

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA SISPERMAN PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA SEKOLAH DASAR

THE DEVELOPMENT OF SISPERMAN GAMES ON SCIENCE TEACHING FOR PRIMARY SCHOOL STUDENT

Juliana*, Nurul Kemala Dewi, dan Baiq Niswatul Khair

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

*Email: julyanklvin08@gmail.com

Diterima: 27 Agustus 2021. Disetujui: 03 September 2021. Dipublikasikan: 04 September 2021

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan dan kelayakan media permainan ular tangga sisperman pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 1 Labuan Lombok tahun pelajaran 2020/2021. Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach. Subjek dari penelitian ini adalah 24 siswa kelas V. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan pengisian angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga sisperman pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 1 Labuan Lombok sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian akhir yang didapatkan dari uji ahli media memperoleh nilai persentase 96, 42% dengan kriteria sangat layak, dari ahli materi memperoleh nilai persentase 91, 66% dengan kriteria sangat layak, dan respon siswa memperoleh nilai persentase 92, 01% dengan kriteria sangat layak.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga Sisperman, Pembelajaran IPA

Abstract: This study aims to determine the development steps and the feasibility of the Sisperman snake and ladder game media in science learning for the fifth-grade students of Elementary School Students, SDN 1 Labuan Lombok, in the 2020/2021 school year. The ADDIE model (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) developed by Robert Maribe Brach was applied for producing the learning media. The study subjects were 24 students of fifth-grade students. The data collection was done by interviewing, observing, documenting, and filling out questionnaires. Qualitative and quantitative data analysis techniques were implemented for analysis techniques. This study indicates that the developed Sisperman snake and ladder game media is very suitable for being used as a learning medium. The final assessment obtained from the media expert test getting a percentage value of 96.42%. It means the media is categorized as highly valid criteria. From material content, the experts give the score a percentage value of 91.66%, which shows highly good criteria. The practicality from the student responses offers a percentage value of 92.01% with highly practice criteria.

Keywords: *Sisperman Game, learning media, Science Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik [1]. Tujuan dari pembelajaran adalah mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa [3]. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tingkat efektivitas dari pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan guru [2]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pembelajaran pada saat itu [3]. Selain membangkitkan minat dan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman [4].

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas V di SDN 1 Labuan Lombok mengatakan bahwa guru seringkali menggunakan LKS sebagai media pembelajaran dengan sesekali menggunakan *powerpoint*. LKS tersebut hanya berisi ringkasan materi dan latihan soal saja yang membuat siswa mudah bosan sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, guru hanya mengandalkan media pembelajaran yang ada di sekolah saja. Dan dampak yang terjadi selama proses pembelajaran yakni siswa terlihat lebih asyik melakukan aktivitas lain seperti bermain atau berbincang dengan teman sebangkaunya di luar materi pembelajaran dan ketika guru bertanya kepada siswa mereka hanya menjawab seadanya dan bahkan ada yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa hanya terlibat secara pasif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran yang memiliki materi yang padat dan bersifat abstrak seperti pada

pembelajaran IPA [5]. Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat memfasilitasi hal tersebut yaitu media permainan ular tangga sisperman. [6] mengatakan media permainan ular tangga adalah salah satu media yang inovatif, menarik, dan praktis dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga sisperman digunakan siswa untuk belajar sambil bermain. Kelebihan dari belajar sambil bermain yaitu melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikarenakan melalui permainan mengajak siswa untuk mencoba hal-hal baru [7]. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung [8]. Dengan media permainan ular tangga sisperman ini dapat menuntun siswa untuk menemukan dan mengingat konsep dan fungsi organ-organ pencernaan manusia. Siswa akan paham terhadap materi tersebut karena siswa menemukan sendiri konsep dengan terlibat secara langsung melalui kegiatan permainan ular tangga sisperman sehingga pengetahuan yang didapatkan dapat dipahami dan tersimpan dalam *long term* memori siswa. Menurut [9] permainan papan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, menurut [10] salah satu kelebihan media permainan ular tangga adalah dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar dan melatih kerja sama siswa. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh [6] dengan judul “pengembangan media ular tangga pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan kelas IV SDN Demaan Rembang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Media permainan ular tangga yang akan dikembangkan pada penelitian ini berbeda dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Perbedaannya pada nama ular tangga yaitu ular tangga sisperman. Diberi nama ular tangga sisperman karena diambil dari singkatan materi yang akan digunakan yaitu materi sistem pencernaan manusia (disingkat sisperman). Selain itu terdapat beberapa penambahan aturan permainan ular tangga sisperman, penambahan komponen-komponen media permainan ular tangga sisperman (kartu soal, kartu jawaban, kartu materi, dan kartu ular), serta perubahan terlihat pada ukuran dan desain papan ular tangga sisperman yaitu didesain dengan ukuran besar sehingga siswa menjadi pion/bidaknya. Perbedaannya dengan peneliti-peneliti sebelumnya juga terletak pada tingkat kelas dan materi pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang diatas tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan dan kelayakan media permainan

