
Penerapan Model PBL Berbantu Game Edukasi Digital Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Shelvia Nazhar^{1*}, Lina Sugiarti², Dina Dyah Saputri³.

¹ Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

² Guru SMAN 7 Bogor, Indonesia

³ Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

*Corresponding author: shelvia.nazhar123@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in class XI biology lessons at SMA N 7 Bogor. This study aims to improve student learning outcomes with the use of problem-based learning models assisted by snakes and ladders digital educational games. This study used the classroom action method. The research subjek is class XI science 3 students totaling 34 students. This research was conducted with 2 cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Cycle 2 is carried out, if in cycle 1 has not reached the learning success indicator. Data collection and data analysis are carried out from the results of learning and observation carried out by collaborators. The results showed an increase in student learning outcomes. The increase in cycle 1 averaged 25.8% and increased to 81% in cycle 2. This means that there was an increase of 55.2%. Thus, it is concluded that the application of the PBL model with the help of snakes and ladders digital educational games can improve student learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran biologi kelas XI SMA N 7 Bogor. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan model PBL berbantu game edukasi digital ular tangga. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPA 3 yang berjumlah 34 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus 2 dilakukan, apabila pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan pembelajaran. Pengumpulan data dan analisis data dilakukan dari hasil pelaksanaan pembelajaran dan observasi yang dilakukan kolaborator. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan pada siklus 1 rata-rata sebesar 25,8% dan meningkat menjadi 81% pada siklus 2. Artinya terjadi peningkatan sebanyak 55,2%. Dengan demikian disimpulkan bahwa penerapan model PBL dengan berbantu game edukasi digital ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*; media ular tangga, hasil belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, Pendidikan memerlukan sebuah sistem yang terprogram untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan menurut UU sisdiknas nomer 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu bantuan/dorongan yang diberikan pendidik agar terjadi suatu proses perolehan ilmu serta pengetahuan, kemampuan keahlian dan pembentukan perilaku serta pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dalam mata pelajaran biologi, kemampuan pemahaman seorang peserta didik sangat penting untuk mencapai sebuah keberhasilan. Pelajaran biologi bukan hanya tentang hafalan konsep teori melainkan juga penerapan pemahaman konsep tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran ditentukan oleh interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang terjalin dapat dilakukan dengan kegiatan belajar yang mengaktifkan siswa di dalam kelas. Salah satu proses dalam mengaktifkan peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku peserta didik ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan (Wahid, 2018).

Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia melalui permainan akan sangat menarik antusiasme siswa. Dengan memasukkan materi pelajaran ke dalam permainan, dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan tanpa rasa jenuh. Menurut Novita (2020) penggunaan media pembelajaran pada materi yang abstrak dapat aka dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang dapat digunakan salah satunya adalah media games ular tangga.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Yumarlin, 2013). Media ular tangga dalam pembelajaran di kelas digunakan sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menurut Afandi (2015) bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 7 Bogor ditemukan beberapa permasalahan seperti: motivasi peserta didik yang kurang dalam pembelajaran di kelas, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan ketuntasan dalam pembelajaran yang belum tercapai karena hasil belajar peserta didik yang rendah dibawah KKM. Kondisi tersebut menuntut adanya perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dalam memperbaiki kualitas belajar di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu cara agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik yaitu dengan penerapan model PBL dengan bantuan game digital.

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian penerapan model *problem based learning* dengan berbantu media pembelajaran berbasis digital ular tangga sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tempat penelitian dilakukan di SMA N 7 Bogor di Kelas XI IPA 3 yang beralamat di jalan Palupuh Raya No.9, RT.05/RW.02, Tegal Gundil, Kec. Bogor Utara, Kota Bogor, Jawa Barat. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 3 SMAN 7 Bogor yang berjumlah 34 orang yang terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari – Maret 2023

Prosedur penelitian tindakan kelas disusun dengan cara sebagai berikut 1) menganalisis kegiatan pembelajaran di kelas dan menemukan masalah yang akan dipecahkan; 2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); 3) menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum; 4) menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD); 5) membuat media/alat pembelajaran; 6) menyusun instrumen penilaian proses pembelajaran; 7) menyusun lembar observasi dan rubrik penilaian; 8) menyusun kisi-kisi soal; 9) membuat instrumen pengetahuan, keterampilan dan afektif.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dengan memberikan 15 soal pilihan ganda memakai 5 opsi jawaban yang berkaitan dengan materi system saraf dan teknik observasi yang terdiri dari penilaian keterampilan, sikap, dan proses pelaksanaan dengan menggunakan format yang berisi indikator- indikator yang diamati. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, lembar observasi afektif, lembar observasi psikomotorik, uji validitas instrument untuk tes formatif

