

Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbantuan Leaflet Di Sma Dwijendra Denpasar

P.Md.Desy Dwisukamsurya, I Wayan Lasmawan dan I Putu Sriartha

Masuk: 02 05 2019 / Diterima: 02 06 2019 / Dipublikasi: 30 06 2019
© 2019 Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial UNDIKSHA dan IGI

Abstract *This research aimed to develop geography learning media in the form of snake ladder game assisted by leaflet, analyzing the effectiveness to activity and students learning achievement. This research used development (R&D) research design with analysis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE). The students learning activity data were collected through observation, besides, the students learning achievement were collected through multiple choice test. The data collected then analyzed descriptively and quantitatively. The final design of geography learning media in the form of snake ladder game assisted by leaflet was geography learning media based on the evaluation : 1) material and media expert valid average score 3,18; 2) small grup trials valid average score 3,69 the data were reasonably used. The geography learning media in the form of snake ladder game assisted by leaflet effectively improved the learning activity equal to 15,36% and effectively improved the students learning achievement with the level of completeness of student learning achievement at 91,43% with fine category.*

Key words: *Development Media; Geography; Learning Activity; Achievement*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet, menganalisis efektivitas penggunaannya terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan (R&D) dengan model analysis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE). Data Aktivitas belajar siswa dikumpulkan melalui observasi, sedangkan prestasi belajar siswa melalui tes objektif (pilihan ganda). Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Desain akhir media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet adalah media pembelajaran geografi berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi dan Media diperoleh rerata skor 3,18 yang termasuk dalam kategori valid, 3) ujicoba kelompok kecil diperoleh rerata skor 3,69 yang termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga layak digunakan. Media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet efektif meningkatkan aktivitas belajar sebesar 15,36% dan efektif meningkatkan prestasi belajar siswa dengan tingkat ketuntasan prestasi belajar siswa berada pada 91,43% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci : Pengembangan Media; Geografi; Aktivitas; Prestasi Belajar

1. Pendahuluan

Berdasarkan data *Global Human Capital Report 2017* (dalam Harian Analisa, 2017), peringkat Indonesia dalam urusan pendidikan menempati peringkat 65 dari 130 negara. Kondisi pencapaian pendidikan di Indonesia pada jenjang pendidikan dasar dan menengah ini masih berada dalam kategori di bawah rata – rata. Hasil kajian *Global Human*

Capital Report, penyebab permasalahan pendidikan di Indonesia begitu kompleks. Salah satunya kemampuan kognitif siswa Indonesia sangat rendah untuk mengobservasi permasalahan, bahkan menggunakan kemampuan logika untuk menganalisis dan memecahkan persoalan. Bahkan hasil tes terbaru yang menyatakan hampir seluruh siswa Indonesia tidak memiliki kemampuan kognisi orde tinggi, yakni mengaplikasi, mengevaluasi, dan mencipta. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya diakibatkan karena lemahnya

proses pembelajaran di sekolah. Secara keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional.

Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan pelaku aktif yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru. Guru sebagai fasilitator harus mampu memanfaatkan media pembelajaran yang berupa permainan untuk menunjang proses belajar mengajar agar lebih efektif dan inovatif. Penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendukung siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat (Sudjana dan Rivai, 2011) yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan aktivitas belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik, (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Hal ini didukung juga oleh pandangan Derek Rowntree (dalam Rohani, 2007) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu membangkitkan aktivitas belajar siswa.

Pengamatan yang dilakukan peneliti saat pra penelitian di SMA Dwijendra Denpasar, ada beberapa cara yang dilakukan guru untuk mengisi pembelajaran diantaranya melakukan ceramah dengan menggunakan peta, globe, mencatat materi pada buku dan melakukan diskusi kelompok yang mengisi lembar diskusi mengenai suatu topik. Pembelajaran berbasis konvensional seperti ini membuat siswa tidak dapat belajar secara maksimal. Hanya siswa yang memiliki kemampuan belajar dengan cara mendengarkan atau menulis yang memahami materi pada pembelajaran tersebut. Dalam pengamatan juga terlihat beberapa siswa menggunakan *handphone* pada saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, mengindikasikan bahwa kualitas pembelajaran geografi masih tergolong belum maksimal dan belum mampu menumbuhkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Hal ini dipertegas dengan analisis dokumen Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil siswa kelas XI IPS SMA Dwijendra Denpasar. Berdasarkan dokumen rata – rata nilai PAS semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 ditemukan bahwa prestasi siswa kelas XI IPS SMA Dwijendra Denpasar masih berada pada kategori cukup.

