

Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda

Bunga Fatmawati Mulya Nugraha¹, Atep Sujana², Dety Amelia Karlina³

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

bungafat@upi.edu¹

Abstrak

Kata Kunci:

Pembelajaran IPA, Media Ular Tangga, Pemahaman Peserta Didik, Perubahan Benda.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas III pada materi perubahan benda di sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi IPA, terutama pada topik perubahan benda yang seringkali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *quasi-eksperimental* dengan desain *nonequivalent control group*, di mana dua kelas III dipilih sebagai sampel: satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media ular tangga, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*, serta dianalisis menggunakan uji statistik *wilcoxon*, uji *N-gain*, dan uji *mann-whitney U*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi perubahan benda dibandingkan dengan metode konvensional. Rata-rata *N-gain* di kelas eksperimen adalah 0,38 (kategori sedang), sedangkan di kelas kontrol hanya 0,26 (kategori rendah). Temuan ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Abstract

Key Word:

Science Learning, Snakes and Ladders Media, Students' Understanding, Changes in Objects.

This study aims to examine the effect of using snakes and ladders media on increasing the understanding of grade III students on the material of changes in objects in elementary schools. This study was motivated by the low understanding of students of science materials, especially on the topic of changes in objects, which is often caused by the use of conventional learning methods that are less interactive. This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design, in which two third grade classes were selected as samples: one class as the experimental group using snakes and ladders media, and one class as the control group using conventional methods. Data were collected through pretest and posttest and analyzed using Wilcoxon statistical test, N-gain test, and Mann-Whitney U test. The results showed that the use of snakes and ladders media significantly improved students' understanding of the material of changes in objects compared to conventional methods. The average N-gain in the experimental class was 0.38 (medium category), while in the control class, it was only 0.26 (low category). The findings suggest that snakes and Ladders media is effective as an interactive learning tool that can increase learners' engagement and understanding in science learning at primary school

Copyright © 2024 Bunga Fatmawati Mulya Nugraha, Atep Sujana, Dety Amelia Karlina

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, sesuai dengan Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep alam semesta yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan ilmiah mereka. Pada tingkat sekolah dasar, materi pembelajaran disusun secara bertahap sesuai dengan perkembangan peserta didik dan kompleksitas materi yang dipelajari.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya mengedepankan pemahaman materi, tetapi juga mengajarkan keterampilan dan perilaku ilmiah. Namun tantangan dalam pembelajaran IPA seringkali muncul karena sifat materi yang abstrak, terutama pada topik seperti perubahan benda yang memerlukan kemampuan berpikir abstrak yang belum sepenuhnya berkembang pada peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik seringkali kesulitan memahami materi, terutama jika metode pembelajaran yang digunakan

cenderung konvensional dan kurang interaktif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi IPA khususnya pada materi perubahan benda masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Guru seringkali mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab dengan menggunakan media seperti *power point*, yang cenderung menyebabkan peserta didik terlibat secara pasif dan tidak mampu menerima materi dengan baik.

Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan media yang relevan dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ini sudah tidak asing bagi peserta didik dan memiliki aturan yang sederhana, sehingga mudah digunakan dalam konteks pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media visual dan permainan interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran (Munadah dkk., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas III pada materi perubahan benda. Diharapkan melalui penggunaan media ini, pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik secara signifikan. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan media ular tangga yang belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran materi perubahan benda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimental*, menurut Rukminingsih, dkk (2020) menyatakan bahwa eksperimen semu (*Quasi Experimental*) adalah bentuk desain penelitian yang melibatkan minimal dua kelompok: satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group*, menurut Abraham & Supriyati (2022) dalam desain *nonequivalent control group* terdapat dua kelompok sampel: satu kelompok menerima perlakuan sementara kelompok lainnya berfungsi sebagai kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest dan posttest*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh sekolah dasar di Kecamatan Ciwidey, Kabupaten Bandung, dengan sampel yang diambil secara *purposive sampling*. Sampel terdiri dari dua kelas III, yaitu kelas III SDN Ciwidey 06 yang terdiri dari 38 peserta didik sebagai kelompok eksperimen, dan kelas III B SDN Babakantiga yang juga terdiri dari 38 peserta didik sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes tertulis untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan benda melalui *pretest dan posttest*. Selain itu observasi juga dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran baik di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, termasuk aktivitas guru dan peserta didik. Data hasil *pretest dan posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas untuk memeriksa distribusi data, uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varian antar kelompok, serta uji non parametrik *wilcoxon* untuk melihat perbedaan signifikan pada hasil *pretest dan posttest*. Selain itu, uji *N-gain* digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman peserta didik, apabila data tidak berdistribusi normal digunakan uji non parametrik *Mann-Whitney U*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggali secara mendalam terkait pengaruh media ular tangga terhadap pemahaman peserta didik pada materi perubahan benda di kelas III sekolah dasar. Penelitian dilakukan melalui tiga tahap, pertama *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Kedua, *treatment* menggunakan media ular tangga pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Ketiga, *posttest* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman peserta didik setelah *treatment*. Analisis data dilakukan untuk memperoleh informasi terkait peningkatan pemahaman peserta didik kelas III sebelum dan sesudah penerapan *treatment*.

Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Perubahan Benda Sebelum Dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Ular Tangga

Pada tahap untuk mengetahui pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran materi perubahan benda yang menggunakan media ular tangga. Dilakukannya *pretest dan posttest* kepada kelas eksperimen dengan 38 peserta didik yang menjadi subjek penelitian.

Berdasarkan hasil *pretest dan posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen, terdapat peningkatan signifikan pada pemahaman peserta didik setelah menggunakan media ular tangga. Pada tahap *pretest*, nilai

minimal adalah 14.29 dan nilai maksimal 64.29 dengan rata-rata 41.91. Setelah *posttest*, nilai minimal meningkat menjadi 50 dan nilai maksimal mencapai 78.57, dengan rata-rata meningkat menjadi 65,41 yang menunjukkan adanya homogenitas yang lebih baik setelah pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Statistik Kelas Eksperimen

Hasil uji statistik *wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) <0,001, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik dalam materi perubahan benda.

Tabel 1. Tes Statistik Wilcoxon

Z	-4.831 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

Berdasarkan analisis data, terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen, dengan peningkatan pemahaman peserta didik dalam kategori sedang. Penggunaan media ular tangga terbukti efektif dalam mempermudah penjelasan materi perubahan benda, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Temuan ini didukung oleh observasi yang menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media ini. Penelitian lain juga menunjukkan hasil serupa, di mana media ular tangga meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran lain seperti numerasi dan matematika.

Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Perubahan Benda Tanpa Penggunaan Media Ular Tangga

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tanpa media ular tangga, juga terdapat peningkatan pemahaman meskipun tidak sebesar di kelas eksperimen. Pada tahap *pretest*, nilai minimal adalah 28.57 dan nilai maksimal 64.29 dengan rata-rata 46.05. Setelah *posttest*, nilai minimal meningkat menjadi 42.86 dan nilai maksimal tetap 64.29 dengan rata-rata meningkat menjadi 56.76.



Gambar 2. Hasil Statistik Kelas Kontrol

Hasil uji statistik *wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi <0,001, yang juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik, meskipun kategori peningkatan ini tergolong rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Tabel 2. Tes Statistik Wilcoxon

Z	-4.646 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

Hasil analisis data menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik di kelas kontrol meskipun

tanpa media ular tangga, namun peningkatan tersebut dalam kategori rendah. Dibandingkan dengan kelas eksperimen, pendekatan konvensional yang kurang interaktif memberikan dampak yang lebih kecil. Observasi juga mendukung temuan ini, di mana metode ceramah dan penugasan di kelas kontrol membuat peserta didik kurang terlibat aktif, sehingga pemahaman mereka tetap rendah. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode konvensional, meskipun efektif, memiliki dampak yang lebih rendah dibandingkan metode interaktif.

Perbandingan Pemahaman Materi Perubahan Benda Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Untuk mengevaluasi perbedaan pemahaman antara kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan uji *N-gain*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata *N-gain* di kelas eksperimen adalah 0.38 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sementara di kelas kontrol hanya 0.26 yang termasuk kategori peningkatan rendah.

Hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi $<0,001$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan kata lain, penggunaan media ular tangga secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 3. Uji Non-Parametrik Mann Whitney U

	Asymp. Sig. (2-arah)
Mann-Whitney U	$<0,001$

Analisis ini membandingkan pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Uji *N-gain* dan uji *Mann-Whitney U* menunjukkan bahwa pemahaman di kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sementara di kelas kontrol pada kategori rendah. Hasilnya menunjukkan perbedaan signifikan, dengan kelas eksperimen menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Media ular tangga terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mendukung penggunaan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

KESIMPULAN

Penggunaan media ular tangga secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan benda. Sebelum penggunaan media, pemahaman peserta didik berada pada tingkat yang relatif rendah, tetapi setelah diterapkan treatment berupa media ular tangga terjadi peningkatan pada pemahaman peserta didik. Media visual interaktif seperti permainan ular tangga mampu menarik minat belajar peserta didik, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hasil penelitian di kelas kontrol menunjukkan peningkatan pemahaman signifikan meskipun tanpa penggunaan media ular tangga, namun peningkatan ini berada pada kategori rendah. Metode konvensional terbukti masih dapat memberikan hasil positif dalam pemahaman materi, meski tidak seoptimal penggunaan media interaktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang baik perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pemahaman peserta didik di kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan di kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen memiliki pemahaman yang lebih baik dan mendalam dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol terkait materi perubahan benda. Dengan demikian, media ular tangga dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Aela, A. M., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5260–5272. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8739>
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado. *663 Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>

- Aprillia, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas 1 Sd Negerin14 Indralaya Utara*.
- Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1450–1455. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5462>
- Ayu Cahyani, L. P. E., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Video Animasi Muatan IPA Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 270–277. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32334>
- Cahyadi, universitas buddhi dharma. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 1, 60–73.
- Dewi, S. K., & Assagaf, L. (2018). *Tema 3 Benda di Sekitar Kita*.
- Dwi Agustin, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, & Ryzca Siti Qomariyah. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 35(1), 26–38. <https://doi.org/10.21009/parameter.351.03>
- Fauziyah, Dadang Iskandar, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 193–206. <http://ejournal.alhafiindonesia.co.id/index.php/JOUPI/article/view/79>
- Gianistika, C., Ajeng Arini, D., & Andriana, A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn Cengkong Ii Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 181–190. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.193>
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018).
- Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.
- Kholiyah, A. S., Maryani, K., & Atikah, C. (2023). Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 141–149. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1540/893>
- Kusmawati, L., & Ginanjar S, G. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>
- Mahbubi, S. (2023). *Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran*. 3.
- Nuraeni, D., Azwar Uswatun, D., & Nurasiah, I. (2020). Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di Kelas Iv B Sdn Pintukisi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 No 1 June 2020), 61–75. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2915>
- Nuretha, E. R., Fatimah, S., Studi, P., Ekonomi, P., Sriwijaya, U., & Ekonomi, H. B. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap*. 3(1), 13–14.
- Nurjanah, & Hidayat, P. W. (2024). *Penerapan Model Contextual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa*. 6(2), 102–112.
- Nurwahida, R. (2023). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Sains Sebagai Media Pembelajaran Ipa Smp Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia* (Vol. 5). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP [Analysis of the Role of Learning Video Media in Improving Middle School Science Learning Outcomes]. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia (JPPIPA)*, 2(1), 7–12.
- Putri, K. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid*.
- Putri, T. A., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran RADEC terhadap Pemahaman Konsep dan Kolaborasi Siswa Kelas V pada Materi Bencana Alam*. 4, 300–313.

- Rosa, D., & Richo, M. (2023). *Pengaruh Lingkungan Kerja Serta Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Pt . Skf Indonesia*. 110–113.
- Sari, P. (2019). *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*. 1.
- Sasmita, I., Waluyati, I., & Syaifullah. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Tingkat Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 6 Woja. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 1–10.
- Sunarti, S., M, A., & Vebrianto, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 76–80. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.18508>
- Trisnawati, P. (2022). “Efektivitas Penggunaan Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 067 Nilem Kota Bandung”. In *Journal of Economic Perspectives* (Vol. 2, Issue 1). <http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'équipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>
- Ulhaq, I. M., & Melindawati, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas III SDN 19 Pasar Ambacang*. 5(2), 1–9.
- Yustisia, C., & Setyarini, Y. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Manajemen Laba Perusahaan Transportasi dan Logistik BEI 2018 – 2020. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(5), 512–527. <https://doi.org/10.36418/jii.v1i5.62>
- Zaviti, E. D. Lou, & Julianto. (2024). *PEngembangan Media Ular Tangga Berbasis Qr Code Petualangan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Abstrak*. 2579–2593.