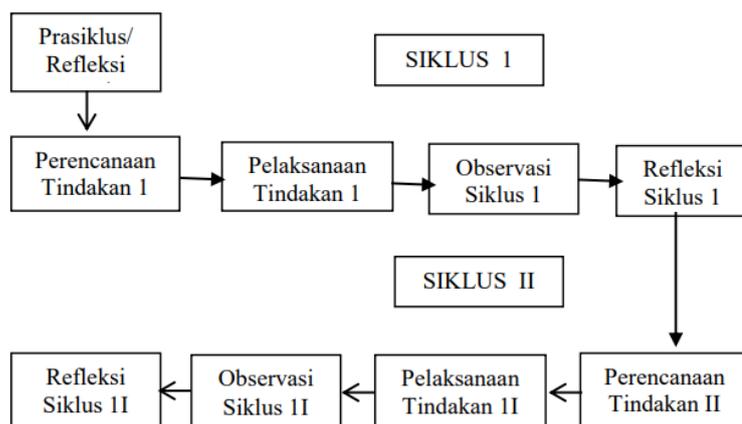
Teknik analisis data menggunakan tabel konversi dan desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Keaktifan Peserta Didik

Pesentase keaktifan (%)	Kualitas
80 – 100	Sangat baik
60 – 79	Baik
40 – 59	Cukup
10 – 39	Kurang
0 – 9	Sangat kurang

Tabel 2. Penentuan Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase KB (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
40 – 54	Kurang
0 – 39	Sangat Kurang



Gambar 1. Desain Penelitian Kurt Lewin (Sugiyono, 2018)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Data penelitian yang diambil berupa data proses pelaksanaan pembelajaran, hasil observasi aktivitas siswa (afektif dan psikomotorik) dan nilai ketuntasan belajar peserta didik. Berdasarkan Hasil yang didapatkan dari penelitian tindakan kelas kolaboratif sebagai berikut:

1. Deskripsi penelitian siklus I
 - a. Penilaian pelaksanaan pembelajaran

Penilaian pelaksanaan pembelajaran didapatkan dari hasil observasi kolaborator. Perolehan data yang didapatkan dari tiga observer mengenai penilaian pelaksanaan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Penilaian Proses Pembelajaran Siklus 1

Kolaborator	Nilai Akhir
1	93
2	91
3	92
Rata-rata	92

Tabel 3 merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dinilai sangat baik oleh kolaborator. Proses pembelajaran masih perlu diperbaiki, terutama pada game ular tangga dimana saat siklus 1 menghabiskan waktu yang sangat banyak karena soal dalam game tidak dimasukkan dan di buka melalui PPT sehingga harus dilakukan perbaikan pada siklus 2 terkait dengan proses pembelajaran.

- b. Hasil observasi aktivitas peserta didik

Hasil observasi aktivitas peserta didik merupakan gabungan dari nilai afektif dan psikomotorik peserta didik saat pembelajaran. Perolehan data yang didapatkan dari tiga observer mengenai aktivitas peserta didik siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 1

Kolaborator	Nilai		Rata rata	Inferensi
	Afektif	Psikomotorik		

1	80	80	80	Sangat baik
2	74	80	77	Baik
3	74	88	81	Sangat baik
Jumlah	228	248	238	
rata rata	76	83	79	Baik

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata penilaian dari kolaborator 1 adalah 80 dengan kategori sangat baik, nilai rata-rata dari kolaborator 2 adalah 77 dengan kategori baik, dan nilai rata-rata dari kolaborator 3 adalah 81 dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan rata-rata aktivitas peserta didik pada siklus 1 dikatakan baik dengan perolehan rata-rata 79. Namun masih perlu perbaikan dalam proses pembelajaran berikutnya agar siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

c. Data ketuntasan hasil belajar

Perolehan data yang didapatkan dari tiga observer mengenai ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Tuntas	8	25,8
Belum Tuntas	23	74,2
Jumlah	31	100

Tabel 5 menunjukkan data ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 dengan persentase peserta didik yang tuntas adalah 25,8 % sedangkan yang belum tuntas sebanyak 74,2 %. Pada siklus I ini masih harus diperbaiki karena masih banyak yang belum berhasil mencapai KKM.

