

## PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN BERFIKIR SISWA DALAM MATERI MAJAS METAFORA

Fatikhatun Najikhah<sup>1</sup>, Siti Masfuah<sup>2</sup>, Siti Fatimah<sup>3</sup>, Ririn Anggraini<sup>4</sup>, Mawar  
Styaningsih<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muria Kudus

Corresponding Author: [fatikhatun.najikhah@umk.ac.id](mailto:fatikhatun.najikhah@umk.ac.id)

**Abstract:** *This research aims to develop the metaphorical snakes and ladders game media, how valid and practical the metaphorical snakes and ladders game media is and to find out how to improve students' thinking skills in using the metaphorical snakes and ladders metaphorical game media. The research method used is the development type which is a limited scale trial stage of Research and Development. The subjects studied were Class IV students at SDN 3 Bulungkulon. Data collection techniques use observation sheets, interviews, questionnaires, validation sheets, and thinking ability tests. The research results showed that 95% of the results of the validation questionnaire were valid, the student response questionnaire was 3.3, which means very good, and student learning outcomes increased by 13% after testing the metaphorical figurative snake and ladder game media. This shows that there is an increase in students' thinking skills after using the metaphorical figure of speech snake and ladder game media.*

**Keyword:** *Snakes and Ladders Media, Metaphors, Thinking Skills*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga majas metafora bagaimana kevalidan dan kepraktisan media permainan ular tangga majas metafora serta mengetahui peningkatan keterampilan berfikir siswa dalam menggunakan media permainan ular tangga majas metafora. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis pengembangan yang merupakan tahap uji coba skala terbatas dari Research and Development.. Subjek yang diteliti adalah siswa Kelas IV SDN 3 Bulungkulon. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, angket, lembar validasi, dan tes kemampuan berfikir. Hasil penelitian menunjukkan 95% dari hasil angket validasi, angket respon peserta didik sebesar 3,3 yang berarti baik sekali dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan sebesar 13% sesudah uji coba media permainan ular tangga majas metafora. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berfikir siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga majas metafora.

**Kata Kunci:** Media Ular Tangga, Majas Metafora, Keterampilan Berfikir

### PENDAHULUAN

Bahasa yaitu alat penting dalam kehidupan manusia untuk menyampaikan sebuah maksud atau pesan kepada manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia

(Mailani et al., 2022). Dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beragam materi pembelajaran di sekolah dasar salah satunya seperti majas. Menurut Dhapa & Febronia Novita, (2022) Majas termasuk bagian dari gaya bahasa karya sastra, itu adalah cabang sastra dan juga berkontribusi pada penerimaan efek estetika dan menguatkan makna

Ada beberapa muatan mata pelajaran yang menuntut siswa dalam keterampilan berpikir, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diminta untuk bisa menggali serta mengembangkan keterampilan-keterampilan berpikir seperti mengerti konsep untuk mengembangkan keterampilan berfikir pada materi majas metafora ini. Keterampilan berpikir yang dimiliki oleh peserta didik ini nanti akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan suatu pernyataan khusus yang akan diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk mengungkapkan penampilan menjadi gambaran hasil belajar peserta didik (Numayani, 2018).

Berdasarkan analisis kebutuhan awal di SD 3 Bulungkulon yang dilakukan pada tanggal 20 – 24 Mei 2023 menunjukkan data bahwa pembelajaran hanya terpaku pada LKS saja sehingga menciptakan pembelajaran yang monoton dan membosankan, akibatnya peserta didik tidak dapat memahami konsep materi pembelajaran dan rendahnya keterampilan berfikir. Hasil wawancara dengan guru menunjukan bahwa dalam pembelajaran ini masih kekurangan media pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran kurang memuaskan, hal ini diperkuat dengan hasil pretest berfikir siswa rendah dengan presentase 50% dibawah KKM.

Salah satu cara lain yang bisa digunakan sebagai upaya yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir dalam penguasaan majas metafora adalah dengan menggunakan sebuah media yang menarik dan interaktif (Erwin & Yarmis, 2019). Pemilihan media ular tangga cocok untuk

memenuhi kebutuhan siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir pada materi pembelajaran majas metafora, media ular tangga ini banyak digunakan pada penelitian sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar, memotivasi aktif dalam proses pembelajaran menciptakan respon interaksi pada siswa. Pemilihan media ular tangga ini ikut serta sebagai pelestarian permainan tradisional pada anak, Dilingkungan sekolah dasar belajar dan bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain merupakan kegiatan penting terhadap perkembangan kognisi anak. Sehingga seorang guru harus bisa memberikan pengajaran yang berinovasi dan menarik yang dapat menumbuhkan kognitif pada anak usia sekolah dasar.