ular tangga sisperman pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 1 Labuan Lombok tahun pelajaran 2020/2021.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yaitu model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) [11]. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Labuan Lombok. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Labuan Lombok. Namun karena pandemi covid 19, dimana siswa SDN 1 Labuan Lombok tidak masuk *full*, sehingga subjek yang digunakan hanya 24 siswa kelas V. Objek penelitian ini adalah media permainan ular tangga sisperman pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif [12]. Data kualitatif yang diperoleh yaitu data deskripsi komentar dan saran dari validator yang dideskripsikan kemudian dibuat kesimpulan secara umum. Hasil analisis oleh validasi ahli merupakan masukan, tanggapan, kritikan, dan saran digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan media pembelajaran yang dibuat. Sedangkan data kuantitatif yaitu data berupa skor hasil penilaian media permainan ular tangga oleh ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa [11].

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan pengisian angket [13]. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas V SDN 1 Labuan Lombok dengan jenis wawancara tak berstruktur. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa. Skala pengukuran yang digunakan untuk pengisian angket adalah skala likert. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif [14].

HASIL DAN PEMBAHASAN

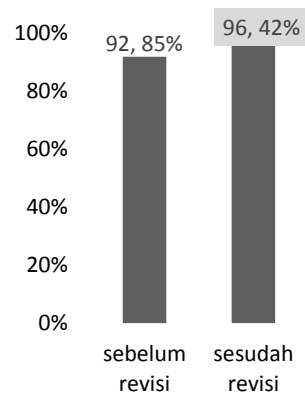
Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran untuk membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut. Ada lima tahap dari model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation* [11].

Tahap pertama adalah tahap analisis, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, media yang digunakan khusus untuk pembelajaran IPA kurang maksimal dan hanya mengandalkan media pembelajaran yang ada di sekolah saja seperti

LKS. LKS tersebut hanya berisi ringkasan materi dan latihan soal saja yang membuat siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa adalah segala kegiatan yang melibatkan fisik maupun non fisik (mental) yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang bernilai positif serta dapat dipertanggungjawabkan sehingga berdampak baik pada proses pembelajaran [20]. Karakteristik siswa SD cenderung berfikir konkrit dan pada usia anak-anak cenderung berinteraksi dengan bermain [21]. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Materi tersebut merupakan materi yang terdapat dalam semester genap pada KI pengetahuan 3 dan KI keterampilan 4 dengan kompetensi dasar (KD) pengetahuan 3.3 yaitu menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia. Sedangkan untuk KD keterampilan 4.3 yaitu mengkomunikasikan konsep dan fungsi organ pencernaan manusia. Materi sistem pencernaan manusia memiliki materi yang padat yang sifatnya hapalan, selain itu materinya juga bersifat abstrak. Sedangkan dalam KI dan KD siswa dituntut untuk dapat memahami dan menyajikan materi sistem pencernaan manusia melalui kegiatan mengamati, menanya dan mencoba. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat merealisasikan KI dan KD tersebut, sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang dapat memfasilitasi hal tersebut yaitu media permainan ular tangga sisperman. Media permainan ular tangga sisperman adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk permainan yang mendidik yang dilengkapi dengan kartu soal, kartu jawaban, kartu ular, kartu materi pelajaran dan digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran yakni materi sistem pencernaan manusia serta dimainkan secara berkelompok dengan siswa berperan sebagai bidaknya secara bergantian.

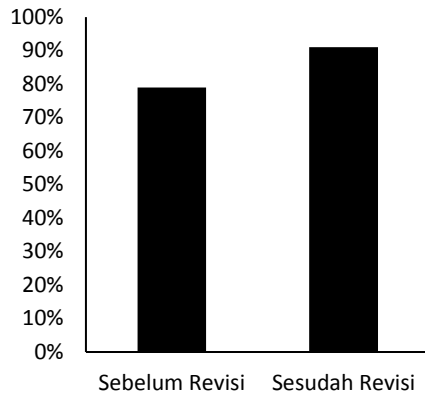
Tahap Selanjutnya yaitu *design* (desain), tahap ini bertujuan untuk merancang produk berupa media permainan ular tangga sisperman [15]. Pada tahap dilakukan perancangan desain dan tampilan produk, ukuran produk, perancangan komponen-komponen permainan (kartu soal, kartu jawaban, kartu ular, kartu materi, dan aturan/petunjuk permainan). Papan ular tangga sisperman didesain menggunakan *adobe photoshop CS3*. Ukuran dari papan ular tangga yaitu 2 meter x 2 meter yang dicetak dengan kain *flexy*. Dan untuk Kartu-kartu tersebut didesain dengan menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak dengan kertas *buffalo*. Sedangkan dadu dibuat menggunakan kardus dengan ukuran sisi 13 cm.

