

Implementasi Permainan Ular Tangga Berbasis Teori Behavioristik Pada Pembelajaran IPAS

Annisa Rukmana Dalima¹.

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Karunia Lestari².

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

I Kadek Wiana³.

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Aldy Ferdiansyah⁴.

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Noorhapizah⁵.

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Abstract: *Natural and Social Sciences (IPAS) learning in elementary schools often faces challenges in increasing students' active engagement due to the dominance of lecture-based methods and the limited use of interactive learning media. Based on observations conducted in grade IV at SDN Pulau Alalak, students showed low participation levels and a lack of learning media variations that accommodated their learning characteristics. This study aims to describe the implementation of a snake and ladder learning media based on behavioristic theory and to determine its effect on students' engagement and learning focus in IPAS learning at the elementary school level. The learning media was designed to create an enjoyable learning experience through stimulus and positive reinforcement in accordance with behavioristic principles. Through this approach, students are expected to learn actively, become more motivated, and improve their understanding of IPAS materials. The implementation results showed an increase in students' focus and engagement during the learning process.*

Keywords: *learning media, behaviorism, educational games, IPAS, snakes and ladders game*

Abstrak: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar kerap mengalami kendala dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa karena dominasi metode ceramah dan keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Pulau Alalak, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah serta kurangnya variasi media yang mampu menyesuaikan karakteristik belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran permainan ular tangga berbasis teori behavioristik serta mengetahui pengaruhnya terhadap keterlibatan dan fokus belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini dirancang untuk mendorong pengalaman belajar yang menyenangkan melalui stimulus dan penguatan positif, sesuai dengan prinsip teori behavioristik. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif dan termotivasi, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPAS. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: Media pembelajaran, behavioristik, permainan edukatif, IPAS, permainan ular tangga

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta mengembangkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih optimal (Pitaloka et al., 2025). Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media sangat penting karena siswa masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual (Susanto et al., 2024). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi melalui aktivitas visual, fisik, dan interaktif.

Media pembelajaran juga berfungsi meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Media yang interaktif mampu memperjelas materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Syafi'e et al., 2025). Salah satu media yang relevan diterapkan di sekolah dasar adalah permainan edukatif berbasis teori behavioristik. Dalam teori behavioristik, proses belajar terjadi melalui hubungan stimulus dan respons yang diperkuat dengan penguatan positif. Media permainan edukatif seperti ular tangga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang aktif sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS (Faadiyah et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Pulau Alalak, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku teks serta papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang fokus, pasif, dan mudah terdistraksi selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa keterbatasan sarana, waktu, dan anggaran menjadi kendala dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Asesmen pembelajaran juga masih berfokus pada presentasi kelompok sehingga keterlibatan individu siswa belum optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa minimnya penggunaan media inovatif menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi IPS menjadi kurang optimal dan hasil belajar masih banyak berada di bawah KKM (Damayanti et al., 2025).

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ini dikenal dekat dengan dunia anak dan dimainkan menggunakan papan permainan serta dadu untuk mencapai garis akhir (Ferdiansyah & Iskandar, 2026). Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan ular tangga juga mampu melatih sportivitas dan kerja sama siswa (Setiani & Handayani, 2022). Media ular tangga memiliki beberapa keunggulan, seperti meningkatkan motivasi belajar, menciptakan pengalaman belajar yang nyata, serta mendorong interaksi dan kerja sama kelompok. Namun, media ini juga memiliki kelemahan, seperti membutuhkan waktu dalam penjelasan aturan permainan dan kesiapan guru dalam mengembangkan materi yang sesuai (Hakim et al., 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian pertama menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik (R. K. Sari et al., 2021). Penelitian kedua membuktikan efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran IPS (Hasan & Putra, 2021),

Penelitian ketiga menegaskan manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan mengurangi kebosanan belajar (F. N. Sari et al., 2025). Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dalam media ular tangga masih terbatas. Pengembangan media ular tangga berbasis AR pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih jarang dilakukan, terutama yang memadukan unsur interaktif, kolaboratif, dan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan media permainan ular tangga berbasis teori behavioristik dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Pulau Alalak. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui stimulus, penguatan positif, dan aktivitas bermain yang interaktif. Melalui penerapan media ini, siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi IPAS. Selain itu, penggunaan media ular tangga diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media permainan ular tangga berbasis teori behavioristik serta mengetahui dampaknya terhadap keterlibatan dan fokus belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilaksanakan di SDN Pulau Alalak dengan subjek penelitian terdiri atas 21 siswa kelas IV dan 1 orang guru mata pelajaran IPAS. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi menggunakan pedoman pengamatan yang memuat aspek keterlibatan siswa, perhatian selama pembelajaran, interaksi antarsiswa, serta respons siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru dan beberapa siswa dengan pertanyaan yang berfokus pada pengalaman belajar, motivasi, serta tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan hasil belajar, dan perangkat pembelajaran yang digunakan selama penelitian berlangsung.

