

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN KARTU SOAL DAN STIKER JAWABAN PADA MATERI TANAH DAN KEBERLANGSUNGAN KEHIDUPAN

Mamila Putri Hapsari¹, Sumari², Ida Fitriyah³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

²Departemen Kimia, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

³IPA SMPN 24 Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: mamilaputriedmodo@gmail.com

doi: 10.17977/um067.v3.i8.2023.1

Kata kunci

Media pembelajaran

Ular tangga

Materi Tanah

Kebertlangungan Kehidupan

Abstrak

Guru yang menyampaikan materi pelajaran dengan metode konvensional menyebabkan peserta didik pasif saat pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana permainan ular tangga digunakan dalam materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban dapat meningkatkan semangat belajar anak. Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi peserta didik bersemangat, tidak bosan, dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik dapat memahami dan mengingat materi tentang Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang paling penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Bangsa yang maju berisikan sumber daya manusia yang berkualitas yang dilahirkan dari proses pendidikan (Purnamasari, 2018). Di dalam lembaga pendidikan terdapat pendidik yang bertanggung jawab dalam mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Oleh karena itu, negara Indonesia berupaya menghasilkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas agar mampu bertahan dari persaingan dengan bangsa lain (Khoiril Hidayah, 2023). Melalui peningkatan mutu pendidikan akan dapat dihasilkan penduduk Indonesia yang berkualitas. Dalam hal tersebut, peran instruktur seperti guru sangat penting. Oleh karena itu, guru harus selalu meningkatkan keterampilannya dan menjunjung tinggi standar profesional dengan memiliki pengetahuan tentang metode pengajaran dan sumber daya dan mampu memotivasi siswa mereka untuk belajar dengan serius (Aspi Muhammad, 2022).

Namun, dalam praktiknya guru cenderung menempatkan diri sebagai pusat pembelajaran dan hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Guru hanya menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah. Siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuan yang dimilikinya. Sehingga siswa menjadi pasif dan cenderung bosan terhadap pembelajaran. Hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Ayuwanti, 2016). Motivasi dan keaktifan belajar siswa sangatlah penting agar tercapai hasil belajar yang bagus (I Made Teguh, dkk, 2019). Penting bagi guru dalam menghadirkan suasana belajar yang dapat membangun keaktifan peserta didik, baik aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, dan memberikan pendapat.

Melalui kegiatan observasi dan wawancara di kelas IX SMPN 24 Malang, ditemukan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran IPA. Guru sering menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik hanya menjadi pendengar. Selain itu, bahan yang sering digunakan adalah buku paket, lembar kerja peserta didik, dan *Powerpoint* yang

berisikan materi dengan mayoritas tulisan. Guru belum pernah memanfaatkan media dalam bentuk nyata atau berupa permainan yang menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik pasif saat pembelajaran. Peserta didik juga mengemukakan lebih menyukai pembelajaran dengan permainan atau praktikum. Saat pembelajaran, tampak peserta didik disibukkan dengan kegiatan selain belajar, seperti mengobrol dengan teman, bermain ponsel, dan berpindah-pindah tempat. Ketika guru mengajukan pertanyaan, mayoritas peserta didik hanya menunggu salah satu peserta didik lain untuk menjawab dan jika ada yang menjawab, mereka menjawab dengan seadanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang begitu aktif saat pelaksanaan pembelajaran. Motivasi dan keaktifan dalam proses belajar sangatlah penting agar tercapainya hasil belajar yang bagus (I Made Tegeh, 2019). Selain itu, IPA memiliki banyak bab yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Setiap bab berisi materi yang tidak hanya dalam bentuk teori, namun juga terdapat perhitungan menggunakan rumus. Salah satu bab yang berisi teori saja adalah materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan. Agar peserta didik lebih giat belajar, aktif, dan tidak bosan, maka diperlukan sebuah cara tertentu. Guru dapat berupaya menjadikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan suatu media. Media pembelajaran yang telah diinovasi sekreatif mungkin, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak monoton.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian berupaya menghadirkan perangkat pembelajaran yang efisien dan bermanfaat di dalam kelas, seperti media pembelajaran ular tangga. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman konseptual mengenai suatu materi dalam pembelajaran. (Khoiril Hidayah, 2023) Manfaat yang diperoleh setelah menggunakan media ular tangga antara lain: kemampuan belajar dengan bersenang-senang, kemampuan bekerjasama dalam kelompok maupun sendiri, dan fasilitas pembelajaran melalui penggunaan gambar yang beragam dalam permainan ular tangga. (Asiah, 2021) Selain menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran, pembelajaran dengan media ular tangga dapat membantu pengembangan pengetahuan, kemampuan, dan karakter peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis memutuskan untuk menulis artikel yang berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban pada materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan. Melalui artikel ini, penulis berharap pembaca dapat mempelajari sesuatu yang baru dari artikel ini.

