

## PERAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Uswatun Hasanah<sup>1</sup>, Donna Boedi Maritasari<sup>2</sup>, M.Syahrudin Amin<sup>3</sup>, Eli Hasmianti<sup>4</sup>, Royani Afifah Chairunnisa<sup>5</sup>

Email: [usswwaattuunn@gmail.com](mailto:usswwaattuunn@gmail.com)<sup>1</sup>, [boediselong@gmail.com](mailto:boediselong@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[muhammadsyahrudinamin@gmail.com](mailto:muhammadsyahrudinamin@gmail.com)<sup>3</sup>, [hasmely@gmail.com](mailto:hasmely@gmail.com)<sup>4</sup>, [royaniafifahc@gmail.com](mailto:royaniafifahc@gmail.com)<sup>5</sup>

Universitas Hamzanwadi

### ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, siswa membutuhkan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa berminat dalam belajar. Agar proses pembelajaran tidak bosan perlu adanya suatu media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDI Darul Abidin NW Gerisak Semanggeleng. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif yang terdiri dari empat tahapan merumuskan masalah, memilih data, memilih teknik pengumpulan data dan kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah siswa SDI Darul Abidin NW Gerisak Semanggeleng kelas III berjumlah 10 orang. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian data berupa angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah perhitungan skala Likert untuk hasil angket respon siswa. Hasil respon angket siswa dengan persentase sebanyak 62,7%. Setelah media permainan ular tangga diterapkan, respon angket siswa meningkat dengan persentase 87,9%. Dari sini dapat disimpulkan peran media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, permainan ular tangga, minat belajar.

### ABSTRACT

*In the learning process, students need a fun learning process so that it makes students interested in learning. So that the learning process does not get bored, media is needed. This research aims to determine the role of snakes and ladders learning media in increasing the learning interest of class III students at SDI Darul Abidin NW Gerisak Semanggeleng. The research method used is descriptive qualitative which consists of four stages of formulating the problem, selecting data, selecting data collection techniques, conclusions. The subjects of this assessment were 10 students of SDI Darul Abidin NW Gerisak Semanggeleng class III. The data collection techniques in this research are interviews, observation and documentation. The data research instrument is a questionnaire. The data analysis technique used is Likert scale calculation for student response questionnaire results. The results of the student questionnaire response were 62.7%. After the snakes and ladders game media was implemented, student questionnaire responses increased by a percentage of 87.9%. From this it can be concluded that the role of snakes and ladders learning media can increase students' interest in learning.*

**Keywords:** Learning media, snakes and ladders game, interest in learning.

## PENDAHULUAN

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan, proses pembelajaran meliputi dua aktivitas yaitu proses belajar dan proses mengajar yang artinya dalam peristiwa proses pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dari dua unsur manusiawi yakni siswa sebagai pihak yang belajar, dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dalam (Rohani, 2020) menyatakan Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Agar terciptanya interaksi tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Junaidi, 2019). Media dalam proses pembelajaran adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, 2020); (Kurniawan & Kasriyati, 2017). Sementara itu Briggs (1970: 1) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan (Kumala et al., 2020). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan media merupakan suatu bentuk perantara dari pengantar pesan kepada penerima pesan berupa informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian serta kemauan untuk terlibat dan terdorong khususnya dalam proses pembelajaran baik berupa buku, kaset, film, bingkai dan lain-lain.

Arsyad, 2002:24 berpendapat bahwa sangat banyak sekali manfaat dari media pembelajaran seperti meningkatkan kepekaan yang tinggi di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh sekolah saat ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual, alat peraga dan benda-benda yang mudah dijumpai (Wati, 2021). Secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk kelancaran interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Media pembelajaran sangat berdampak pada minat belajar siswa. Terbukti dari beberapa peneliti seperti penelitian (Lumbantobing et al., 2022) yang berjudul penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dilihat dari hasil pretest dan posttest. Dari hasil pretest siswa terdapat persentasenya sebesar 61,4% dan setelah media permainan ular tangga di terapkan, persentase posttest siswa bertambah menjadi 87% (Rike Parita Rijkiyani, 2022). Dalam penelitian Rike (2022) yang berjudul penerapan media ular tangga untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas 5 SDN 2 Batanjung juga menunjukkan bahwa siswa menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh ketika siswa berhenti di amplop pertanyaan, dan siswa yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan jawaban siswa lain supaya tidak terlewat satu putaran karena tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Secara umum dinilai bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan minat siswa dalam pelajaran matematika (Rike Parita Rijkiyani, 2022). Sebelum menentukan media pembelajaran, sebagai seorang pendidik harus tahu permasalahan yang terjadi pada siswa.