Tahap *Development* (pengembangan) adalah tahap pembuatan media permainan ular tangga sisperman pada pembelajaran IPA berdasarkan rancangan yang telah disusun. Setelah media permainan ular tangga sisperman dibuat kemudian divalidasi. Adapun tujuan validasi yaitu untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi [19]. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek desain dan efisiensi. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek isi dan pembelajaran. Kelayakan media permainan ular tangga sisperman yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari para ahli dapat diketahui dari hasil validasi para ahli [13]. Validasi ahli diperoleh dari angket untuk memberi penilaian pada media yang dikembangkan. Berikut penilaian dari ahli media dan ahli materi sebelum dan setelah revisi media permainan ular tangga sisperman.



Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian media permainan ular tangga sisperman yang telah divalidasi, diketahui tingkat kelayakan media permainan ular tangga sisperman sebesar 92, 85% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat layak digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran ahli media yaitu revisi aturan tata tulis pada petunjuk/aturan permainan dirapikan lagi, posisi papan yang bertulis sistem pencernaan manusia dinaikan ke atas sedikit, judul pada media diperbesar, gunakan *font* yang jelas pada bagian judul serta huruf *bold*. Sedangkan hasil persentase tingkat pencapaian media permainan ular tangga sisperman setelah revisi, diketahui bahwa tingkat kelayakan menjadi 96, 42% menunjukkan bahwa media permainan ular tangga tersebut sangat layak digunakan.



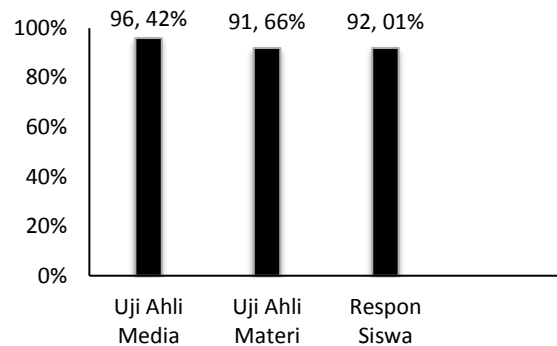
Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi

Sesuai dengan hasil persentase tingkat kelayakan materi dari media permainan ular tangga sisperman yang telah divaliasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan media tersebut sebesar 79,16% yang menunjukkan kategori layak dengan revisi sesuai kritik dan saran yaitu beberapa redaksi kalimat pada kartu materi diusahakan supaya lebih disederhanakan lagi supaya lebih mudah dicerna dan dipahami oleh siswa dan buat kartu-kartu tersebut lebih menarik lagi. Sedangkan hasil persentase tingkat pencapaian media permainan ular tangga sisperman setelah direvisi, diketahui bahwa tingkat kelayakan materi menjadi 91,66% menunjukkan bahwa media permainan ular tangga tersebut sangat layak.

Tahap *Implementasi* adalah tahap menerapkan media permainan ular tangga sisperman untuk siswa kelas V SDN 1 Labuan Lombok [14]. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan ular tangga sisperman yang telah dikembangkan dengan mengisi angket 1-4 dengan penilaian dari beberapa aspek yaitu aspek tampilan media permainan ular tangga sisperman (terdiri dari: kemenarikan bentuk dan warna, apakah gambar yang digunakan jelas, apakah bahasa yang digunakan jelas, sederhana, dan mudah dipahami, apakah petunjuk/aturan permainan mudah dipahami, serta apakah media permainan ular tangga sisperman membahayakan keselamatan siswa), aspek penyajian materi (terdiri dari: apakah materi jelas dan mudah dipahami, serta apakah media permainan ular tangga sisperman dapat menyampaikan pesan/isi materi), dan yang ketiga yaitu aspek dari segi manfaat (terdiri dari: apakah media permainan ular tangga menarik minat siswa untuk belajar, apakah media permainan ular tangga sisperman mudah dimainkan dan digunakan, apakah siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, serta apakah siswa tidak mudah jenuh dan bosan menggunakan media tersebut) [13].

Tahap akhir yaitu tahap *Evaluation*. Tahap ini bertujuan menilai untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga yang telah

dikembangkan untuk siswa kelas V SDN 1 Labuan Lombok [11]. Hasil penilaian dari siswa menunjukkan bahwa media permainan ular tangga sisperman sudah bagus baik pada indikator pernyataan media maupun indikator pernyataan materi.