2. Deskripsi penelitian siklus 2

a. Penilaian pelaksanaan pembelajaran

Perolehan data yang didapatkan dari tiga observer mengenai penilaian pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Data Hasil Penilaian Proses Pembelajaran Siklus 2

Kolaborator	Nilai Akhir
1	100%
2	97%
3	100%
Rata-rata	99 %

Data pada tabel 6 menunjukkan rata-rata 99% yang menandakan bahwa terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II proses pembelajaran lebih kondusif dan teratur.

b. Hasil observasi aktivitas peserta didik

Perolehan data yang didapatkan dari tiga observer mengenai aktivitas peserta didik siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 2

Kolaborator	Nilai		Rata rata (%)	Inferensi
	Afektif	Psikomotorik		

1	100	100	100	Sangat baik
2	94	97	95,5	Sangat baik
3	91	100	95,5	Sangat baik
Jumlah	285	297	291	
Rata rata	95	99	97	Sangat baik

Data pada tabel 7 menunjukkan bahwa hasil rata-rata aktivitas peserta didik selama pembelajaran adalah 97%. Hal ini menandakan bahwa siswa aktif selama pembelajaran dan sangat antusias.

c. Data ketuntasan hasil belajar

Perolehan data yang didapatkan dari tiga observer mengenai ketuntasan hasil belajar siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Tuntas	25	81
Belum Tuntas	6	19
Jumlah	31	100

Tabel 8. menunjukkan data hasil ketuntasan pada siklus II yaitu 81%. Hal ini menandakan bahwa ketuntasan dalam siklus II berhasil karena lebih dari 50% siswa diatas KKM.

3. Rekapitulasi hasil siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil antara siklus I dan siklus II

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan II

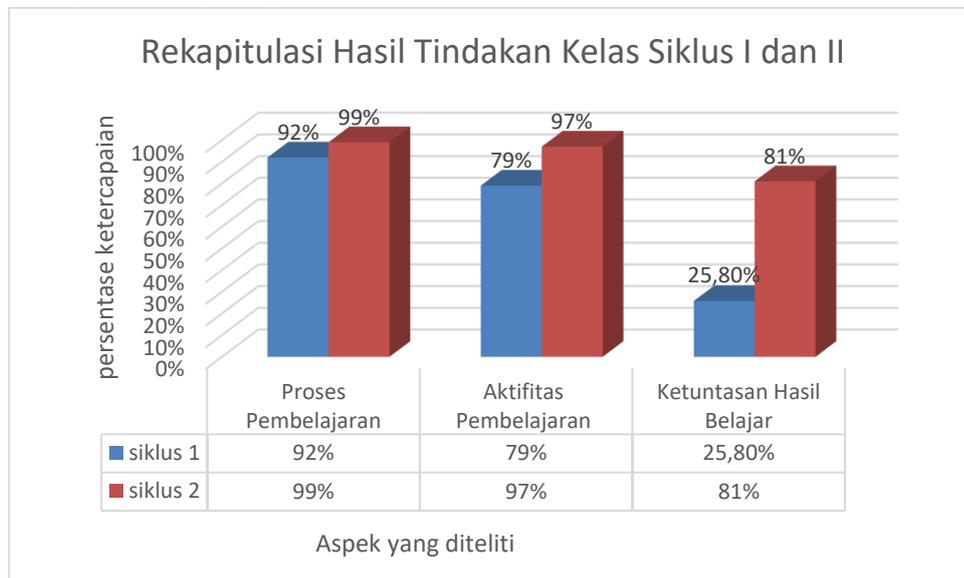
No	Aspek Yang Dinilai	Siklus 1		Siklus 2	
		Nilai	Inferensi	Nilai	Inferensi
1	Proses Pembelajaran	92%	Sangat baik	99%	Sangat baik
2	Aktifitas Pembelajaran	79%	Baik	97%	Sangat baik
3	Ketuntasan Hasil Belajar	25,80%	Belum Berhasil	81%	Berhasil

Berdasarkan tabel 9. mengenai hasil antara siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua aspek yang diteliti. Pada proses pembelajaran terjadi peningkatan sebesar 7%, aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 18% dan pada ketuntasan hasil belajar terjadi peningkatan sebesar 55,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dengan bantuan game ular tangga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dari dua siklus yang dilakukan dengan menggunakan model PBL berbantu media game berbasis digital ular tangga, maka didapatkan hasil yang menunjukkan adanya

peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dan peningkatan aktifitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Berdasarkan analisis pada akhir siklus diperoleh peningkatan ketuntasan belajar, aktivitas pembelajaran dan proses pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2. Analisis data pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 2. Grafik rekapitulasi hasil Tindakan kelas siklus I dan II

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Peningkatan proses pembelajaran

Proses pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 92%. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas berjalan dengan baik namun belum maksimal dalam pengaplikasian game ular tangga hal ini dikarenakan ketersediaan alokasi waktu yang kurang dan saat akan belajar mati lampu sehingga terkendala dalam penyampaian materi. Konsentrasi siswa dalam pembelajaran terbagi karena kondisi kelas yang panas dan terlihat capek karena baru pulang dari study tour. Sehingga pelaksanaan pembelajaran masih harus diperbaiki dan menjadi bahan refleksi untuk pembelajaran selanjutnya pada siklus II.