Teknik analisis data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik untuk menguji keabsahan data. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna menemukan kesesuaian informasi antar data. Data yang menunjukkan keterkaitan dan konsistensi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi media permainan ular tangga berbasis teori behavioristik dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, triangulasi membantu memperkuat validitas temuan penelitian.

PEMBAHASAN

Problematika Media Pembelajaran IPAS

Problematika media pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Pulau Alalak menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan

media konvensional seperti papan tulis dan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Penggunaan media yang belum bervariasi juga membuat sebagian siswa cenderung kurang aktif dan motivasi belajar belum berkembang secara maksimal. Di sisi lain, pemanfaatan media digital seperti proyektor dan video masih terbatas karena sarana dan prasarana sekolah yang belum sepenuhnya memadai. Akibatnya, guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang dinilai praktis dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun demikian, pembelajaran IPAS memerlukan variasi metode dan media agar pemahaman siswa dapat berkembang secara lebih optimal. Selain itu, model pembelajaran kooperatif dan ceramah yang digunakan masih dapat dikembangkan lebih lanjut, terutama pada aspek asesmen yang selama ini lebih banyak berbasis presentasi kelompok. Kondisi tersebut menyebabkan asesmen individu belum sepenuhnya terfasilitasi, sehingga pemahaman masing-masing siswa belum dapat teridentifikasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti video atau presentasi digital, untuk membantu memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, peningkatan variasi media pembelajaran dan pengembangan asesmen yang lebih inklusif diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa sehingga proses pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Sejalan dengan kondisi tersebut, media pembelajaran yang digunakan selama ini masih didominasi oleh buku teks IPAS sebagai modul ajar utama. Buku tersebut telah disusun secara sistematis dan sesuai dengan kurikulum, namun penggunaannya masih dapat diperkaya dengan media pendukung lain agar pembelajaran lebih interaktif dan mampu mendorong eksplorasi siswa. Ketika pembelajaran berlangsung tanpa variasi media tambahan, suasana kelas terkadang terlihat kurang dinamis sehingga perhatian sebagian siswa terhadap materi belum konsisten. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, penggunaan media pembelajaran selain papan tulis dan buku cetak masih jarang dilakukan karena keterbatasan sarana, seperti jumlah proyektor yang terbatas dan membutuhkan waktu persiapan dalam penggunaannya. Selain itu, pengembangan media pembelajaran juga memerlukan dukungan waktu, anggaran, serta ide kreatif yang memadai. Oleh sebab itu, metode ceramah masih menjadi pilihan yang sering digunakan karena dinilai efektif dalam menjaga keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut juga selaras dengan pandangan siswa terhadap proses pembelajaran IPAS yang mereka alami di kelas. Siswa mengungkapkan bahwa media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran adalah papan tulis, sedangkan penggunaan media digital seperti proyektor dan video masih terbatas. Meskipun demikian, mereka merasa pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila disertai video atau presentasi digital karena penyampaian materi menjadi lebih menarik dan jelas. Namun, siswa tetap menyukai penjelasan langsung dari guru karena dianggap menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan pada kegiatan belajar kelompok karena dapat berdiskusi dan bertukar gagasan dengan teman. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa kegiatan belajar sambil bermain memberikan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan, meskipun belum sering diterapkan dalam pembelajaran. Pada aspek asesmen, pembelajaran IPAS masih cenderung berbasis presentasi kelompok yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuan berbicara di depan kelas. Akan tetapi, keterlibatan setiap individu dalam kelompok masih perlu ditingkatkan agar kemampuan dan pemahaman masing-masing siswa dapat terakomodasi secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa tantangan utama dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Pulau Alalak berkaitan dengan keterbatasan variasi media pembelajaran, model pembelajaran, dan pelaksanaan asesmen individu. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, waktu, serta anggaran yang tersedia untuk pengembangan inovasi pembelajaran. Meskipun demikian, kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif. Dengan adanya pengembangan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, diharapkan proses pembelajaran IPAS dapat berlangsung lebih aktif, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal dalam kegiatan belajar.