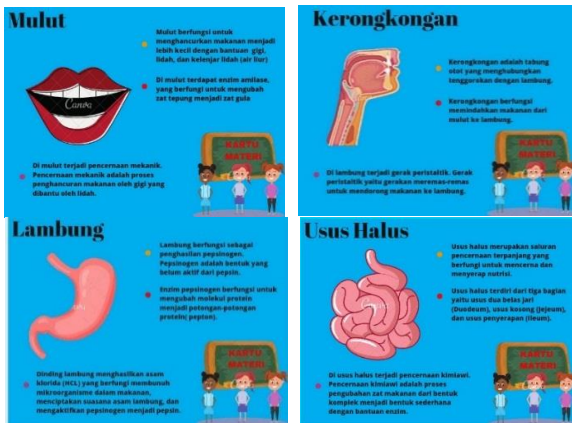
Gambar 3. Diagram Hasil Akhir Penilaian Media Permainan Ular Tangga Sisperman

Berdasarkan penilaian yang terdapat pada gambar diagram di atas, bahwa penilaian akhir terhadap uji ahli media mendapat nilai persentase 96,42%. Uji ahli materi mendapat nilai persentase 91,66%. Dan respon siswa mendapat nilai persentase 92,01%. Jadi ketiga nilai akhir dari uji ahli media, uji ahli materi, dan respon siswa terhadap media permainan ular tangga sisperman layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media permainan ular tangga ini sebaiknya digunakan ditempat terbuka seperti luar kelas untuk memudahkan siswa dalam penggunaan media. Selain itu, media permainan ular tangga sisperman ini idealnya digunakan oleh 25 orang, jika lebih dari 25 orang sebaiknya ukuran media permainan ular tangga sisperman diperbesar lagi. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari pertanyaan mengenai aturan atau petunjuk permainan, sehingga siswa lebih fokus ke materi pelajaran dan sesi diskusi [16]. Bila mengembangkan media berbasis *game* edukatif seperti media permainan ular tangga sisperman, gunakanlah desain yang menarik agar mampu memancing minat siswa serta ketika menerapkannya dalam pembelajaran perhatikan manajemen kelas dan waktu agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik [17]. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh siswa, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka [18].

Produk akhir media permainan ular tangga sisperman sebagai berikut.



Gambar 4. Papan Ular Tangga Sisperman



Gambar 5. Kartu Materi



Gambar 6. Kartu soal



Gambar 7. Kartu jawaban



Gambar 8. Kartu ular

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan ular tangga sisperman “sangat layak” digunakan pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD. Karena media tersebut dapat menarik perhatian siswa agar fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi aktif. Hal tersebut didasarkan pada hasil penilaian akhir yang didapatkan dari uji ahli media memperoleh nilai persentase 96, 42%, penilaian hasil akhir dari ahli materi memperoleh nilai persentase 91, 66%, dan respon siswa memperoleh nilai persentase 92, 01%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dimiyati, M. (2015). Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Wisudawati, A.W. (2017). Metodologi Pembelajaran IPA. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [3] Daryanto. (2015). Media Pembelajaran. Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- [4] Jasin, M. (2013). Ilmu Alamiah Dasar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Arsyad, A. (Jakarta). Media Pembelajaran. 2014: PT.Rajagrafindo Persada.
- [6] Musa'adah. (2017). Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN Demaan Rembang. Semarang. Semarang: Universitas Semarang.
- [7] Jamil. (2009). 101 Game Cerdas & Kreatif Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas. Jakarta: Penebar Plus.
- [8] Maharani, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember. Jember: Universitas Jember
- [9] Mulyani. (2020). Pengembangan Media Papan Ular Tangga Melingkar pada Mata Pelajaran IPA dalam Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. JPGSD, Vol.8 No.5 1066-1077.
- [10] Huda. (2015). Permainan Ular Tangga sebagai Media Gizi dalam Meningkatkan Pengetahuan. Jurnal Gizi Klinik Indonesia, 179-190.
- [11] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, kuantitatif, kombinasi, R&D, Penelitian Pendidikan). Bandung: CV Alfabeta.
- [12] Emzir. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- [13] Fitriana, N. S. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 89-138.
- [14] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D. Bandung: CV Alfabeta.
- [15] Ratnaningsih. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro. Jurnal Ilmu Pendidikan, 89-138.
- [16] Dana, D.S. Mulyani. (2020). "Pengembangan Media Papan Ular Tangga Melingkar pada Mata Pelajaran IPA dalam Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JPGSD* Vol.8 No.5 1066-1077.
- [17] Wulandari, I Gusti Agung Ayu. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Mimbar Ilmu* 176.
- [18] Suwasiti. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPA pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup dengan Media Permainan Ular Tangga di Kelas IV SD Negeri Ngawu Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Auladuna Vol. 01. No. 02*, 147.
- [19] Yesi Andra Yuni, Zulhana, Sodikin. 2019. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA." *Journal of Science and Mathematics Edukation Vol.02 No.2* 194-203.
- [20] Mardianto. 2013. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- [21] Alfandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) Volume 1 Nomer 1*, 77-89.