2. Metode

Metode penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu soal dan kartu jawaban pada mata pelajaran IPA di SMP menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam Khoiril Hidayah (2023, h. 25) metode deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan, analisis, dan penggambaran suatu kejadian atau fenomena yang terjadi pada objek penelitian.

3. Hasil dan pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga yang dilengkapi dengan kartu soal dan stiker jawaban serta pion dan dadu. Gambar media pembelajaran ular tangga disajikan pada Tabel 1.

3.1. Materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan

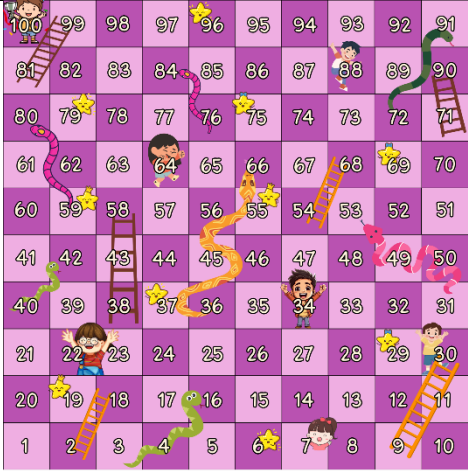





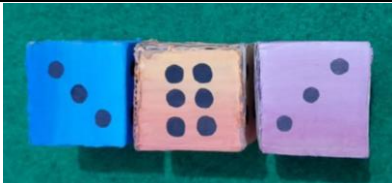
Materi tanah dan keberlangsungan kehidupan adalah salah satu materi yang ada pada bab ke-9 mata pelajaran IPA kelas IX semester 2 Kurikulum 2013. Materi ini berisi 3 sub materi yang terdiri dari peran tanah dan organisme tanah bagi keberlangsungan kehidupan, proses pembentukan tanah dan komponen penyusunnya, dan upaya menjaga kelestarian tanah. Materi tersebut penuh dengan teori dan tidak ada perhitungan menggunakan rumus dan perlu dikuasai oleh peserta didik. Maka dari itu diperlukan sebuah cara untuk dapat menumbuhkan ketertarikan belajar peserta didik, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan yaitu ular tangga.


3.2. Media pembelajaran Ular Tangga berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban

Media berasal dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media berarti perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Istilah media digunakan secara luas termasuk dalam pembelajaran. media pembelajaran adalah sarana untuk

mengomunikasikan materi pendidikan. menurut Nurita (2018) media pembelajaran merupakan fasilitas dalam membantu sistem pembelajaran sehingga penjelasan yang diberikan akan lebih terbuka serta tujuan pendidikan/pembelajaran mampu terlaksana dengan efektif dan efisien.

Tabel 1. Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban

No.	Jenis	Gambar
1.	Papan ular tangga	
2.	Kartu soal	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lapisan yang ditunjuk dengan panah disebut lapisan batuan induk (horizon D). Jelaskan ciri-cirinya!</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 400px;"> <p>Tanah yang baik adalah tanah yang mengandung pH yang netral. Berapakah pH netral yang optimal bagi tanah?</p>  </div> </div>
3.	Stiker Jawaban	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pelapukan Biologis</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>REBOISASI</p> </div> </div>
4.	Pion	<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 50px;">   </div>
5.	Dadu	

No.	Jenis	Gambar
6.	Contoh penempelan kartu soal dan stiker jawaban di kertas manila	
7.	Peserta didik permainan ular tangga	

Gambar desain pada tabel di nantinya akan dicetak dengan ukuran yang telah ditentukan dan siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran ular tangga.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran akan memiliki dampak lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran dapat menunjang guru atau pendidik pada saat melaksanakan pengajaran dengan maksimal, efektif, dan efisien. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak menjadi nyata. Media memiliki sejumlah manfaat di antara lain, (1) memungkinkan untuk menangkap, menyimpan, dan memutar ulang suatu peristiwa atau objek, (2) media dapat menampilkan kembali peristiwa atau hal-hal sambil melakukan berbagai penyesuaian seperlunya, seperti mengubah ukuran, kecepatan, atau warna, serta mengulang penyajiannya, (3) media memungkinkan mudah dijangkau oleh banyak peserta didik dalam waktu yang bersamaan (Nurfadhilah, dkk, 2021).