Upaya yang telah dilakukan guru dalam mengatasi masalah pembelajaran tersebut yaitu dengan menampilkan presentasi menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui *mic. power point* dan media flash. Melalui media tersebut siswa nampak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan mau mendengarkan materi yang disampaikan guru secara seksama. Namun, media – media yang telah digunakan tersebut hanya terbatas untuk menyampaikan materi secara menarik kepada siswa. Media tersebut belum dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan melakukan kegiatan yang

mengarah pada pembangunan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Adapun upaya yang belum dilakukan oleh guru adalah penggunaan media yang menyenangkan seperti media permainan.

Media permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif baik antara siswa dengan guru dan sebaliknya, juga siswa dengan teman sebayanya. Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan melakukan pengembangan media permainan ular tangga berbantuan leaflet. Permainan ular tangga adalah permainan dengan kotak - kotak sejumlah 50 yang dibalik angka tersebut ada pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa yang melakukan permainan tersebut. Dalam menjawab soal siswa dibantu dengan leaflet yang berisikan kumpulan materi. Media pembelajaran permainan seperti ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran - peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (5) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Sadiman dkk., 2011). Adanya media pembelajaran ular tangga berbantuan leaflet membantu guru dalam memberikan materi dan mampu menarik perhatian siswa agar aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan menarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran geografi.

Pengembangan media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet

dilandaskan pada berbagai teori, yaitu hakikat media pembelajaran, aktivitas belajar, prestasi belajar dan hakikat pembelajaran geografi. Keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbentuk ular tangga dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa telah ditunjang oleh berbagai penelitian, diantaranya Syarhani (2018) yang menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 21% meningkat menjadi 87,6%. Penelitian Afandi (2015) dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan dengan model 4D menunjukkan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar sebesar 40% pada pembelajaran IPS.

Merujuk pada permasalahan dan penelitian yang relevan, maka dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet di SMA Dwijendra Denpasar. Melalui Media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi khususnya materi dinamika kependudukan.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Dick dan Carry (dalam Mulyatiningsih, 2012), ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pada tahap analisis/*analysis* dilakukan analisis terhadap kurikulum, analisis terhadap dokumen prestasi siswa dan analisis kebutuhan siswa melalui sumber – sumber belajar dan proses pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya dilakukan

tahap *design*/perancangan produk dimana peneliti mulai merancang produk berupa media pembelajaran berbentuk permainan yang didalamnya terdapat materi.

Tahap pengembangan/*development* dimulai dengan mencetak produk yang telah dirancang, kemudian divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media yaitu Dr. Drs. I wayan Kertih, M.Pd dan Dr. Tuty Maryati, M.Pd. Hasil validasi berupa komentar, dan saran dijadikan dasar untuk melakukan revisi sebelum diujicobakan kepada siswa. Setelah mengalami revisi barulah tahap *implementation* dilaksanakan pada siswa kelompok kecil yaitu 20 siswa kelas XI IPS 1 dan ujicoba lapangan kepada 35 siswa kelas XI IPS 4. Namun masukan dan saran saat tahap implementasi akan mempertimbangkan saran dari tim ahli agar tidak bertentangan. Tahap terakhir dari model ini yaitu tahap evaluasi/*evaluation* yang meliputi analisis data dari expert judgement, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan. Tujuan tahap ini adalah agar pengembangan media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet dapat digunakan untuk menentukan efektivitasnya terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik validitas, teknik observasi dan teknik pengukuran. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dihasilkan, pedoman observasi aktivitas belajar siswa, dan tes prestasi belajar berupa soal pilihan ganda. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet dikatakan efektif apabila rata – rata skor akhir aktivitas belajar siswa minimal

