

PENERAPAN METODE *JOYFUL LEARNING* BERBANTUAN ULAR TANGGA SEJARAH INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Aslikhatul Isti Azzah¹, Mujiyem Sapti², Rintis Rizkia Pangestika³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo

e-mail: azzaslikhatul@gmail.com¹, sapti@umpwr.ac.id², rintis@umpwr.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode Joyful Learning berbantuan media ular tangga pada materi Sejarah Indonesia, serta peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Mranti. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 25 siswa. Metode pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan tes, sedangkan analisis data dilakukan melalui analisis keterlaksanaan pembelajaran, keaktifan siswa, dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 75% dan meningkat pada siklus II menjadi 89%. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan dari 70% pada siklus I dengan kategori cukup aktif, menjadi 95% pada siklus II dengan kategori aktif. Selain itu, hasil belajar siswa turut meningkat secara signifikan, dari 48% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II yang termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Joyful Learning berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Indonesia. Dengan demikian, metode ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: *Joyful Learning, ular tangga, keaktifan dan hasil belajar*

IMPLEMENTATION OF THE JOYFUL LEARNING METHOD ASSISTED BY SNAKES AND LADDERS OF INDONESIAN HISTORY TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES

Abstrak: *This study explores the application of the Joyful Learning method assisted by snakes and ladders media in Indonesian History and its impact on student activeness and learning outcomes. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles involving 25 fifth-grade students at SD Negeri 2 Mranti. Data were collected through interviews, observations, and tests, and analyzed in terms of lesson implementation, activeness, and achievement. The findings show marked improvement across all indicators. Lesson implementation increased from 75% in cycle I to 89% in cycle II. Student activeness rose from 70% (fairly active) to 95% (active). Learning outcomes also improved significantly, from 48% in cycle I to 88% in cycle II, classified as high. These results confirm that the Joyful Learning method with snakes and ladders media is effective in strengthening learning quality, encouraging active participation, and improving academic performance in history lessons. Therefore, it can serve as an engaging alternative strategy in elementary education to foster motivation and better learning outcomes.*

Keywords: *Joyful Learning, snakes and ladders, activeness, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, setiap individu diharapkan mampu mengembangkan potensi

dirinya secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan dasar, khususnya sekolah dasar (SD), memegang peranan penting karena menjadi pondasi bagi pembentukan karakter, keterampilan berpikir kritis, dan penguasaan kompetensi dasar yang akan digunakan pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Guru tidak hanya bertugas sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan bermakna. Keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar menjadi penentu kualitas pendidikan pada jenjang berikutnya.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat strategis dalam mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah bangsa. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat mengenal nilai-nilai sosial, memahami peran masyarakat, serta menumbuhkan kesadaran sejarah sebagai warga negara Indonesia. IPS tidak hanya menyampaikan fakta-fakta sosial, tetapi juga mengajarkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPS kelas V adalah Sejarah Indonesia, khususnya materi mengenai peristiwa-peristiwa penting yang membentuk identitas bangsa. Pemahaman sejarah tidak hanya memberikan informasi mengenai masa lalu, tetapi juga menumbuhkan rasa kebanggaan, nasionalisme, dan kesadaran berbangsa. Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013 sama-sama menekankan pentingnya pembelajaran IPS yang kontekstual, interaktif, dan mendorong siswa aktif mengeksplorasi lingkungan sekitar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Mranti, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas V menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah ketika mengikuti pembelajaran IPS. Hanya sekitar 40% siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan guru, atau terlibat dalam diskusi kelompok. Selain itu, data hasil belajar menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum mampu menciptakan keterlibatan siswa secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan capaian akademik.

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab yang menempatkan guru sebagai pusat informasi. Metode seperti ini kurang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan berpartisipasi aktif. Kedua, keterbatasan variasi media pembelajaran membuat materi IPS terasa abstrak dan membosankan bagi siswa. Padahal, IPS merupakan mata pelajaran yang sarat dengan peristiwa, tokoh, dan nilai-nilai yang dapat dikemas dalam bentuk pembelajaran aktif dan menyenangkan. Ketiga, sebagian siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran hafalan yang menuntut daya ingat tinggi, sehingga minat belajar menurun ketika penyajian materi tidak menarik. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mengubah paradigma belajar siswa, dari pasif menjadi aktif, dari jenuh menjadi antusias. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif solusi adalah penggunaan metode Joyful Learning berbantuan media permainan edukatif. Joyful Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Menurut Asmani (2011), Joyful Learning memungkinkan peserta didik belajar dengan perasaan senang, tanpa tekanan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam

membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Dengan suasana yang menggembirakan, siswa lebih berani mengungkapkan pendapat, bekerja sama, dan mencoba menyelesaikan masalah yang diberikan guru. Joyful Learning juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menumbuhkan Profil Pelajar Pancasila.

Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran IPS. Permainan ular tangga memiliki keunggulan karena mudah dipahami, menarik, dan dapat dimainkan secara kelompok. Dalam konteks pembelajaran, papan permainan diisi dengan pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi Sejarah Indonesia. Setiap langkah yang diambil siswa dalam permainan mewakili proses belajar yang menyenangkan dan penuh interaksi. Selain itu, permainan ini mendorong kerjasama, komunikasi, dan persaingan sehat di antara siswa, sehingga menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi. Melalui permainan, siswa tidak hanya mengulang dan mengingat materi, tetapi juga mempraktikkan keterampilan sosial seperti kepemimpinan, sportivitas, dan pengambilan keputusan. Permainan edukatif seperti ular tangga memberikan stimulus multisensorik yang dapat meningkatkan daya ingat, memperkuat koneksi konsep, dan mengurangi kejenuhan selama proses belajar.

Penggunaan metode Joyful Learning dengan media permainan edukatif terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian Yumarlin (2013) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar secara signifikan. Penelitian lain oleh Djamarah (2010) juga menegaskan bahwa kegiatan belajar yang dikemas secara menyenangkan akan mempermudah siswa dalam memahami konsep dan mengingat materi pelajaran. Temuan-temuan ini menjadi landasan teoritis bagi penerapan Joyful Learning berbantuan media ular tangga dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian terdahulu yang memanfaatkan permainan edukatif juga menunjukkan peningkatan keterampilan sosial dan kerjasama antar siswa, sehingga memberikan dampak positif yang lebih luas bagi perkembangan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan penerapan metode Joyful Learning berbantuan media ular tangga dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 2 Mranti, serta untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah tindakan pembelajaran diterapkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran IPS yang kreatif, menyenangkan, dan efektif, serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang lebih baik, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap sejarah bangsa Indonesia serta keterampilan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Joyful Learning berbantuan media permainan ular tangga. PTK dipilih karena mampu memecahkan masalah pembelajaran secara langsung di kelas dan memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan tindakan perbaikan secara berkesinambungan. Model PTK yang digunakan mengacu pada rancangan Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahap pada setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Mranti, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan lokasi dan subjek dilakukan secara

purposif karena berdasarkan hasil observasi awal, kelas ini menunjukkan tingkat keaktifan rendah dan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS. Penelitian berlangsung selama dua bulan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan(Planning)
Guru dan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode Joyful Learning berbantuan media ular tangga. Pada tahap ini disiapkan pula perangkat penelitian, seperti lembar observasi keaktifan siswa, soal tes hasil belajar, serta media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan pertanyaan terkait materi Sejarah Indonesia.
2. PelaksanaanTindakan(Acting) Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun. Kegiatan diawali dengan apersepsi dan motivasi, kemudian guru menjelaskan aturan permainan ular tangga yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan secara bergantian memainkan permainan sambil menjawab pertanyaan yang terdapat pada papan permainan. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah agar kegiatan berjalan lancar serta setiap siswa terlibat aktif.
3. Observasi(Observing)
Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru kolaborator melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan tingkat keaktifan siswa. Keaktifan siswa diukur melalui indikator seperti keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat, bekerja sama, dan mematuhi aturan permainan.
4. Refleksi(Reflecting)
Setelah pelaksanaan tindakan selesai, peneliti bersama guru menganalisis hasil observasi dan tes untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan pada setiap siklus. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya, seperti penyesuaian aturan permainan, variasi pertanyaan, atau strategi motivasi siswa.