Jenis media pembelajaran yang ada sangat bervariasi. Guru perlu untuk memilih jenis media pembelajaran yang dapat mendukung tujuan pembelajaran. Alat pendidikan yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, baik menggunakan media pembelajaran tipe audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak, atau jenis media lainnya, pemilihan media harus disesuaikan dengan informasi yang akan diberikan (Khoiriyah Hidayah, 2023). Berikut adalah faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran: (1) standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam materi pelajaran, (2) pilih konsumen media, (3) karakteristik media harus mendeskripsikan media yang dipilih sebelum digunakan, (4) waktu, (5) biaya, (6) ketersediaan media di sekolah (Fatikh, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah ular tangga. Ular tangga adalah sebuah permainan yang diciptakan pada abad ke-2 SM dengan nama *Paramapada Sopaman (Ladder to Salvation)*. Permainan ini dikembangkan oleh tokoh agama Hindu untuk mengajarkan anak-anak tentang penghargaan. Ular merepresentasikan keputusan yang buruk atau jahat, sedangkan tangga melambangkan keputusan yang bermoral dan baik (Lukman, dkk, 2023). Wandini & Sinaga (2019) mengatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papa yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang setiap pemainnya memiliki bidak dan peluang melempar dadu. Sidik (2018) menyatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati kotak tangga akan naik.

Permainan ular tangga bisa dibuat sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik akan menaruh minat serta terdorong mengikuti prosedur pembelajaran. Guru bertugas menjadi fasilitator. Peserta didik yang aktif pada permainan ular tangga mampu mendapatkan sendiri konsep materi yang dipelajari, karena cara pada permainan ular tangga digabungkan dengan diskusi kelompok (Karimah & Wahyuningsih, 2014). Hal ini sejalan dalam Ismawati & Nurjannah (2022) bahwa kelebihan permainan ular tangga adalah peserta didik tidak belajar sendiri tetapi harus berkelompok.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki sejumlah manfaat antara lain sebagai berikut: (1) peserta didik belajar sambil bermain; (2) peserta didik harus bekerja dalam kelompok bukan sendirian; (3) permainan gambar membantu peserta didik belajar; dan (4) pembuatan permainan ular tangga sebagai saran pembelajaran tidak membutuhkan biaya yang mahal (Wati, 2021).

Dengan tampilan yang menarik, penuh dengan warna dan gambar yang menarik, ular tangga menjadi indah dan menghibur, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang komunikatif dan mudah dipahami. Desain ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban perlu dibuat menggunakan gambar yang menarik dan penuh warna. Hal tersebut dikarenakan, menurut psikologi pendidikan, anak muda cenderung lebih mudah memahami bahasa visual daripada bahasa verbal. Dengan penggunaan banyak ilustrasi yang ekspresif dan penuh warna akan mendorong anak-anak untuk belajar dan membantu mereka mengingat apa yang telah mereka pelajari. Jika pengulangan atau *review* materi dianggap sulit jika menggunakan lisan, maka media ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban ini dinilai sangat efektif. Guru dapat menghemat waktu dengan menggunakan media ini untuk menjelaskan secara cepat bab yang memerlukan penjelasan struktural. Keinginan alami anak untuk bermain membuat belajar jauh lebih berhasil karena membuat mereka merasa lebih nyaman. Sangat penting bahwa anak-anak belajar sambil bermain (Riska & Drajat, 2022).

