

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA PGRI WAINGAPU

Jhentania Kawara Linda^{1*}, Suryanti Rambu Lika², Desy Kristiani Yaku Danga³, Desi Hamanay⁴, Elsy Senides Hana Taunu⁵

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Sumba Timur

^{1*}jkawaralinda@gmail.com, ²suryantiluka@gmail.com, ³desydanga@gmail.com,

⁴hamanaymaris@gmail.com ⁵elsysenides@unkriswina.ac.id

Abstrak: Rendahnya keterlibatan siswa dan dominasi metode ceramah di kelas sering kali menjadi penghambat utama tercapainya hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran Biologi. Masalah ini teridentifikasi di SMA PGRI Waingapu, di mana nilai rata-rata pre-test siswa hanya mencapai 44%, jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk menguji efektivitas pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam sosialisasi ini adalah ceramah dan demonstrasi, dengan tahapan pelaksanaan meliputi observasi, perencanaan, persiapan media, implementasi, serta evaluasi melalui instrumen tes. Subjek pengabdian terdiri dari 27 peserta didik kelas XI di SMA PGRI Waingapu. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang sangat signifikan dari penerapan media ini, dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 44% (pre-test) menjadi 86% (post-test). Secara statistik, hasil uji Paired Samples Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan nyata hasil belajar setelah intervensi. Skor N-Gain yang diperoleh sebesar 0,75 menempatkan media ini dalam kategori efektivitas "Tinggi" menurut klasifikasi Hake. Kesimpulannya, media ular tangga berhasil meningkatkan pemahaman konsep materi secara mendalam sekaligus menurunkan kejenuhan siswa melalui interaksi yang menyenangkan.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Hasil Belajar, N-Gain, Biologi, SMA PGRI Waingapu

Abstract: Low student engagement and the dominance of the lecture method in class are often the main obstacles to achieving optimal learning outcomes in Biology. This issue was identified at SMA PGRI Waingapu, where students' average pre-test scores only reached 44%, well below the minimum completeness criteria. The purpose of this community service is to test the effectiveness of utilizing snakes and ladders learning media in improving student learning outcomes. The methods used in this socialization are lectures and demonstrations, with implementation stages including observation, planning, media preparation, implementation, and evaluation through test instruments. The subjects consisted of 27 class XI students at SMA PGRI Waingapu. The research results show a very significant influence from the application of this media, evidenced by the increase in the average score from 44% (pre-test) to 86% (post-test). Statistically, the Paired Samples Test results show a significance value (2-tailed) of 0.000, meaning there is a real difference in learning outcomes after the intervention. The N-Gain score obtained was 0.75, placing this media in the "High" effectiveness category according to Hake's classification. In conclusion, the snakes and ladders media successfully improved deep understanding of material concepts while reducing student boredom through fun interaction.

Keywords: Snakes and Ladders Media, Learning Outcomes, N-Gain, Biology, SMA PGRI Waingapu

Article History:

Received	Revised	Published
17 November 2025	10 Januari 2026	15 Januari 2026

Pendahuluan

Pendidikan merupakan segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja (usia sekolah) yang diserahkan sekolah agar mempunyai kemampuan kognitif dan kesiapan mental yang sempurna dan berkesadaran maju yang berguna bagi mereka untuk terjun ke masyarakat, menjalin hubungan sosial dan memikul tanggung jawab mereka sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial (Marhamah, 2023). Pendidikan menurut sistem Undang-Undang No 20 Tahun 2003 menyatakan “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Pendidikan, 2022).

Namun, untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, guru seringkali dihadapkan pada tantangan rendahnya keterlibatan siswa. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah tanpa bantuan media sering kali gagal membangkitkan minat siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang edukatif. (Magdalena et al., 2021) menyatakan bahwa media permainan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena sifatnya yang menyenangkan namun tetap bermuara pada tujuan kurikulum.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA PGRI, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya variasi media yang digunakan guru, sehingga siswa kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam diskusi kelas. Sebagian besar siswa cenderung pasif dan merasa kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan yang ideal dengan realitas di kelas. Oleh karena itu, sosialisasi ini dilakukan untuk menguji sejauh mana pemanfaatan media ular tangga dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa hanya sebesar 44% angka yang masih jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah. Rendahnya nilai ini menjadi indikator kuat bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih sangat kurang, yang dipicu oleh suasana kelas yang monoton dan kurangnya stimulasi visual maupun interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah tindakan nyata melalui penggunaan media ular tangga sebagai upaya untuk mendobrak kejenuhan siswa dan memperbaiki capaian hasil belajar secara signifikan.