Data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik, yaitu Observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, meliputi keterlibatan dalam permainan, interaksi kelompok, dan respon terhadap pertanyaan. Tes hasil belajar, berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Indonesia. Wawancara dan catatan lapangan, dilakukan dengan guru kelas dan siswa untuk memperoleh informasi tambahan mengenai respon dan kendala selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar sesuai KKM. Data observasi keaktifan siswa dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentase ketercapaian indikator keaktifan. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dan catatan lapangan dianalisis untuk mendeskripsikan perubahan perilaku siswa, kendala pelaksanaan, dan faktor pendukung keberhasilan tindakan. Keberhasilan tindakan ditetapkan dengan kriteria sebagai berikut: (1) minimal 80% siswa mencapai nilai hasil belajar ≥ 75 sesuai KKM, dan (2) minimal 80% siswa mencapai kategori aktif dalam pembelajaran berdasarkan skor observasi. Apabila kedua kriteria tersebut terpenuhi, maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal pra-siklus menggambarkan situasi pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 2 Mranti sebelum diterapkannya tindakan. Berdasarkan observasi, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif. Hanya sekitar 42% siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, atau memberikan pendapat. Rata-rata nilai hasil belajar pra-siklus hanya mencapai 60, dan ketuntasan belajar baru 28% atau 7 dari 25 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Data ini menunjukkan perlunya perbaikan metode agar siswa lebih termotivasi dan memahami materi secara mendalam.

Pada siklus I, guru menerapkan metode Joyful Learning dengan media permainan ular tangga. Kegiatan diawali dengan apersepsi, penjelasan aturan permainan, dan pembagian kelompok. Setiap kelompok bergiliran melempar dadu dan melangkah pada papan permainan yang berisi pertanyaan terkait materi Sejarah Indonesia. Selama proses pembelajaran, peneliti dan guru melakukan observasi untuk menilai keaktifan siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan: keaktifan naik menjadi 70% dan nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 70. Persentase ketuntasan belajar juga naik menjadi 48% atau 13 siswa tuntas. Walau ada peningkatan, masih terdapat kendala seperti beberapa siswa yang belum memahami aturan permainan, waktu yang terbatas, dan kurangnya variasi pertanyaan. Refleksi siklus I menghasilkan beberapa perbaikan untuk siklus II, seperti memperjelas aturan permainan, menambah variasi pertanyaan, dan memberikan motivasi serta penghargaan bagi kelompok aktif. Pada siklus II, suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, hampir seluruhnya terlibat aktif dengan keaktifan mencapai 95%. Rata-rata nilai hasil belajar meningkat menjadi 88, dan ketuntasan belajar mencapai 88% atau 22 siswa tuntas. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 89% dengan kategori baik. Peningkatan ini menegaskan bahwa tindakan perbaikan pada siklus II berhasil mengatasi kendala yang ditemui pada siklus I.

Perbandingan antar siklus memperlihatkan tren peningkatan yang jelas. Dari pra-siklus ke siklus I, rata-rata nilai naik dari 60 menjadi 70, sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat lagi menjadi 88. Ketuntasan belajar naik bertahap dari 28% menjadi 48%, dan akhirnya mencapai 88%. Keaktifan siswa menunjukkan pola serupa, dari 42% pra-siklus menjadi 70% di siklus I, dan melonjak ke 95% di siklus II. Data ini menunjukkan bahwa penerapan metode Joyful Learning berbantuan media ular tangga efektif meningkatkan baik keaktifan maupun hasil belajar.

Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Permainan ular tangga menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga belajar melalui interaksi sosial, diskusi, dan kerjasama kelompok. Joyful Learning mampu menciptakan suasana positif yang menurunkan kecemasan dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Saat siswa merasa gembira, proses penyimpanan memori jangka panjang menjadi lebih kuat, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yumarlin (2013) yang membuktikan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar IPS, serta penelitian Djamarah (2010) yang menekankan pentingnya suasana belajar menyenangkan untuk mempermudah pemahaman konsep.

Selain meningkatkan hasil belajar, metode Joyful Learning juga berdampak pada perkembangan karakter siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri, berani mengemukakan pendapat, dan mampu bekerja sama dengan teman sekelompok. Guru mencatat perubahan positif dalam dinamika kelas: interaksi guru-siswa lebih hangat, komunikasi antar siswa lebih lancar, dan suasana belajar lebih hidup. Pembelajaran yang menyenangkan membantu

pembentukan nilai-nilai sosial seperti sportivitas, toleransi, dan tanggung jawab. Pencapaian ini sejalan dengan tujuan pendidikan dasar untuk mengembangkan kompetensi akademik sekaligus karakter yang baik. Keberhasilan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran IPS. Guru dianjurkan untuk memanfaatkan metode Joyful Learning dan media permainan edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Variasi permainan dapat disesuaikan dengan materi lain agar siswa tetap tertarik. Selain itu, guru dapat mengintegrasikan pendekatan ini dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pengalaman penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi sekolah lain yang menghadapi masalah serupa dalam hal keaktifan dan hasil belajar siswa.