3.3. Media pembelajaran Ular Tangga berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban pada materi tanah dan keberlangsungan kehidupan

Cara pembuatan media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu soal dan kartu jawaban pada pembelajaran IPA di SMP adalah:

3.3.1. Papan ular tangga

- 1) Buatlah persegi ukuran 50 cm x 50 cm (persegi besar) pada aplikasi *Canva*; 2) Selanjutnya buat persegi ukuran 5 cm x 5 cm (persegi kecil) dan tata berderet hingga memenuhi persegi besar;
- 3) Beri warna menyerupai papan catur pada masing-masing persegi kecil;
- 4) Beri angka pada masing-masing persegi kecil;
- 5) Beri tulisan *Start* dan *Finish* pada persegi angka 1 dan angka 100;
- 6) Beri elemen ular, tangga, bintang, kartun anak laki-laki dan anak perempuan pada persegi kecil sesuai keinginan;
- 7) Usahakan jumlah masing-masing elemen seimbang;
- 8) Simpan desain dalam format JPEG atau JPG dengan kualitas warna CMYK;
- 9) Tata gambar menggunakan aplikasi *Ms. Word* dan sesuaikan gambar dengan ukuran kertas HVS untuk tetap menghasilkan ular tangga berukuran 50 cm x 50 cm;
- 10) Cetak desain;
- 11) Siapkan kertas karton atau kardus bekas berukuran 55 cm x 55 cm;
- 12) Buatlah garis bayangan sebagai batas penempelan kertas agar kertas cetak presisi;
- 13) Tempelkan kertas cetak menggunakan lem kertas secara perlahan dan biarkan kering.

3.3.2. Dadu

1) Siapkan kardus bekas berukuran 10 cm x 10 cm sebanyak 6 buah; 2) Tempelkan masing-masing persegi hingga membentuk sebuah kubus menggunakan lem bakar; 3) Cat kubus dengan warna terang; 4) Beri warna titik hitam pada masing-masing sisi kubus dengan jumlah titik 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.

3.3.3. Pion

1) Buat lingkaran diameter 2 cm x 2 cm menggunakan *Camva*; 2) Cari elemen kartun anak laki-laki; 3) Cetak desain kartun anak laki-laki; 4) Gunting mengikuti bentuk garis kartun anak laki-laki; 5) Buat lingkaran diameter 2 cm dari kardus bekas sebanyak 2 buah; 6) Tempelkan masing-masing kardus dengan lem bakar; 7) Tempel gambar kartun laki-laki pada salah satu sisi.

3.3.4. Kartu soal

1) Buat desain persegi panjang berukuran 8 cm x 6 cm menggunakan *Canva*; 2) Cari elemen yang sesuai dengan materi pembelajaran; 3) Masukkan soal pada desain; 4) Cetak desain; 5) Rapiakan pinggiran kertas dengan gunting.

3.3.5. Stiker jawaban

1) Buat desain sesuai dengan panjang-pendek jawaban menggunakan *Camva*; 2) Tata pada aplikasi *Ms. Word*; 3) Cetak menggunakan kertas stiker.

Cara penggunaan media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban pada pembelajaran IPA di SMP adalah

1. Siapkan papan ular tangga dengan dadu, pion, kartu soal dan stiker jawaban, kertas manila, dan 3 tim yang berisi 10-11 pemain.
2. Mulailah dengan satu peserta melempar dadu.
3. Jalankan pion sesuai dengan mata dadu yang keluar.
4. Setiap kali pemain berhenti setelah menjalankan pion, maka pemain mengambil kartu soal dan mencari jawaban, kemudian menempelkan kartu soal dan stiker jawaban pada kertas manila yang sudah disediakan setiap tim.
5. Jika pemain berhenti di tangga, maka pemain dapat naik. Jika pemain berhenti pada ular, maka pemain turun. Jika pemain berhenti pada bintang, maka pemain mendapat poin tambahan. Jika pemain berhenti pada karakter anak laki-laki atau anak perempuan, maka pemain mendapatkan hadiah makanan (atau dapat diganti dengan lainnya). Jika pemain berhenti pada angka saja, maka pemain tidak ada efek apapun. Jika pemain mendapatkan mata dadu 6, maka pemain dapat melempar dadu satu kali lagi.
6. Lakukan langkah yang sudah disebutkan sebelumnya secara bergantian hingga ada pemain yang berhasil mencapai garis *finish*.
7. Tim yang pertama kali menyelesaikan permainan adalah pemenangnya.