Keunggulan dari media permainan ular tangga ini adalah (1) belajar sambil bermain. Pembelajaran yang menarik adalah penggunaan metode belajar yang berbasis baik yang diukung dengan media yang menarik minat siswa untuk belajar. (Setiani & Handayani 2022). (2) Selain siswa dapat bermain, siswa juga dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan, sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran majas metafora ini kepada siswa, dengan adanya ular tangga majas metafora ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir pada siswa mengenai majas metafora. Terlepas dari keunggulan media Ular tangga, juga terdapat kekurangan menurut Sari & Prawijaya (2023) Salah satu kekurangan permainan ular tangga adalah bahwa itu memakan waktu yang lama karena memiliki gambar ular yang berarti ular akan turun lagi jika Anda sudah naik. Selain itu, jika salah satu siswa melakukan kecurangan, permainan

ini dapat menyebabkan perkelahian antar siswa. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Solekhah (2020) menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan keretampilan berfikir berbasis pendidikan dengan hasil Uji N-gain menunjukkan nilai kelas control sebesar 35,32 dan nilai kelas eksperimen sebesar 43,48 yang berarti sedang, kemudian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Purnama & Kalkautsar (2023) juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga ini dapat meningkatkan keterampilan berfikir pada materi IPA dengan hasil baik sekali.

Berdasarkan uraian diatas didapatkan perumusan masalah diatas adalah apakah media permainan ular tangga majas metafora dapat meningkatkan keterampilan berfikir siswa pada kelas IV sekolah dasar dan bagaimana kevalidasian dari media permainan ular tangga majas metafora? Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis karakteristik media permainan ular tangga majas metafora dapat meningkatkan keterampilan berfikir pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, serta mengetahui kevalidan media permainan ular tangga majas metafora pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan dan menguji keefektifan produk yang merupakan tahap uji coba skala terbatas dari desain *Research and Development (R&D)*. Desain *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu barang tertentu lalu menguji keefektifan produk tersebut sesuai tujuan (Dini et al., 2023). Pengembangan

produk berupa media pendidikan dipilih sebagai jenis karya penelitian dan pengembangan. *R&D* ini menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga yang mencakup pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas IV SD 3 Bulung Kulon. Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan untuk media permainan ular tangga majas mefatora mengarah pada prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall. Penelitian pengembangan ini ada beberapa tahapan-tahapan Borg & Gall yang mencakup 10 tahapan namun peneliti menggunakan 6 tahapan sebagai berikut: pertama potensi dan masalah, kedua pengumpulan data, ketiga desain produk, keempat validasi desain produk, kelima perbaikan desain produk, keenam yaitu uji coba produk (Assyauqi, 2020).

Penelitian ini dilakukan di SD 3 Bulung Kulon. Siswa-siswi kelas IV menjadi subjek penelitian ini dengan jumlah sebanyak 6 siswa, terdiri dari 4 laki-laki dan 2 perempuan. Teknik pengumpulan data yang diambil yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media, dan lembar uji keterampilan berfikir (*Pre-test dan post-test*), serta uji Wilcoxon dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data pada penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Analisis kelayakan media meliputi validasi kelayakan media dari ahli media dan ahli materi, Tes sebelum menggunakan media (*pretest*) dan tes setelah menggunakan media (*posttest*), dan angket respon peserta didik. Dengan menemukan skor ketuntasan mengajar dengan KKM minimal 75.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Dimana : P = nilai yang dicari

$f$  = frekuensi siswa yang tuntas

N = jumlah keseluruhan siswa

Hasil presentase kevalidasi media di kategorikan sebagai berikut,

**Tabel 1. Kriteria Validasi**

| Kerampilan               | Nilai      |
|--------------------------|------------|
| Sangat Layak             | 81% - 100% |
| Layak (L)                | 61% - 80%  |
| Cukup Layak (CL)         | 41% - 60%  |
| Tidak Layak (TL)         | 21% - 40%  |
| Sangat tidak Layak (STL) | 0% - 20%   |

Hasil presentase angket respon siswa media di kategorikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria angket siswa**

| Kerampilan                | Nilai   |
|---------------------------|---------|
| Sangat setuju (SS)        | 3,1 – 4 |
| Setuju (S)                | 2,1 - 3 |
| Tidak setuju (TS)         | 1,1 – 2 |
| Sangat tidak setuju (STS) | 0,-1    |

Setelah didapatkan persetujuan ahli bahwa media layak untuk dipakai atau digunakan, kemudian untuk mengetahui keefektifitasan media permainan ular tangga majas metafora dilakukan metode eksperimen *one group pretest-posttest design*, yang didapat hipotesis sebagai berikut :