Data hasil proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus II diperoleh nilai 99% yang menandakan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah lebih baik dari sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran siklus II menggunakan waktu belajar yang lebih panjang dari siklus I yaitu 3 jam pelajaran sehingga dalam penyampaian materi dan pengaplikasian model pembelajaran serta game ular tangga dapat terlaksana dengan baik.

2. Perubahan aktivitas pembelajaran

Pembelajaran siklus I dilaksanakan dengan membagi kelompok siswa. Pembagian kelompok bertujuan untuk meningkatkan aktivitas serta kerjasama siswa. Diketahui rata-rata nilai perubahan perilaku atau aktivitas siswa pada siklus I, yaitu 79 dengan interpretasi baik. Keaktifan siswa dalam pembelaran di siklus I sudah baik namun belum semua siswa aktif dalam pembelajaran dikarenakan waktu pembelajaran yang terpakai banyak akibat mati lampu sehingga banyak waktu yang terpotong dan tidak bisa menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan baik.

Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II yaitu 97% artinya pada siklus II ini peserta didik sudah sepenuhnya aktif dalam mengikuti pembelajaran baik dalam bertanya, menanggapi pertanyaan, presentasi, berkelompok dalam memainkan game. Hal ini disebabkan karena media ular tangga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan membuat peserta didik

bersemangat karena beromba lomba untuk dapat selesai sampai akhir, hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Kuncahyono (2018) bahwa game berbasis digital dapat menarik perhatian peserta didik karena menyenangkan. Selain itu menurut Hidayah (2018) media game ular tangga merupakan media permainan yang dapat digunakan untuk mendidik atau digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan sambil bermain akan menjadikan peserta didik aktif.

3. Ketuntasan hasil belajar

Ketuntasan hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel 6. Yang menunjukkan ketuntasan pembelajaran sebesar 25,8 %. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti kondisi kelas yang panas, kondisi peserta didik yang baru saja pulang *study tour*, media pembelajaran belum sempurna dan jadwal pelajaran yang ada di jam terakhir, sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi kurang fokus dan termotivasi dalam pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Slameto dalam Yana (2014) yang mengatakan bahwa kondisi lingkungan sekolah memberikan kontribusi atau sumbangan yang tidak sedikit bagi pencapaian hasil belajar peserta didik selain itu faktor seperti metode mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung dan kelas juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Nilai atau hasil siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu dilakukan siklus II. Data ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yaitu sebesar 81% sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian dengan menerapkan PBL berbaru media ular tangga digital dinyatakan berhasil.

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari peran guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru harus menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan dan kondusif salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Haryanto (2015) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran ular tangga yang disisipi dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi salah satu media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru selain itu media pembelajaran ular tangga menjadikan pembelajaran menjadi berjalan efektif dan menyenangkan bagi peserta didik karena suasana menjadi tidak bosan. Media ular tangga yang berbentuk permainan ini juga memiliki manfaat dalam menumbuhkan kerjasama dengan siswa lain. Hal ini dikarenakan media ini dapat dimainkan secara berkelompok. Oleh sebab itu guru sudah selayaknya mampu menciptakan konsep-konsep baru dalam pengembangan media pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas kolaboratif yang telah dilakukan di SMA N 7 Bogor dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan berbantu game edukasi digital ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian mengenai proses pembelajaran, aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Proses pembelajaran peserta didik siklus I diperoleh nilai rata-rata yaitu 92% dan di siklus II nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 99% yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat baik. Aktivitas belajar peserta

didik dengan nilai rata-rata siklus I yaitu 79% dengan interpretasi baik kemudian nilai rata-rata siklus II yaitu 97% dengan interpretasi sangat baik. Ketuntasan hasil belajar siklus I diperoleh nilai rata-rata 25,8% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yaitu 81%. Media pembelajaran ular tangga dapat dikatakan sebagai media yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Haryanto, F. D. (2015). Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*.
- Hidayah, W. H. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Biologi Pada Materi Jaringan Tumbuhan Kelas XI SMA Kemal Bhayangkari 1 Sungai Raya. *bioeducation*.
- Hidayah, W. H. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Biologi Pada Materi Jaringan Tumbuhan Kelas XI Sma Kemala Bhayangkari 1 Sungai Raya. *Jurnal Bioeducation*.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003
- Kuncahyono, K. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 156-163.
- Novita, L. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra'*, V.
- Yana, E. (2014). Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Sikap Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edunomic*, 2.
- Yumarlin. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*.
-