

Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 1 Sakra

Susilawati¹, Izmiatul Amnah², Rico Aprial Sagali³, Siti Humairoh⁴

^{1,2,3,4} Universitas Hamzanwadi, Selong, Indonesia

E-mail: ricoaprial123@gmail.com

Received: 23 Oktober, 2025

Revised: 7 November 2025

Accepted: 13 November, 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan media pembelajaran permainan ular tangga di kelas VIII-H SMPN 1 Sakra tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 21 siswa kelas VIII-H SMPN 1 Sakra. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 86,19 pada siklus I menjadi 96,23 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 85,71% menjadi 100%. Peningkatan ini disebabkan oleh suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, di mana siswa dapat belajar sambil bermain serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi ekonomi. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata kunci: Media pembelajaran, Ular tangga, Hasil belajar, IPS

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in Social Studies (IPS) through the application of the Snakes and Ladders learning media in class VIII-H of SMPN 1 Sakra in the 2025/2026 academic year. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) employing the Kemmis and Mc. Taggart model, which consists of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection, conducted in two cycles. The subjects of this study were 21 students of class VIII-H at SMPN 1 Sakra. Data collection techniques included observation, questionnaires, tests, documentation, and field notes. The results showed that the use of Snakes and Ladders learning media could increase students' motivation and learning outcomes. This was evidenced by an improvement in the average learning score from 86.19 in the first cycle to 96.23 in the second cycle, as well as an increase in learning mastery from 85.71% to 100%. The improvement occurred because the learning process became more engaging, interactive, and enjoyable, allowing students to learn while playing and actively participate in classroom activities. Thus, the Snakes and Ladders learning media proved effective in improving students' learning outcomes in Social Studies, particularly in economic topics. This media can serve as an innovative alternative in the learning process to create a more meaningful, active, and enjoyable learning environment for students.

Keywords: Learning media, Snakes and Ladders, Learning outcomes, Social Studies



CIRCULAR (Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi) is licensed under [a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap, keterampilan, pengetahuan dan tingkah laku dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan dengan mengembangkan potensi yang dimiliki. Melalui pendidikan berbagai ilmu pengetahuan yang didapatkan dan berguna dalam kehidupan yang telah diperoleh. Secara etimologi pendidikan berasal dari kata "didik", kemudian kata itu mendapat awalan me sehingga menjadi "mendidik", yang artinya memelihara, mengembangkan, menjaga dan memberi latihan. Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang suasana belajar diperlukan dirinya dan masyarakat. (Rahman et al., 2022)

Menurut Hanafy (2014:17) Belajar dan pembelajaran adalah aktivitas yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang dicirikan dengan keterlibatan sejumlah komponen yang saling terikat satu sama lain. Komponen- komponen dalam belajar dan pembelajaran yang dimaksud disebut dengan perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran, (RPP) alat pembelajaran yang mencakup metode, media dan sumber belajar, serta alat evaluasi, baik berupa tes maupun nontes. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah memuat berbagai macam mata pelajaran yang nantinya dapat berguna dalam kehidupan peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan salah satunya yaitu pembelajaran IPS. Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) ada beberapa mata pelajaran yang ada untuk diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah, dimana cakupan materinya luas dan beragam.

Supriatna (2010) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS dikembagkan atas dasar pemikiran bahwasanya pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Namun terkadang peserta didik merasa bosan juga dengan mata pelajaran tersebut jika hanya dijelaskan saja tanpa adanya media yang mendukung. Dengan adanya media dapat membantu peserta didik dalam mengatasi rasa bosan serta memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan pada materi pembelajaran ips terutama ekonomi dan sejarah.