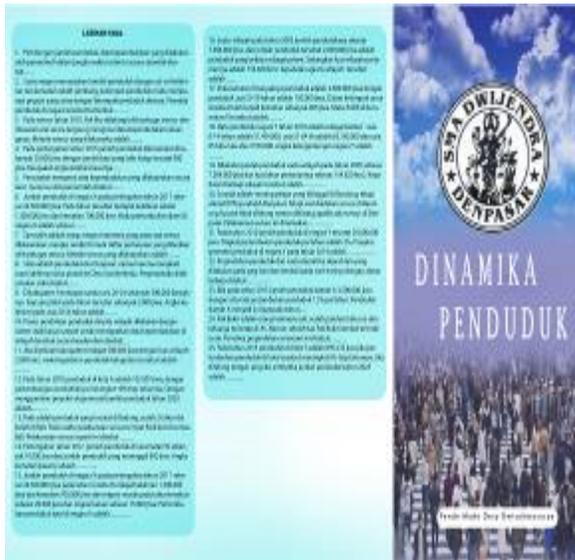
berada pada kategori Aktif ($43,75 \leq \bar{A} < 56,25$) dan rata – rata prestasi belajar minimal berada pada kategori Baik (77 – 86).

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran geografi dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet. Pengembangan ini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Media pembelajaran geografi ini dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Pada tahap analisis peneliti menganalisis kurikulum dan kebutuhan siswa diperoleh hasil bahwa terdapat materi dinamika kependudukan yang dianggap sulit dan terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru geografi masih bersifat konvensional. Guru dalam proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan dibantu media berupa peta, globe, ppt, handhout dan media cetak lainnya. Sanjaya, (2008) menguraikan salah satu fungsi media pembelajaran adalah menambah gairah belajar siswa sehingga aktivitas belajar dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Namun kenyataannya penggunaan media yang demikian menyebabkan siswa lebih banyak berbincang dengan teman sebangku, memainkan handphone, dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini didukung dengan keterbatasan kemampuan guru geografi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Pada perencanaan produk/*design*, peneliti merencanakan satu media pembelajaran geografi yang terdiri dari 3 bagian yang saling berkaitan yaitu leaflet, ular tangga dan aturan permainan. Selain merancang produk pada tahap ini juga peneliti membuat instrumen penilaian produk yang akan digunakan pada tahap pengembangan. Produk yang telah dirancang kemudian dicetak dan dijadikan satu kesatuan produk yang utuh. Tahap pengembangan/ *development* mulai dilaksanakan dengan menyerahkan media pembelajaran yang telah dicetak kepada tim ahli untuk selanjutnya divalidasi. Penilaian dari validator ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa sebagian besar aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan komunikasi visual yang terdapat pada pengembangan media pembelajaran geografi sudah termasuk kategori valid dengan rata – rata 3,18%. Telaah dari ahli materi pada media permainan ular tangga berbantuan leaflet meliputi pengembangan aktualitas materi, kejelasan uraian soal dan penjabaran materi lebih diringkas lagi agar diupayakan siswa tetap membaca buku sebagai sumber belajar yang utama. Perbaikan dari ahli media meliputi pemilihan jenis dan ukuran huruf serta keseimbangan proporsi gambar agar teks terbaca dengan baik. Setelah melalui validasi dan direvisi selanjutnya dilakukan tahap implementasi yaitu diujicobakan kepada kelompok kecil dan diperoleh hasil sangat valid dengan rata – rata 3,69%. Media ular tangga dan leaflet merupakan media yang efektif dalam menyampaikan materi. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winarso (2017) yang menunjukkan bahan ajar kubus dan balok berbentuk leaflet efektif dan layak digunakan dan sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Pramita (2016) yang menunjukkan permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa dan