Salah satu bentuk media permainan yang dapat diadaptasi ke dalam proses pembelajaran adalah media ular tangga. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi yang interaktif melalui modifikasi pada setiap kotak permainannya. Media permainan ular tangga biasa dimainkan oleh kalangan anak sekolah dasar. Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajar (Dewi et al., 2017).

Metode

Metode yang di gunakan dalam sosialisasi ini yaitu metode ceramah dan demonstrasi, metode ceramah di gunakan untuk menjelaskan dan memberi pemahaman tentang media ular tangga serta di ikuti tanya jawab kalau ada hal-hal yang masih meragukan dan kurang di pahami dari media tersebut, sedangkan metode demonstrasi yaitu di hadapan para peserta didik di tunjukan cara menggunakan aplikasi ular tangga. Pelaksanaan sosialisasi di SMA PGRI WAINGAPU terdapat beberapa tahap sebagai berikut:

1. Observasi/wawancara

Sebagai tahap awal, kami melakukan observasi ke sekolah untuk berkoordinasi dengan guru biologi kelas XI terkait proses pembelajaran. Kegiatan ini kami lakukan untuk memetakan kebutuhan instruksional serta dinamika yang terjadi di dalam kelas. Fokus utama kami adalah mengidentifikasi ragam media pembelajaran yang telah diimplementasikan oleh guru selama ini. Dalam sesi wawancara, kami menggali informasi mendalam mengenai penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran. Secara spesifik, kami bertanya apakah media ular tangga sudah diterapkan dalam proses belajar mengajar atau belum. Kami juga mengeksplorasi sejauh mana kreativitas guru dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana kognitif.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, kami menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan secara sistematis guna memastikan seluruh tahapan sosialisasi berjalan sesuai target waktu yang telah ditetapkan. Kami melakukan koordinasi intensif dengan pihak otoritas sekolah untuk menyelaraskan waktu pelaksanaan sosialisasi agar tidak berbenturan dengan agenda akademik siswa. Komunikasi ini sangat penting bagi kami untuk mendapatkan izin resmi serta dukungan logistik dari pihak sekolah selama kegiatan berlangsung. Memasuki fase persiapan, kami memfokuskan perhatian pada pengadaan dan pemeriksaan kualitas media pembelajaran yang akan digunakan. Kami membuat media ular tangga dalam ukuran yang proporsional agar mampu menampung interaksi visual yang optimal bagi peserta didik. Selain papan permainan, kami juga menyiapkan dadu sebagai instrumen penentu langkah yang dirancang agar mudah dioperasikan oleh siswa. Untuk aspek kognitif, kami merancang kumpulan kartu soal yang telah divalidasi sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Kami memastikan bahwa setiap butir soal dalam kartu tersebut memiliki tingkat kesulitan yang relevan dengan perkembangan intelektual siswa di kelas. Seluruh perangkat media ini kami uji coba secara internal terlebih dahulu untuk meminimalisir kendala teknis saat proses sosialisasi di lapangan. Dengan persiapan yang matang ini, kami optimis bahwa media ular tangga tersebut dapat menjadi sarana pembelajaran yang interaktif dan edukatif bagi para siswa.

3. Pelaksanaan

Pada tahap implementasi, kami mengawali kegiatan dengan memberikan penjelasan mendalam mengenai tata cara penggunaan serta urgensi media ular tangga dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kami memaparkan berbagai manfaat teoretis dan praktis dari penggunaan media ini agar peserta didik memahami tujuan dari aktivitas yang akan dilakukan. Setelah pemaparan materi selesai, kami melanjutkan agenda dengan melakukan demonstrasi atau

praktik langsung mengenai mekanisme permainan di depan kelas. Tahap demonstrasi ini kami maksudkan agar para siswa memiliki gambaran visual yang jelas mengenai alur permainan dan aturan yang berlaku. Selanjutnya, kami memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan secara mandiri penggunaan media ular tangga tersebut dalam kelompok-kelompok kecil. Selama proses praktik berlangsung, kami bertindak sebagai fasilitator untuk membimbing dan memastikan interaksi edukatif tetap berjalan secara kondusif. Memasuki akhir kegiatan, kami mendistribusikan instrumen *post-test* kepada seluruh peserta didik sebagai alat evaluasi capaian pembelajaran. Pemberian soal *post-test* ini bertujuan untuk mengukur secara akurat sejauh mana peningkatan kemampuan dan pemahaman kognitif siswa setelah mendapatkan intervensi melalui media tersebut. Hasil dari evaluasi ini nantinya akan kami analisis secara kuantitatif guna memvalidasi efektivitas penggunaan media ular tangga dalam konteks pembelajaran di sekolah tersebut.

4. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, kami memfokuskan kegiatan pada pengukuran efektivitas intervensi media yang telah dilaksanakan. Sebelum rangkaian acara berakhir, kami menginstruksikan peserta didik untuk menyelesaikan instrumen *post-test* secara mandiri dengan jumlah soal 10. Pelaksanaan tes ini kami tujukan sebagai parameter utama dalam mengukur peningkatan kompetensi siswa setelah menggunakan media ular tangga. Dokumentasi hasil evaluasi ini akan kami olah menjadi data primer dalam laporan akhir kegiatan. Akhirnya, rangkaian evaluasi ini memberikan gambaran komprehensif bagi kami mengenai potensi keberlanjutan media tersebut di sekolah.

Teknik pengumpulan data dalam sosialisasi ini adalah observasi dan wawancara dengan guru biologi kelas XI di SMA PGRI WAINGAPU, pemberian *pretest* dan *posttest*. Analisis data di lakukan dengan menghitung rata-rata hasil *pretest*, *posttest*, dan perhitungan N-Gain dengan jumlah soal 10 (Harianja et al., 2024).

Tabel 1 Kategori Perolehan N-Gain Score

Rentang Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g \geq 0.70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

Sosialisasi ini di lakukan di SMA PGRI WAINGAPU Kecamatan Kota Waingapu, Kabupaten Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur, tepatnya di Kelurahan Matawai pada hari Selasa 25 November 2025 pada pukul 10.00-11.30 WITA. Populasi yang di gunakan dalam sosialisasi ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA PGRI WAINGAPU dan sample yang di gunakan yaitu peserta didik kelas XI 5 dengan jumlah 27 orang peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah kami lakukan di SMA PGRI WAINGAPU belum menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran dan guru-guru umumnya masih menggunakan metode ceramah Hal ini menunjukkan perlunya penggunaan atau penerapan media pembelajaran ular tangga.

Setelah mengetahui hasil observasi/wawancara, di lanjutkan ke tahap perencanaan kegiatan sosialisasi. Pada tahap ini kami mengkoordinasi dengan pihak sekolah terkait waktu pelaksanaan sosialisasi.

2. Persiapan

Penerapan media ular tangga di sekolah pasti memiliki tahap persiapan yang terstruktur agar bisa membawa dampak positif pada sekolah tersebut dan bisa mencapai tujuan pembelajaran, jadi pada tahap persiapan ini kami membuat media ular tangga menggunakan aplikasi canva, membuat kartu soal sesuai materi pada mata pelajaran biologi kelas XI, membuat dadu dan membuat aturan permainan dalam media ini.



(1)



(2)

Gambar 1 Media Pembelajaran Ular Tangga
Gambar 2 Kartu Soal

3. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan menentukan kelas sasaran serta melakukan sosialisasi mengenai penggunaan media ular tangga. Kegiatan dimulai dengan doa bersama, yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian soal pretest kepada peserta didik. Pretest ini berfungsi sebagai titik acuan data untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya intervensi media pembelajaran. Setelah itu, dilakukan penjelasan aturan permainan yaitu (1) Setiap pemain atau perwakilan kelompok melakukan undian/lempar dadu, (2) Pemain melangkahkan pionnya sesuai dengan jumlah angka yang muncul pada mata dadu yang di lempar, (3) Aturan Tangga Apabila pion berhenti tepat di kotak yang terdapat kaki tangga, maka pemain berhak menaiki tangga tersebut hingga ke kotak bagian atas tangga, (4) Aturan Ular Apabila pion berhenti tepat di kotak yang terdapat kepala ular, maka pemain harus turun mengikuti tubuh ular hingga ke kotak bagian ekor ular (5) Khusus untuk media pembelajaran, setiap kali pemain berhenti di kotak tertentu (atau setiap mendapatkan tangga/ular), pemain wajib mengambil kartu soal dan menjawabnya dengan benar. Jika jawaban salah, pemain bisa diberikan sanksi berupa mundur langkah dari kotak sebelumnya, (6) Pemenang adalah pemain pertama yang berhasil mencapai atau melewati kotak terakhir (biasanya nomor 100). Setelah penyampaian aturan peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk membangun kerja sama tim. Permainan resmi dimulai dengan pengundian urutan giliran melalui lemparan dadu tertinggi. Selama permainan berlangsung, setiap kelompok yang mendarat di suatu