Media pembelajaran ular tangga dapat dibuat menggunakan alat dan bahan sederhana serta tidak menghabiskan biaya yang banyak. Hal ini sesuai dengan pendapat Wati (2021) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan media pembelajaran ular tangga adalah tidak memerlukan biaya mahal dalam pembuatannya. Dalam pembuatan media pembelajaran ular tangga membutuhkan kreativitas serta ketelatenan. Media pembelajaran ular tangga dihasilkan dari inovasi permainan ular tangga yang biasa dimainkan di luar pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Tujuan dari pemanfaatan permainan ular tangga ini sebagai media pembelajaran adalah untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar, mengulas kembali materi yang sudah pernah diajarkan sehingga dapat menyelesaikan evaluasi dengan baik, menumbuhkan antusiasme peserta

didik dalam menyelesaikan persoalan yang disajikan oleh guru, dan menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran. Media ular tangga ini memiliki beberapa keunggulan, seperti (1) mengajarkan peserta didik tentang keberhasilan dan kegagalan karena dalam penggunaan media ular tangga ini pasti ada pemenang. Bagi kelompok yang menjadi pemenang tetap rendah hati dan bagi kelompok yang kalah tetap semangat dan tidak boleh iri hati. (2) Media ular tangga ini juga mengajarkan kerjasama tim karena untuk dapat menyelesaikan kartu soal diperlukan kerjasama untuk mencari jawabannya. (3) Mengajarkan kesabaran saat giliran bermain karena setiap tim terdiri dari beberapa peserta didik, dimana setiap peserta didik bergantian untuk memainkannya. (4) Pengembangan kreativitas dan ingatan karena dengan ular tangga ini peserta didik diminta untuk dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal, sehingga peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplor pengetahuannya dengan mengingat dan mencari jawaban pada stiker jawaban. (5) Serta keterampilan dalam memecahkan masalah karena kartu soal memiliki variasi soal berupa permasalahan yang perlu dipecahkan, sehingga peserta didik berlatih untuk dapat memecahkannya (Khoiril Hidayah 2023).

Dapat diperhatikan pada gambar nomor 7 pada tabel 1 menunjukkan bahwa peserta didik aktif mengikuti pembelajaran. Peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan permainan sambil menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal dengan antusias. Dengan media ular tangga ini peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain dikarenakan media ular tangga ini sangat menyenangkan. Peserta didik tidak harus duduk diam di bangku masing-masing, tetapi peserta didik dapat berjalan-jalan untuk saling berdiskusi atau menyelesaikan tantangan dengan menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal dan mencari jawabannya pada stiker jawaban untuk kemudian dipasangkan dan ditempelkan pada kertas manila yang telah di pasang di papan tulis. Oleh karena itu, peserta didik secara aktif dapat mengikuti proses pembelajaran. Melalui media ular tangga ini peserta didik secara tidak langsung terbantu dalam mengatasi kesulitan saat belajar. Menurut Isran Rasyid (2018) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menginspirasi dan memotivasi kegiatan belajar, menimbulkan keinginan dan minat baru, dan memberikan dampak psikologis bagi peserta didik.

4. Kesimpulan

Dari penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu soal dan kartu jawaban dapat digunakan pada materi tanah dan keberlangsungan kehidupan. Peserta didik lebih antusias, bersemangat, aktif, dan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban sangat menarik dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan peserta didik belajar sambil bersenang-senang. Saran-saran yang dapat diberikan meliputi: (1) agar guru senantiasa bersemangat dalam menyampaikan pengajaran dengan cara yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban. (2) Guru jangan berhenti dalam berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. (3) Guru berupaya untuk senantiasa menciptakan suasana dan kondisi kelas yang nyaman, aman, dan kondusif bagi peserta didik.

5. REFERENCES

- Danggu, J. R., Yusuf, M., & Paramata, D. D. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD pada Materi Suhu dan Kalor di SMP. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (2), 158–165.
- Guterres, I. K. N. P., Sudarti, Maryani, & Aristya, P. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global untuk Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7 (1), 53–61.
- Haris, I., & Nurjannah. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1 (2), 33–37.
- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Al Amin*, 2 (1), 22–35.
- Lukman, Shasliani, & Maharani. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 130–141.
- Purnamasari, U. A., Arifuddin, M., & Hartini. (2018). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation*. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6 (1), 130–141.

- Setiawati, R., & Istiqamah. (2020). Penggunaan Media Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Sastra pada Masa SMA/MA Sederajat. Konferensi Nasional Pendidikan Prosiding FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin
- Tegeh, I. M., Pratiwi, N. L. P., & Simamora, A. H. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD. *Jurnal IKA*, 17 (2), 150–170.