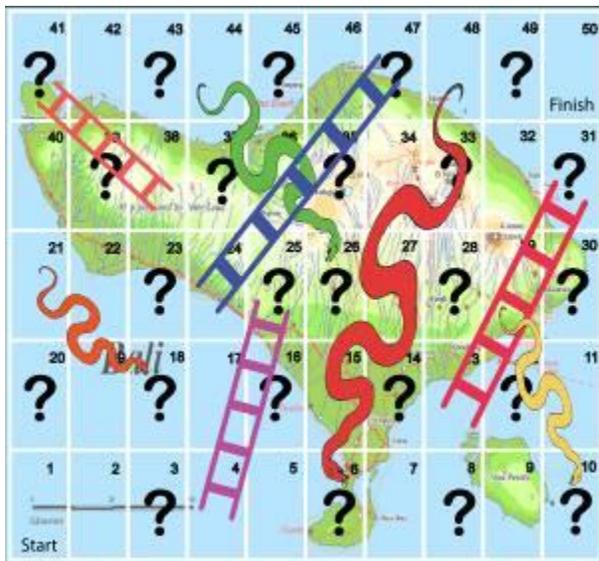
pemahaman konsep siswa yang tuntas hingga 83% secara klasikal. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran geografi yang telah layak digunakan untuk menentukan efektivitas penggunaanya.



Gambar 1 : Tampilan Depan Leaflet



Gambar 2 : Tampilan Belakang Leaflet



Gambar 3. Tampilan Media Ular Tangga



Gambar 4. Tampilan Aturan Permainan

Media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet selanjutnya di evaluasi efektivitas penggunaannya terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran geografi berbentuk ular tangga berbantuan leaflet efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan sebesar 15,36% dari 37,38% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 52,74% (sesudah

pembelajaran menggunakan media). Rekapitulasi hasil penilaian aktivitas belajar siswa disajikan pada tabel 1. Berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa secara keseluruhan aspek aktivitas belajar siswa telah mengalami peningkatan. Media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet membuat siswa merasa senang, lebih bersemangat, dan tidak merasa bosan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Siswa

No	Aspek Aktivitas belajar	Aktivitas Belajar Siswa				Peningkatan
		Sebelum	%	Sesudah	%	
1.	Antusiasme siswa	268	7,66	372	10,63	2,97
2.	Interaksi siswa dengan guru	262	7,49	377	10,77	3,28
3.	Interaksi siswa dengan siswa	271	7,74	375	10,71	2,97
4.	Aktivitas Belajar Siswa	262	7,49	360	10,29	2,80
5.	Partisipasi Siswa	245	7,00	362	10,34	3,34
Jumlah		1308	37,38	1846	52,74	15,36

Sumber: Data penelitian aktivitas belajar siswa yang diolah (2019)

Pada penelitian ini terlihat jelas seorang guru telah mampu menumbuh kembangkan aktivitas siswa sesuai dengan fungsi dan peran media pembelajaran. Penggunaan media dapat menambah aktivitas belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang disebutkan oleh Arsyad (2011) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan aktivitas belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri - sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Jenis aktivitas yang terlihat pada penggunaan media pembelajaran ini adalah kegiatan

visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan metrik, kegiatan mental dan kegiatan emosional. Banyaknya aktivitas belajar yang tercipta dari penggunaan media pembelajaran yang mendukung minat dan keinginan siswa akan menyebabkan siswa menjadi semakin terangsang untuk belajar serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran geografi merupakan upaya di dalam menjawab permasalahan yang dihadapi oleh guru dan memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa untuk lebih memahami lingkup mata pelajaran geografi terutama yang bersentuhan dengan permasalahan tentang kependudukan. Penggunaan media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet menunjukkan perubahan yang signifikan

terhadap prestasi belajar siswa dilihat dari perbandingan sebaran nilai *pretes* dan *posttes* saat pembelajaran di kelas

XI IPS 4 di SMA Dwijendra Denpasar. Sebaran nilai *pretes* dan *posttes* siswa kelas XI IPS 4 dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Sebaran *Pretes* Dan *Posttes*