Maka interaksi di dalam setiap proses pembelajaran tentunya setiap guru ingin peserta didiknya dapat memahami setiap pembelajaran yang dilakukan maupun diikuti. Karena sejatinya keberhasilan seorang guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat terlihat dari kemampuan peserta didiknya dalam memahami dan menerima sebuah pembelajaran yang diberikan. Dimana kemampuan untuk memberikan pemahaman secara efektif salah satu bagian dari kemampuan seorang guru dalam mengajar. Kedudukan kemampuan guru sangat

penting di dalam suatu bidang pembelajaran karena melalui kemampuan guru tentunya akan dapat menjadi acuan bagi seberapa besar tingkat pemahaman yang dimiliki seorang peserta didik setelah pembelajaran selesai. Kenyataannya dalam dunia pendidikan sampai sekarang ini, mata pelajaran ekonomi, sejarah bahkan geografi sering dianggap tidak penting oleh peserta didik. Padahal mata pelajaran ekonomi dan sejarah ini memberikan banyak manfaat yang dapat diperolehnya, baik dilihat dari kepribadian maupun pengetahuan seseorang yang telah belajar ekonomi, sejarah dengan baik dan benar. Ketidaksenangan terhadap mata pelajaran ekonomi maupun sejarah ini, dapat berpengaruh terhadap keberhasilan atau hasil belajar para peserta didik.

Dan Penggunaan media yang masih minim juga menyebabkan ketidak berhasilan dalam suatu pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran ips terutama ekonomi tidak menarik bagi peserta didik. Kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran ceramah, sesi tanya jawab, diskusi interaktif membuat peserta didik terlihat tidak antusias dalam pembelajaran. Salah satu cara membuat peserta antusias ialah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, salah satu media yang dapat diterapkan yaitu permainan. Nurdiana (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan merupakan salah satu model yang dirasa efektif karena membuat pemain berlama-lama dalam bermain, Walaupun tanpa sadar mereka sedang belajar. Salah satu permainan yang ingin penulis teliti yaitu permainan ular tangga yang sifatnya akan membantu peserta didik memahami apa yang diajarkan dan Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

Menurut Kartikaningtyas (dalam Andaresta, 2022) salah satu permainan tradisional yang terkenal dan dapat dimainkan oleh semua orang adalah permainan ular tangga. Tampilan dan Aturan permainan perlu dimodifikasi agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Maysaroh et al., 2019). Peningkatan aktivitas peserta didik dapat terjadi karena permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dapat terjadi dengan menggunakan permainan ular tangga ini karena pertanyaan-pertanyaan ips yang akan diberikan saat permainan dapat membuat peserta didik memahami dengan lebih baik materi pelajaran.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Hasil atau perolehan belajar adalah tingkat penugasan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku peserta didik dan nilai yang diperoleh peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil

belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana peserta didik mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

Maka Berdasarkan observasi awal di sekolah SMPN 1 SAKRA dan pertimbangan diatas, maka kami sebagai mahasiswa ppl universitas hamzanwadi kelompok 15 berinisiatif dan merasa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis ular tangga untuk pelajaran ips terkhususnya dengan materi ekonomi guna sebagai bentuk perbaikan dari proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sebelumnya. Oleh karena itu, beberapa peserta didik merasa terbantu setelah menggunakan media permainan ular tangga walaupun belum mengetahui cara mainnya, penerapan media pembelajaran ini bagi peserta didik dari yang sebelumnya peserta didik kurang antusias menjadi antusias saat pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka kami sebagai peneliti mengangkat judul “Penerapan media pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII dengan materi ekonomi di SMPN 1 SAKRA”.

METODE

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research. Menurut Zainal dan Ahmad (2018) dan Kunandar (2009) Metode penelitian PTK adalah jenis penelitian yang digunakan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang dianggap lebih efektif dan efisien dalam situasi yang natural (bukan eksperimen). Menurut Carr & Kemmis penelitian tindakan merupakan penelitian yang sangat berhubungan dengan bidang sosial, metode utamanya dengan menggunakan refleksi diri, yang dilakukan oleh orang yang terlibat langsung di dalamnya, dan bertujuan untuk melakukan suatu perbaikan di segala bidang kehidupan. Pada penelitian kelas saat ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan MC. Taggart. Kemmis dan MC. Taggart membagi tindakan penelitian ke dalam 4 tahap pada satu siklus yaitu, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Pada tahap perencanaan yaitu memilih metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya guru untuk memperbaiki masalah yang muncul ketika pembelajaran berlangsung, dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), atau modul dan LKS, kemudian menyiapkan perlengkapan seperti media permainan ular tangga yang terdiri dari bidak, dadu, karpet permainan ular tangga, dan kartu soal, alat evaluasi, dan instrumen pengumpulan data. Tahap pelaksanaan, yaitu melaksanakan kegiatan awal, inti, dan akhir dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga yang terdapat di RPP atau modul, dengan menyampaikan materi pembelajaran, membagikan kelompok, membagikan LKS dan membimbing pengerjaan, menyajikan dan menjelaskan

