakarta.
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. 2020. Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>