No	Nilai	Nilai Tengah (x_i)	Frekuensi (f_i)		$f_i \times x_i$	
			<i>Pretes</i>	<i>Posttes</i>	<i>Pretes</i>	<i>Posttes</i>
1	≤ 10	5,5				
2	11 – 20	15,5	1		15,5	
3	21 – 30	25,5	3		76,5	
4	31 – 40	35,5	16		568	
5	41 – 50	45,5	13		591,5	
6	51 – 60	55,5	1		55,5	
7	61 – 70	65,5	1	3	65,5	196,5
8	71 – 80	75,5		8		604
9	81 - 90	85,5		12		1026
10	91 – 100	95,5		12		1146
Jumlah			35	35	1372,5	2972,5
Rata – rata					39,21	84,93
Jumlah siswa yang tuntas					0	32
Jumlah siswa yang tidak tuntas					35	3
% ketuntasan					0%	91,43%

Sumber: hasil penelitian prestasi belajar siswa yang diolah (2019)

Berdasarkan analisis data menunjukkan hasil bahwa rata – rata nilai *posttes* (84,93) lebih tinggi dibandingkan rata – rata *pretes* (39,21) dengan presentase ketuntasan belajar adalah 91,43%. Hasil yang diperoleh ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbantuan leaflet efektif meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian Baiquni (2016) dengan hasil media ular tangga matematika membantu guru dalam menjelaskan materi yang susah, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media ular tangga dibandingkan penggunaan media konvensional. Penggunaan dari pengembangan media pembelajaran geografi ini dapat membentuk siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran, memiliki keterampilan berkomunikasi dalam bekerjasama, dan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif serta interaktif.

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan, yaitu desain akhir media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet di SMA Dwijendra Denpasar adalah media pembelajaran geografi yang dihasilkan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tiga bagian yaitu ular tangga, leaflet dan aturan permainan yang secara holistik sudah termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran geografi. Penggunaan media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet ini efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu sebesar 15,36% dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA Dwijendra Denpasar dengan presentase ketuntasan belajar adalah 91,43%. Penelitian ini diharapkan memberikan implikasi terhadap pendidikan di SMA yaitu dapat dijadikan sebagai alternatif

dalam memberikan materi pada siswa serta dapat dijadikan sebagai pedoman bagi praktisi maupun guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diterapkannya, baik untuk melihat prosedur pengembangan maupun untuk melihat efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan penulis kepada pihak yang telah mendukung kegiatan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet dimana mengambil lokasi penelitian di SMA Dwijendra Denpasar. Terimakasih atas bantuan dana penelitian dari Yayasan Dwijendra Pusat Denpasar, Dosen Prodi PIPS Program Pascasarjana Undiksha, Kepala Sekolah, Guru, dan Pegawai di SMA Dwijendra Denpasar serta pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

- Afandi, Rifki (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP) Universitas Muhammadiyah Sidoharjo, volume 1, (nomor 1), halaman 77 – 89.*
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baiquni, Imam (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Metematika. *JKPM, Vol.01(No.02, 01 Jun 2016)*, halaman 193 – 203.
- Harian Analisa (2017). *Membenahi Kualitas Pendidikan Indonesia*. Tersedia pada <http://harian.analisadaily.com/mobile/opini/news/membenahi-kualitas-pendidikan-indonesia/545175>. Diakses 29 September 2018.
- Mulyatiningsih, Endang (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, A. (2007). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S. dkk (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenanda Media Group.
- Sudjana, N. dan Rivai (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Syarhani, Zailan. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XI.MIPA.2 SMAN 7 Padang. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi LPPM UPI YPTK Padang* Vol. 5, No. 1, Maret 2018, Hal. 87-98 *online at* lppm.upiypk.ac.id/ojsupi/index.php/pti/article/view/128.
- Pramita, Amilia. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education* Vol. 5, No.2 , pp. 336-344 May 2016 *online at* <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/15787>.

Winarso Widodo, dkk (2017).
Pengembangan Bahan Ajar
Matematika Berbentuk *Leaflet*
Berbasis Kemampuan Kognitif
Siswa Berdasarkan Teori Bruner.
*Jurnal Ilmiah Pendidikan
Matematika IAIN Syekh Nurjati
Cirebon, halaman 11 - 24, online*
[http://journal.unipm.ac.id/index.p
hp/jipm](http://journal.unipm.ac.id/index.php/jipm).