permainan ular tangga, membimbing siswa dalam bermain permainan ular tangga, memberikan penghargaan, memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran, dan memotivasi siswa, serta memberikan evaluasi pembelajaran. kemudian tahap observasi, yaitu melakukan kegiatan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan cara mengisi lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, serta mengisi catatan lapangan. Tahap yang terakhir, yaitu refleksi adalah melakukan kegiatan mereview semua data dan informasi dari informasi dari pemberian tindakan agar ditentukan perbaikan untuk tindakan selanjutnya.

Subjek dalam penelitian yang diteliti yakni siswa kelas VIII- H SMPN 1 SAKRA tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 orang. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari. Pertama, penerapan media permainan ular tangga. Kedua, hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-H SMPN 1 SAKRA pada mata pelajaran IPS dilakukan dengan menerapkan media permainan ular tangga yang dimana Penerapan media permainan ular tangga sudah berjalan dengan baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Adapun perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 :

perolehan nilai hasil belajar peserta didik Pada siklus I

NO	Keterangan	Perolehan
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Nilai rata-rata kelas	86,19
4	Jumlah peserta didik yang tuntas	18
5	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	3
6	Presentase ketuntasan	85.71

Berdasarkan data nilai hasil belajar peserta didik diketahui bahwa nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 60, nilai rata-rata kelas 86,19, jumlah peserta didik yang tuntas belajar 18 orang, dan jumlah peserta didik yang belum tuntas 3 orang dan presentase ketuntasan 85.71%.

Berdasarkan hasil analisis data siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sehingga dilanjutkan pada siklus yang ke-II. Pencapaian hasil belajar yang belum maksimal pada siklus I disebabkan beberapa kendala, antara lain karena peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini bukan hal baru bagi peserta didik, namun merupakan media yang baru diperkenalkan kepada siswa kelas VIII SMPN 1 SAKRA Kecamatan sakra pusat Kabupaten lombok timur dalam proses belajar IPS. Aturan permainan Ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran IPS tentu merupakan hal yang berbeda dengan aturan permainan ular tangga yang diketahui peserta didik biasanya. Dan Adanya anggapan bahwa proses pembelajaran dengan permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan membuat peserta didik kurang memperhatikan aturan utama permainan dimana peserta didik harus menjawab sejumlah soal yang telah disiapkan. Karena perbedaan persepsi tersebut, banyak peserta didik yang melakukan permainan ular tangga tidak sesuai dengan aturan yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti sedikit kesulitan dalam mengatasi kendala tersebut, dikarenakan anak usia sekolah menengah pertama masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan permainan sesuai dengan Pencapaian hasil belajar yang belum maksimal pada siklus I dan juga disebabkan kontrol kelas yang kurang baik. Hal ini dikarenakan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I merupakan kondisi pembelajaran yang baru pertama kali dilaksanakan oleh mahasiswa ppl dan belum menghafal, terbiasa dengan karakteristik siswa-siswi kelas VIII SMPN 1 SAKRA Kecamatan sakra pusat Kabupaten lombok timur. Untuk mengatasi hal tersebut, mahasiswa ppl universitas hamzanwadi menggunakan papan nama untuk lebih mengenal peserta didik pada siklus II. Selain itu, mahasiswa ppl menyiapkan reward pada siklus II untuk lebih membangkitkan motivasi siswa agar berusaha meningkatkan hasil belajar.