Media Ular Tangga Berbasis AR

Media pembelajaran ular tangga berbasis Augmented Reality (AR) yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Pulau Alalak merupakan bentuk inovasi sederhana namun efektif dalam menjawab berbagai problematika pembelajaran. Media ini dirancang dengan menggabungkan elemen permainan tradisional dan teknologi interaktif, namun tetap mempertahankan pendekatan yang ramah bagi lingkungan sekolah dasar dengan keterbatasan sarana. Papan permainan dibuat dari bahan spanduk berukuran besar yang diletakkan di lantai, sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan media secara fisik, yaitu dengan cara menginjak kotak-kotak permainan. Dadu yang digunakan juga dibuat dari kardus yang dilapisi kertas bergambar angka, menciptakan suasana bermain yang nyata dan menyenangkan bagi siswa.



Gambar 1. Media Ular Tangga

Kotak dalam papan permainan dilengkapi dengan simbol atau gambar yang dapat dipindai menggunakan aplikasi AR pada perangkat seperti tablet atau smartphone. Setelah dipindai, kotak tersebut akan menampilkan konten

pembelajaran IPAS berupa penjelasan naratif, tantangan, atau kuis singkat yang berkaitan dengan materi, seperti siklus air, jenis-jenis sumber daya alam, atau ciri makhluk hidup. Siswa tidak hanya bermain secara fisik, tetapi juga terlibat secara visual dan kognitif dalam pembelajaran. Proses ini juga memungkinkan guru memberikan stimulus dalam bentuk tantangan soal, dan memperkuat respons siswa dengan pemberian pujian, poin, atau kemajuan langkah dalam permainan. Penerapan media ini sesuai dengan prinsip teori behavioristik, di mana siswa diberi stimulus berupa tantangan dalam permainan, lalu diberikan penguatan berupa reward (seperti poin atau hadiah) saat mereka berhasil menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan (Priatna et al., 2025). Interaksi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Letak inovasi atau kebaruan dari media ini tidak hanya pada integrasi teknologi AR dengan media permainan konvensional, tetapi juga pada cara penyajian yang sederhana, ekonomis, dan sangat adaptif dengan kondisi sekolah. Penggunaan spanduk sebagai papan permainan dan kardus sebagai dadu menjadikan media ini mudah dibuat ulang, hemat biaya, dan fleksibel digunakan di berbagai ruang kelas. Kebaruan lainnya adalah bagaimana permainan ini melibatkan siswa secara fisik (melalui aktivitas melangkah dan berpindah tempat), secara kognitif (melalui pengolahan informasi dari konten AR), dan secara sosial (melalui kerja sama dan interaksi dalam permainan kelompok). Pendekatan ini menjadikan proses belajar jauh lebih menyenangkan dan bermakna.

Desain yang menyatu antara pembelajaran dan aktivitas bermain, media ini mampu menjawab tantangan pembelajaran IPAS yang selama ini kurang menarik dan minim interaktivitas. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi menjadi pelaku aktif yang terlibat dalam proses belajar melalui pengalaman langsung. Permainan ular tangga berbasis AR ini pada akhirnya bukan sekadar alat bantu belajar, tetapi juga menjadi ruang belajar alternatif yang mendorong semangat, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS secara lebih menyeluruh (Huda et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap permainan ini karena mereka tidak hanya bermain, tetapi juga belajar secara visual dan interaktif. Guru pun mengungkapkan bahwa penggunaan media ini mempermudah dalam menjelaskan materi yang sebelumnya dianggap abstrak oleh siswa. Permainan ular tangga berbasis AR tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS secara menyenangkan dan bermakna (Andriyani et al., 2023).

Implementasi Media Ular Tangga Berbasis AR dalam Pembelajaran IPAS

Penggunaan media ular tangga berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Alalak Tengah dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis, dimulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Tahap persiapan, guru telah mempersiapkan papan ular tangga yang terintegrasi dengan teknologi AR, di mana setiap kotaknya memuat informasi atau soal terkait materi IPAS. Berdasarkan hasil observasi, guru

menunjukkan kemampuan yang baik dalam menyiapkan media ini, dan antusiasme tinggi tampak dari siswa saat pertama kali dikenalkan dengan permainan tersebut, mencerminkan minat mereka terhadap metode pembelajaran yang interaktif. Tahap pelaksanaan, siswa bermain secara bergiliran dan ketika berhenti pada kotak tertentu, mereka harus menjawab pertanyaan yang muncul melalui perangkat berbasis AR. Proses ini mendorong keterlibatan aktif siswa terhadap materi pembelajaran. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih terlibat karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 2. Implementasi Media