Peningkatan yang dicapai dalam penelitian ini tidak hanya terlihat pada angka-angka statistik, tetapi juga pada perubahan sikap dan perilaku belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar, kemampuan bertanya yang lebih kritis, dan kemauan untuk mencoba strategi baru dalam memecahkan pertanyaan pada permainan ular tangga. Setiap sesi pembelajaran menjadi kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, yang secara tidak langsung memperkuat pemahaman materi dan keterampilan sosial. Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis, dengan interaksi dua arah yang lebih seimbang antara guru dan siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan Joyful Learning mampu menciptakan ekosistem belajar yang sehat dan mendukung pertumbuhan holistik peserta didik.

PENUTUP

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Mranti menunjukkan bahwa penerapan metode Joyful Learning berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Sejarah Indonesia. Data hasil belajar menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 60 pada pra-siklus menjadi 70 pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 88 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 28% pada pra-siklus menjadi 48% pada siklus I dan mencapai 88% pada siklus II. Tingkat keaktifan siswa mengalami peningkatan yang selaras, yaitu dari 42% pra-siklus menjadi 70% pada siklus I, dan mencapai 95% pada siklus II. Keberhasilan ini membuktikan bahwa Joyful Learning dengan media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, serta mempermudah pemahaman konsep materi IPS.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat diberikan. Guru disarankan untuk menerapkan metode Joyful Learning dan memanfaatkan media permainan edukatif sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lain, dengan menyesuaikan materi dan tingkat perkembangan siswa. Sekolah diharapkan mendukung penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang berbeda, serta mengkombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau teknologi digital agar hasil yang diperoleh lebih bervariasi dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, R. Y. (2022). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 1 Bulukerto Wonogiri. *Jurnal...,9(1)*,12–21.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7742/5813>
diakses pada 5 januari 2023
- Arikunto suharsimi, dkk. 2019. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Askalin dalam Dewi, Kurnia, & Panjaitan (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

- Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Pelajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia <https://ejournal.upi.edu/index.php/pemailmiah/article/download/12425/7384> diakses pada 23 maret 2022
- Asmani, M. (2011). Pendidikan Karakter Disekolah. Yogyakarta: Diva Perss. https://repository.upi.edu/29356/9/S_PKN_1305493_Bibliography.pdf
- DR adhimah (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedung kumpul Lamongan Masa PandemiCovid <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/download/1236/1237> diakses pada 10 januari 2023
- Hariato, Suyono dkk, (2014), Pendidikan teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/download/893/762/>
- Krisdayanti, V., Donuata, P. B., & Ete, A. A. (2020). Jurnal VEKTOR. *Jurnal VEKTOR Tahun 1,04*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika/article/view/38176>. Diakses pada 12 desember 2021
- LIA, N. S. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16657>. Diakses pada 16 februari 2022
- Menurut Saputri (2022:320) <http://journal.unj.ac.id/article>
- NI'MAH, M. U. S. H. L. I. H. A. T. I. N. (2023). Pengaruh Strategi Joyful Learning Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Di Mi Rohmatul Ummah (Doctoral dissertation, Universitas Islam Lamongan). <http://eprints.unisla.ac.id/1303/>. Diakses pada 5 januari 2024
- Nurrita,Teni. 2018." Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." Misykat, vol. 3, no.1.<https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>. Diakses pada 12 Januari 2023
- Rahayu, I. P. dan Asri Hardini,A.T. (2019). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 193–200. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/17369>. Diakses pada 4 Januari 2023
- Rahmadani, S., Rahman, S. A., & Hakim, U. (2025). Pengaruh Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Murid Kelas V Upt Spf Sd Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1). <https://www.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/3692>.diakses pada 5 februari 2025
- Rida F 2017 Pengaruh Strategi Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*) Melalui Permainan Ular Tangga Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Harmonik. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/37759>. Diakses pada 14 april 2022
- Ronny, P., & Mahendra, A. (2023). *Peran Pendidikan IPS dalam Pendidikan Multikultural*. 05(02), 4468–4475.
- S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1),62–67.

<https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/article/view/5085>

Salsabila, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2025). Development of Snakes and Ladders Learning Media Based on Joyful Learning in Islamic Religious Education Subjects. *AL- WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 10(2), 449-461

<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan/article/view/6854>.

Diakses pada 12 mei 2025

Saputri, P. D., Laksana, M. S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *ProsidingKonferensi*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/3041>. Diakses pada 12 april 2023

Sholihah, R. F. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Permainan Ular Tangga Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Harmonik (Bachelor's thesis). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspac/e/handle/123456789/37759>.

Diakses pada 15 maret 2022