Tabel 2 :

perolehan nilai hasil belajar peserta didik Pada siklus II

NO	Keterangan	Perolehan
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	75
3	Nilai rata-rata kelas	96,23
4	Jumlah peserta didik yang tuntas	21
5	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	0
6	Presentase ketuntasan	100%

Berdasarkan tabel diatas data nilai hasil belajar peserta didik dapat diketahui bahwa nilai tertinggi 100, nilai terendah 75, nilai rata-rata kelas 96,23, jumlah peserta didik yang tuntas

belajar 21 orang dan presentase ketuntasan 100%. Berdasarkan hasil analisis data siklus II sudah meningkat, dengan demikian proses penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus II hasil belajar meningkat sangat signifikan, dimana seluruh siswa telah tuntas mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Kondisi pembelajaran di siklus II sangat berbeda dengan siklus I. Perlahan peserta didik mulai memahami aturan permainan ular tangga ketika diarahkan oleh mahasiswa ppl. Peserta didik juga terlihat semangat karena mahasiswa ppl universitas hamzanwadi kelompok 15 menyiapkan reward atau hadiah untuk membangkitkan semangat belajar Peserta didik. Menurut sardiman (Astuti et al., 2020; Karim, 2017) ciri ciri orang yang memiliki motivasi belajar bisa di lihat dengan cara ia mengerjakan tugas, semangat dalam belajar dan menunjukkan ketertarikannya terhadap hal yang dipelajari. Jadi Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu yang di inginkannya (Sardiman, 2011:73). Dengan menyiapkan reward, memberikan dorongan bagi peserta didik untuk lebih meningkatkan hasil belajar. Dengan melibatkan permainan dalam pembelajaran IPS maka pembelajaran menjadi menantang dan menyenangkan. Hasil belajar peserta didik meningkat karena peserta didik menemukan sendiri materi yang diajarkan dan bukan sekedar pemberitahuan dari guru. Selain itu, peserta didik dapat meraih makna belajar IPS melalui pengalaman-pengalaman yang pernah peserta didik alami, sehingga peserta didik dapat berfikir kritis dan kreatif dalam melihat hubungan manusia dan manusia dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas yang mampu membangun diri sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terutama materi ekonomi kelas VIII-H, adalah sebagai berikut: penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VIII-H SMPN 1 SAKRA, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi ekonomi. Penggunaan media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II, di mana seluruh siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, media ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan perolehan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan keterampilan mengajar guru di kelas baik itu kelas 7 sampai 9 di Kecamatan sakra Kabupaten lombok timur pada tahun ajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSATAKA

Affnyani, 'Analisis Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa',

- La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15.1 (2023), pp. 61–76, doi:10.62490/latahzan.v15i1.381
- Daulay, Fenny Adnina, and Nana Ronawan Rambe, 'Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Neger 2 Tehoru', *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1 (2023), pp. 34–39, doi:10.58835/ijtte.v3i1.196
- Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia, and Regina Lichteria Panjaitan, 'PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PIPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA', 2.1 (2017), pp. 2091–100
- Djo, Kristina, 'Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V', *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6.1 (2021), pp. 32–38, doi:10.37478/jpe.v6i1.991
- Elke Maisyarah¹), Firman Firman²), 'MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA , MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA', no. January (2019)
- Fauzanah Nawal Efendi¹ , Warsono², Agus Cahyadin³, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII', 11.1 (2021), pp. 167–86
- Ferrari, Willyon, Muhammad Sopyan, and Muhammad Azmi, 'Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kelas VIII SMPN', 2.1 (2023), pp. 32–38
- Fransiska Blandina Karhe, 'Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga', *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 1.3 (2020), pp. 78–82, doi:10.36312/jcm.v1i3.192
- Gebi, Septriyani, 'Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd', *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2.2 (2021), pp. 357–63, doi:10.56667/dejournal.v2i2.566
- Hasan, Akhmad, and Purniadi Putra, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat', *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 3.1 (2021), pp. 15–20, doi:10.55273/karangan.v3i1.83
- Khoirinida, Nela, 'Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Qr Code'
- Kristanti, Rini, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN', 5.6 (2022), pp. 323–27
- Rahmawati, Vina, and Etty Ratnawati, 'PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA SEMESTER 5 TADRIS IPS A UIN SIBER SYEKH NURJATI CIREBON DALAM PEMBELAJARAN IPS', 1 (2024), pp. 1–8

- Wati, Anjelina, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2.1 (2021), pp. 68–73, doi:10.33487/mgr.v2i1.1728
- Zuhriyah, Amifatuz, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah', 3.2021 (2020), pp. 26–32