Gambar 3. Implementasi Media

Tahap evaluasi dilakukan setelah sesi permainan berakhir. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa dan mengulas materi untuk memperdalam pemahaman mereka. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa memahami materi, sekaligus membantu siswa memperbaiki kesalahan melalui arahan langsung dari guru. Kelebihan media ular tangga berbasis AR antara lain adalah meningkatnya keterlibatan siswa. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS terbukti memberikan dampak positif terhadap

suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Rivai et al., 2022). Media berbasis AR mampu meningkatkan fokus dan partisipasi karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Guru menguatkan temuan ini dengan menyatakan bahwa media tersebut berhasil meningkatkan fokus dan aktivitas siswa dalam belajar. Penggunaan media ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi. Siswa merasa lebih semangat karena materi disampaikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan (Zuhriyah, 2020). Berdasarkan wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik belajar dengan media seperti ini dan merasa pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif masih memerlukan strategi pengelolaan kelas yang lebih terstruktur agar seluruh siswa dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi pertimbangan karena guru harus mengatur jalannya permainan, pembagian peran, serta memastikan setiap kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Apabila tidak dikelola dengan baik, aktivitas pembelajaran berpotensi didominasi oleh beberapa siswa yang lebih aktif, sementara siswa lain cenderung menjadi pengamat pasif. Oleh karena itu, diperlukan desain pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan seluruh siswa, baik melalui pembagian tugas yang jelas, rotasi peran antaranggota kelompok, maupun penggunaan media yang memungkinkan partisipasi lebih merata (Cahyani & Maimunah, 2025). Dengan pengelolaan yang tepat, media pembelajaran interaktif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan, kerja sama, dan pemahaman siswa secara menyeluruh (Ferdiyansyah, 2024).

KESIMPULAN

Implementasi media permainan ular tangga berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Pulau Alalak menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Penerapan media yang dikembangkan berdasarkan teori behavioristik ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pemberian stimulus, tantangan, dan penguatan positif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, integrasi teknologi AR membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih konkret dan visual sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mudah dipahami oleh siswa.

Media ular tangga berbasis AR juga menunjukkan potensi sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang sederhana dan mudah diterapkan di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya mendukung keterlibatan siswa secara kognitif, tetapi juga mendorong interaksi sosial dan aktivitas belajar yang lebih aktif melalui permainan kelompok. Dengan pengelolaan pembelajaran yang tepat, media ular tangga berbasis AR berbasis teori behavioristik dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

REFERENSI

- Andriyani, F., Zulkarnaen, R. H., & Pratama, F. F. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Dengan Menggunakan Media Ular Tangga. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 106–117. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2008>
- Cahyani, P. A., & Maimunah, M. (2025). Penerapan Model Gambira dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1221–1233. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6740>
- Damayanti, S. K., Raudah, R., Afianti, I. N., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Studi Kasus: Implementasi Board Game Arena Jelajah Bencana Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Kelas V SDN Surgi Mufti 4: *Journal of Teaching and Elementary Education*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.58218/jte2.v1i1.1402>
- Faadiyah, N. A., Hana, N., Zaliha, Ferdiyansyah, A., & Asniwati. (2025). Implementasi Media ULAFANA Sebagai Media Pembelajaran IPS di Kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(3), 978–988. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i3.1363>
- Ferdiyansyah, A. (2024). *Classroom Management to Increase Student Activeness in Elementary School Social Studies Courses*. 4(4), 234–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.55868/jeid.v4i4.363>
- Ferdiyansyah, A., & Iskandar, B. A. (2026). Development of SELASAR Learning Media to Improve Elementary School Students Social Skills. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 35(1), 213–227. <https://doi.org/10.17977/um009v35i12026p213-227>
- Hakim, N. D., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Kebutuhan Media Game Edukatif Ular Tangga Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2750–2759. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3580>
- Hasan, A., & Putra, P. (2021). 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), 15–20. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i1.83>
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Pitaloka, I. D., Astuti, A. W., Nursyipa, Ferdiyansyah, A., & Asniwati. (2025). Bank Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus di Kelas 3 SDN Sungai Miai 5). *Journal of Teaching and Elementary Education*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.58218/jte2.v1i1.1392>
- Priatna, A. H., Azahra, E., Mahir, I., Salamah, U., Jenuri, J., & Suvarma, D. M. (2025). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM

- PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1160–1166. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2721>
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>
- Sari, F. N., Hijriyah, U., Susilawati, B., Pahrudin, A., & Istihana. (2025). TALKING STICK BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA: UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 2025(2025). <https://doi.org/10.35450/jip.v13i01.844>
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMAHAMAN TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 689–706. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>
- Syafi'e, M., Yulianti, A., Novianti, W., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Implementasi Video Interaktif PUTAS Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Antasan Kecil Timur 4 Kota Banjarmasin. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(2), 85–91. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i2.81>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>