Namun pada kenyataannya saat observasi berlangsung SDI Darul Abidin NW Gerisak Semanggelen belum ada guru yang menggunakan media pembelajaran sehingga membuat

minat belajar siswa sangat minim dan menjadikan proses pembelajaran menjadi membosankan. Rasa bosan dan jenuh yang dialami peserta didik ini terjadi akibat dari pendidik yang masih kurang kreatif dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga minat belajar atau keinginan belajar peserta didik pun menjadi rendah, peserta didik cenderung tidak tertarik untuk belajar (Mujahadah et al., 2021) dalam (Rike Parita Rijkiyani, 2022). Setelah guru diwawancarai hal tersebut disebabkan oleh fasilitas sekolah yang kurang mendukung, kurangnya tenaga pendidik, kreatifitas guru, dan posisi sekolah yang kurang strategis terlihat dari posisi sekolah diapit dengan persawahan. Ini juga mengakibatkan kurangnya orang tua yang mendaftarkan anaknya di sekolah tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, perlu adanya penambahan guru kreatif yang dapat menciptakan media pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran, membuat siswa tertarik, berperan aktif selama proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Strategi dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah media permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu sebagai alat penentuan langkah dari siswa. Pada permainan ini juga terdapat kotak-kotak yang sudah di berikan angka dan kartu serta gambar tangga dan ular yang posisinya sebagai tempat pijakan siswa. Jika posisi siswa berada pada mulut ular, maka siswa akan turun ke angka yang terdapat ekor dari ular, dan jika posisi siswa berada di tangga awal, maka peserta didik akan naik ke angka yang terpat ujung dari tangga. Pada permainan ini siswa diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri jawaban dari setiap perintah dari kartu yang sudah disiapkan. Kartu bisa saja berisi perintah berisikan materi dan bisa juga berisi pertanyaan. Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Permainan ini juga cenderung membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada 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, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga. (Afandi, 2015)

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah peran media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa?. Penelitian ini menghasilkan manfaat secara teoritis dan secara praktis, Manfaat teoritis yang bisa diambil adalah menemukan pengetahuan baru tentang media yang tepat digunakan dalam pembelajaran dan sebagai dasar untuk menerapkan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya kelas III. Adapun bagi guru yaitu agar dapat menambah ilmu pengetahuan bidang pendidikan anak sekolah dasar khususnya dalam proses pembelajaran dan sebagai bahan guru dalam penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan terkait dengan peningkatan minat belajar siswa pada proses pembelajaran menggunakan media ular tangga. Sedangkan bagi peneliti agar dalam menyampaikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif sehingga siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan bagi pembaca dapat menambah pengetahuan mengenai media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Antara penelitian kuantitatif dan kualitatif tidak ada yang paling baik, sebab masing-masing dari penelitian tersebut memiliki sisi kelebihan dan kekurangannya (Anak, 2008). Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode eksperimen. Macam-macam metode penelitian kuantitatif seperti deskriptif bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat (Dasar et al., 2023). Dalam menyusun penelitian dengan metodologi kuantitatif salah satu konflik yang muncul adalah antara kompleksitas metodologi kuantitatif dengan keterbatasan sumber daya yang tersedia (Rosyidah & Masykuroh, 2024). Pendekatan kuantitatif memandang tingkah laku manusia dapat diramal dan realitas sosial, objektif dan dapat diukur (Yusuf, 2017); (Syahrizal & Jailani, 2023). Metode ini cocok digunakan dengan jenis penelitian eksperimen karena jenis penelitian ini bertujuan membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan tersebut (Arib et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan metode Experiment One Group Pretest-Posttest, dimana penelitian melakukan pengukuran awal (pretest) pada satu kelompok penelitian, kemudian melakukan pelatihan (intervensi), dan diakhiri dengan pengukuran akhir (post-test) (William & Hita, 2019); (Hananto & Melini, 2023); (Psikologi & Mada, 2019).

Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu, Probability Sampling dan Nonprobability Sampling (Musrizal et al., 2024). Dan peneliti menggunakan Nonprobability sampling yang bersifat tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap elemen populasi untuk terpilih (Gramedia, n.d.). Metode ini sering digunakan ketika keterbatasan waktu, biaya, atau akses terhadap populasi menjadi pertimbangan utama (Fachreza et al., 2024). (Heri Retnawati, 2015) berpendapat bahwa dengan menggunakan Teknik sampel non probability sampling atau Teknik sampling jenuh, dimana Teknik sampling jenuh ini menggunakan semua jumlah populasi sebagai sampel karena jumlah populasi relative kecil yaitu sebanyak 10 siswa. Populasi penelitian mengacu pada semua unit analisis yang memiliki ciri-ciri identik atau mempunyai hubungan bermakna dengan isu penelitian (Susanto et al., 2024). Kali ini peneliti menggunakan lokasi penelitian di SDI Darul Abidin NW Gerisak Semangeleng kecamatan Sakra Barat sebagai populasi dan kelas III sebagai sampel dari penelitian untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum menggunakan media permainan ular tangga dengan sesudah menggunakannya. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan mei tahun 2024.

Pemilihan metode atau alat pengumpulan data harus bergantung pada karakteristik sampel dan variabel yang diselidiki (Susanto et al., 2024). Menurut Dwiloka dan Rina langkah pertama yang harus ditempuh dalam pengumpulan data adalah mencari informasi dari kepustakaan mengenai hal-hal yang ada relevansinya dengan judul tulisan (Data & Pendidikan, n.d.) Pada teknik pengumpulan data peneliti menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dianggap lebih efisien jika peneliti tau dengan pasti apa variabel yang akan diukur serta yang dapat diharapkan dari responden (Yasin et al., 2024).

Instrumen penelitian yang baik harus memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai untuk memastikan keakuratan dan keandalan pengukuran. Hal ini dapat diperiksa dengan memastikan bahwa pertanyaan atau item dalam instrumen mencakup seluruh spektrum variabel yang ingin diukur (Ardiansyah et al., 2023). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu skala likert. Nama skala likert diambil dari nama Rensis Likert yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Dalam (Much et al., 2016) menyatakan saat responden menanggapi pertanyaan dalam skala likert, responden memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Biasanya disediakan lima pilihan skala format seperti:

1. Sangat setuju
2. Setuju

3. Netral
4. Tidak Setuju
5. Sangat tidak setuju

Setiap jawaban terdapat skor seperti ketika pertanyaannya positif, maka:

1. Skor Sangat Setuju(SS) bernilai 5
2. Skor Setuju (S) bernilai 4
3. Skor Netral (N) bernilai 3
4. Skor Tidak Setuju (TS) bernilai 2
5. Skor Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1

Tapi kalau pertanyaannya negative, maka skornya akan bertolak belakang dengan skor pertanyaan positif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan minat dalam pembelajaran itu penting, mengingat siswa akan cepat bosan jika pembelajaran dilaksanakan dengan monoton. Jika siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran maka, kemampuan siswa untuk menerima pembelajaran akan terhambat. Dengan memiliki minat yang tinggi siswa akan mampu belajar dengan baik, sehingga siswa akan lebih mudah untuk dilatih berfikir secara kritis, kreatif, cermat dan logis yang menjadikan siswa dapat berprestasi dengan baik dalam pembelajaran.

Minat belajar yang dimiliki pada siswa dapat dilihat dari beberapa aspek. Ada yang terlihat dari perasaan senang selama proses pembelajaran, keterlibatan siswa saat proses tanya jawab, perhatian dan keinginan siswa untuk mempelajari suatu materi. Minat belajar dapat diciptakan dalam proses pembelajaran dengan adanya penggunaan media, salah satunya penggunaan media permainan ular tangga.

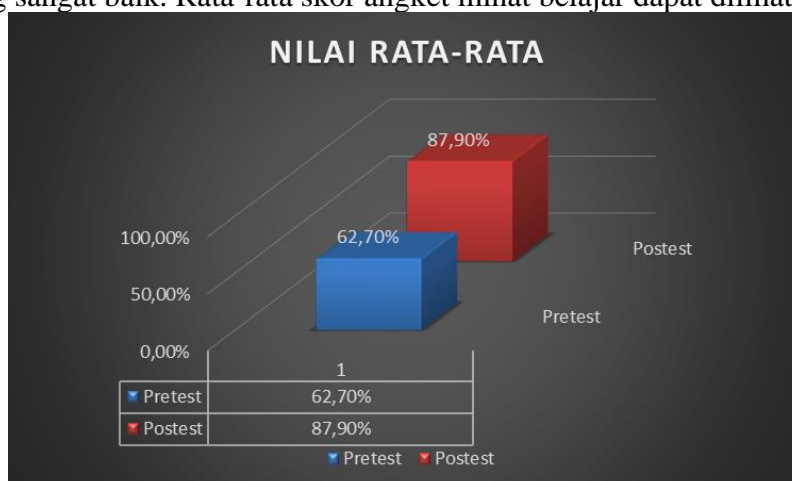
Minat belajar dapat dilihat dari alat ukur minat belajar siswa menggunakan angket minat belajar. Angket ini diberikan sebelum siswa diterapkan media permainan ular tangga(pretest) dan setelah siswa diterapkan media permainan ular tangga(posttest). Adapun hasil angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar

No	Nama	Pretest	Posttest
1	AA	67	88
2	DH	70	85
3	H	70	87
4	IAA	67	91
5	I	64	87
6	P	46	86
7	NHMS	58	98
8	YOP	65	86
9	D	67	89
10	A	53	82
% rata-rata Pretest			62,7%
% rata-rata Posttest			87,9%

Dari data diatas dapat dilihat persentasi minat belajar siswa sebelum penggunaan media permainan ular tangga yakni sebesar 62,7% yang berarti bahwa persentasi minat belajar sebelumnya tergolong kurang baik. Sedangkan persentasi minat belajar setelah penggunaan

media permainan ular tangga sebesar 87,9% yang berarti bahwa persentasi minat belajar siswa tergolong sangat baik. Rata-rata skor angket minat belajar dapat dilihat dari Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Minat Belajar Siswa

Dari gambar diatas, dapat dilihat bahwa penggunaan media permainan ular tangga yang dilaksanakan di kelas III SDI Darul Abidin NW Gerisak Semanggeleng mengalami kenaikan persentasi minat belajar sebesar 25,2% sehingga dengan penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, guru berupaya memberikan materi dan memaksimalkan suasa kelas dengan baik. Proses pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin tercapai. Ketertarikan dan perasaan senang siswa selama mengikuti proses pembelajaran dapat terlihat dari beragamnya pertanyaan yang ditanyakan siswa terkait materi pembelajaran. Guru memberikan apresiasi pada setiap hasil yang diperoleh siswa dengan memberikan pujian dan memberikan hadiah untuk mendukung dan meningkatkan minat belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa dikelas III SDI Darul Abidin NW Gerisak Semanggeleng. Hasil minat belajar siswa sebelum diterapkan media permainan ular tangga sebesar 62,7% dengan kriteria kurang baik dan hasil minat belajar siswa setelah diterapkan media permainan ular tangga sebesar 87,9% dengan kriteria sangat baik. Jadi, minat belajar siswa mengalami peningkatan dan ada pengaruh dalam penerapan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anak, K. N. P. E. S. K. (2008). Eksploitasi Seksual Komersial Anak di Indonesia. Medan, Restu Printing Indonesia, Hal.57, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v2i1i1>.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. 4, 5497–5511.
- Dasar, A., Analisis, M., Dan, D., & Afif, Z. (2023). Penelitian Ilmiah ( Kuantitatif ) Beserta Paradigma , Pendekatan ,. 3, 682–693.
- Data, T. P., & Pendidikan, D. P. (n.d.). Rumina IAI Hasanuddin Pare. 157–177.
- Fachreza, K. A., Harvian, M., Zahra, N., Islam, M. I., Daffa, M., & Wardiyah, M. L. (2024). Analisis Komparatif antara Probability dan Nonprobability dalam Penelitian Pemasaran. 1(3).

- Hananto, B. A., & Melini, E. (2023). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Desain Karakter dengan Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest Measuring the Level of Understanding of Character Design Training with Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest. 91–97.
- Heri Retnawati. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. Ekp, 13(3), 1576–1580.
- Junaidi, J. (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>
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1(1), 44–47. <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1065>
- 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>
- Much, I., Subroto, I., Farisa, S., & Haviana, C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. 1(2), 1–12.
- Musrizal, M., Mukhlis, M., & Bahri, S. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Teknik Sampling dalam Penelitian Skripsi Mahasiswa FE Universitas Almuslim. 3(1), 16–23. <https://doi.org/10.51179/ajce.v3i1.2577>
- Psikologi, F., & Mada, U. G. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design. 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Rike Parita Rijkiyani. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sdn 2 Batanjung. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 29–36. <https://doi.org/10.35931/pediaqu.v1i2.10>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. Repository.Uinsu, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Rosyidah, E., & Masykuroh, E. (2024). No Title. 6(06).
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). 3(1), 1–12.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. 1, 13–23.
- 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. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yasin, M., Garancang, S., Hamzah, A. A., Muhammadiyah, U., Unismuh, M., & Negeri, U. I. (2024). Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif). 4.