- $H_0$  : tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar dengan media permainan ular tangga majas metafora pada kelas IV di SD 3 Bulungkulon.
- $H_a$  : ada perbedaan peningkatan hasil belajar dengan media permainan ular tangga majas metafora pada kelas IV di SD 3 Bulungkulon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

## Potensi dan Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi majas metafora di SD 3 Bulungkulon umumnya hanya menggunakan buku pedoman siswa/guru maupun lembar kegiatan siswa (LKS) sebagai sarana untuk melakukan proses pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran menurut Audie (2019) yang hanya mengandalkan buku pedoman akan terasa monoton dan tidak membangkitkan minat siswa, serta tidak adanya peningkatan keterampilan siswa. Maka dari itu untuk menarik minat dan meningkatkan keterampilan berfikir peserta didik dalam proses pembelajaran diperlukan suatu sarana baru yang dapat membuat peserta didik bersemangat (Anwar, 2018).

## Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi dan data awal diperoleh dari wawancara dan observasi terhadap guru kelas IV SD 3 Bulungbulon bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan alat bantu pembelajaran seperti alat peraga atau media pembelajaran masih kurang, guru hanya menggunakan buku pedoman, buku paket dan buku LKS saja para siswa menjadi kurang aktif, bosan serta gaduh dan bermain sendiri. Hal ini mempengaruhi pembelajaran siswa di kelas (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

## Desain Produk

Setelah mengetahui kebutuhan dari pengumpulan data, selanjutnya membuat media bermain ular tangga, media ini merupakan suatu media permainan tradisional yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran, permainan ular tangga disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan

pengenalan informasi guna mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Pengembangan media permainan ular tangga majas metafora harus melalui langkah-langkah sesuai prosedur supaya layak dipergunakan dan tercapainya proses pembelajaran. Langkah pertama yaitu membuat desain ular tangga pada *Microsoft word* dan membuat table-tabel sejumlah 25 petak. Kemudian petak-petak diisi dengan materi contoh-contoh majas metafora berupa kata-kata dengan warna yang menarik supaya lebih terkesan kepada peserta didik. Berikut gambar sketsa media permainan ular tangga awal.



**Gambar 1. Desain Permainan Ular Tangga**

#### Validasi Desain & Perbaikan Desain

Setelah selesai proses pengembangan yaitu pembuatan media awal, kemudian dilakukan proses validasi kelayakan dari media permainan ular tangga majas metafora kepada beberapa ahli. Apabila memenuhi unsur-unsur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan ular tangga layak digunakan (Hobri, 2010) Begitu juga dengan

pendapat Ahyar et al., (2020) yang menyatakan validasi digunakan untuk mendapatkan kelayakan dari media, media permainan ular tangga majas metafora digunakan para validator mengisi instrument angket validasi secara tertulis, dan juga validator memberikan saran dan masukan untuk dijadikan perbaikan pada media permainan ular tangga majas metafora supaya lebih layak sehingga dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran.

Validator media penelitian ini adalah Ibu Fatikhatul Najikhah M. Pd, dan untuk ahli materi dari guru kelas IV SD 3 Bulungkulon yaitu Ibu Titien Lestari S. Pd. Adapun hasil dari validasi oleh ahli media dan ahli materi sebagai berikut :

**Tabel 3. Presentase Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

| Subjek Coba                  | Uji  | Hasil Validitas | Kualifikasi Persentase |
|------------------------------|------|-----------------|------------------------|
| Uji ahli materi pembelajaran | ahli | 95,2%           | Sangat Layak           |
| Uji ahli media pembelajaran  |      | 95,4%           | Sangat Layak           |

Hasil kevalidan penilaian dari ahli media adalah validitas sebesar 95,4% yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga majas metafora memenuhi standar “sangat layak” atau dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Penilaian kelayakan melalui penilaian ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat keakuratan dan kelayakan media permainan ular tangga majas metafora sebelum dilakukan percobaan lapangan. Hasil rata-rata validitas dari penilaian ahli materi sebesar 95,2% yang menunjukkan bahwa

media permainan ular tangga majas metafora memenuhi standar “sangat layak” atau dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Namun, itu tidak menutup kemungkinan adanya revisi untuk tahap lebih lanjut. Adapun saran dan masukan yang disampaikan yaitu

- Penggunaan warna yang lebih hidup dan kata-kata lebih tebal dan menonjol supaya dapat dilihat dengan jelas oleh peserta didik.
- Penggunaan papan triplek pada dasar papan ular tangga yang lebih kuat. Dengan demikian, media perlu direvisi agar lebih awet dan baik digunakan serta layak untuk dipakai.



**Gambar 2. Revisi Media Permainan Ular Tangga**

### Angket Respon

Tingkat kepraktisan media dapat diukur dengan melakukan percobaan media permainan ular tangga majas metafora dengan memberikan lembar angket respon kepada siswa kelas IV. Setelah uji coba media permainan ular tangga majas metafora pada kelas IV dengan siswa sebanyak 6 orang mendapatkan hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa**

| No.              | Nama | Hasil |
|------------------|------|-------|
| 1.               | K    | 3,0   |
| 2.               | N    | 3,7   |
| 3.               | M    | 2,4   |
| 4.               | M    | 3,8   |
| 5.               | A    | 3,4   |
| 6.               | K    | 3,3   |
| <b>Rata-rata</b> |      | 3,2   |

Setelah memperoleh hasil dari instrument angket respon siswa mengenai kepraktisan media permainan ular tangga majas metafora yang mejadikan tolak ukur kepraktisan media ini dengan hasil rata-rata presentase kepraktisan dari angket respon siswa sebesar 3,2 menunjukan kriteria yang masuk dalam “baik sekali”. Hasil ini menunjukan bahwa media permainan ular tangga majas metafora yang dikembangkan praktis digunakan untuk membantu proses pembelajaran dikelas.

Baik siswa maupun guru dapat menggunakan media ular tangga majas metafora yang telah dikembangkan. Pada uji coba pengembangan media pembelajaran ini sebanyak enam orang siswa yang memainkan permainan tersebut, dimana jumlah tersebut merupakan jumlah yang tepat untuk menggunakan media permainan ini, karena dengan jumlah siswa yang banyak akan mengakibatkan kesulitan dalam memberikan kesempatan permainan pada saat pembelajaran.

### Uji Normalitas

Setelah menguji kepraktisan media ular tangga, kemudian uji normalisasi pada data sebelum uji coba perlakuan media permainan ular tangga majas metafora dan setelah uji coba perlakuan media permainan ular tangga

majas metafora, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5. Presentase Hasil PreTest dan PostTest siswa**

| Keterangan                                   | Jenis Tes |          |
|----------------------------------------------|-----------|----------|
|                                              | Pretest   | Posttest |
| Mean                                         | 74        | 84       |
| Maksimum                                     | 80        | 90       |
| Minimum                                      | 80        | 40       |
| Jumlah siswa tuntas                          | 3         | 6        |
| Jumlah siswa tidak tuntas                    | 3         | 0        |
| Selisih rata-rata nilai posttest dan pretest | 13,51     |          |
| KKM                                          | 75        |          |

Data nilai pretest dan posttest siswa kemudian dianalisis secara statistik dengan analisis data awal dengan memakai uji normalitas untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut :

**Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Descriptive Statistics**

|          | N | Mean  | Std. Deviation | Min | Max |
|----------|---|-------|----------------|-----|-----|
| Pre Test | 6 | 74.17 | 4.916          | 70  | 80  |
| Pro Test | 6 | 84.17 | 4.916          | 80  | 90  |

**Test Statistics<sup>a</sup>**

|                        | ProTest - PreTest   |
|------------------------|---------------------|
| Z                      | -2.449 <sup>b</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .014                |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Data yang didapatkan pada table diatas sig. (2-tailed) berjumlah 0,014 yang berarti  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak yang berbunyi. ‘ada perbedaan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga majas metafora pada siswa kelas IV di SD 3 Bulung Kulon. Dengan bukti hasil pretest 74 dan hasil posttest 84 dengan selisih 10, bisa disebut dengan kenaikan 13%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga majas metafora dalam kegiatan pembelajaran efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diatas disimpulkan bahwa media permainan ular tangga majas metafora dari penilaian dari ahli media dan ahli materi yang memperoleh hasil yang sangat layak dengan persentase 95% dan layak digunakan dalam meningkatkan keterampilan berfikir siswa yang ditunjukan dengan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13% setelah uji coba media permainan ular tangga majas metafora, sedangkan rata-rata hasil angket respon siswa memperoleh 3,3 dari 4 dengan kriteria baik sekali yang menunjukan bahwa media yang dikembangkan untuk pembelajaran lebih praktis untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media.
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina

- Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Bord and Gall. *Institut Agama Islam Negeri, December*.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Dhapa, D., & Febronia Novita. (2022). Majas Metafora dalam Puisi-puisi karya Bara Pattyradja. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 137–144. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.485>
- Dini, A., Jayanti, J., & Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar (Papin) Matematika Materi Pengurangan Dikelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah PGSD Palembang*, 7(September), 642–650.
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 901–908.
- Hobri. (2010). *Metodelogi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Numayani. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SD Negeri 054938 Kab. Langkat. *School Education Journal*, 8(1), 35–47.
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301–11308.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163.
- Sari, W. T., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema 1 Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(4), 587–594.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>



Solekhah, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di Ma Hidayatul Muhtadi'in. *BIOEDUCA: Journal of Biology Education*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5998>