petak tidak hanya sekedar menempati posisi, tetapi wajib menyelesaikan tantangan edukatif berupa pertanyaan kuis atau instruksi khusus yang tertera pada kartu soal. Kelompok yang berhasil mencapai garis finis pertama kali dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 3 Penerapan Media Pembelajaran ular tangga

4. Evaluasi

Sebagai tahap akhir, siswa diberikan soal *post-test* untuk mengukur efektivitas media yang telah diterapkan. Keberhasilan penerapan media ini ditentukan melalui perbandingan nilai; jika skor *post-test* menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, maka media ular tangga tersebut dinyatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kami menutup kegiatan sosialisasi dengan menyampaikan kesimpulan dan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah atas dukungan yang telah di berikan, kemudian di lanjutkan dengan sesi foto bersama



Gambar 4 Evaluasi kegiatan sosialisasi media ular tangga

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 27 peserta didik, penerapan media pembelajaran ular tangga menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar di kelas. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata yang tinggi, di mana nilai rata-rata sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 44% meningkat menjadi 86% pada saat *post-test*. Secara statistik, hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Efektivitas peningkatan ini kemudian dianalisis lebih lanjut menggunakan perhitungan N-Gain untuk melihat efektivitas murni dari intervensi media yang diberikan. Dengan menggunakan rumus:

$$g = \frac{T_{\text{post}} - T_{\text{pre}}}{T_{\text{max}} - T_{\text{pre}}}$$

Berdasarkan data tersebut, diperoleh skor N-Gain sebesar 0,75. Merujuk pada klasifikasi Hake, perolehan skor $g \geq 0,7$ tersebut masuk dalam kategori Tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa media ular tangga tidak hanya sekadar meningkatkan nilai secara nominal, tetapi sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep materi secara mendalam. Unsur permainan yang interaktif terbukti mampu menurunkan tingkat kejenuhan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Hasil penelitian ini diperkuat oleh studi terdahulu yang menunjukkan dampak positif penggunaan media ular tangga terhadap capaian akademik siswa. Hal tersebut selaras dengan studi yang dilakukan oleh (Siregar et al., 2023), yang melaporkan adanya pengaruh signifikan dari implementasi media ini dengan perolehan rata-rata hasil belajar sebesar 79%. Data tersebut menegaskan bahwa kelompok siswa yang memanfaatkan media interaktif cenderung memiliki performa yang lebih unggul dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh (Sinabang, 2024) di SMA Negeri 3 Sinabang memberikan bukti empiris yang kuat melalui materi Asam Basa. Pada studi tersebut, terlihat adanya lonjakan ketuntasan hasil belajar yang sangat drastis, di mana pada tahap pre-test hanya terdapat 9,52% siswa yang mencapai KKM. Namun, setelah dilakukan intervensi menggunakan media ular tangga, persentase ketuntasan individu meningkat secara signifikan menjadi 80,95%. Selain peningkatan pada aspek kognitif, penggunaan media ini juga memicu respon afektif yang luar biasa, dengan 100% siswa merasa senang dan termotivasi selama proses belajar. Tingginya respon positif siswa yang mencapai 93,33% semakin memperkuat asumsi bahwa media ular tangga merupakan instrumen edukatif yang efektif. Secara keseluruhan, berbagai literatur ini memvalidasi bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran mampu mendongkrak motivasi sekaligus hasil belajar siswa secara komprehensif.

Kesimpulan

Penerapan media ular tangga dalam kegiatan ini terbukti efektif sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan capaian pembelajaran siswa di sekolah. Berdasarkan temuan di lapangan, penggunaan media ini berhasil menjawab tantangan rendahnya pemahaman awal siswa melalui pendekatan game-based learning yang interaktif. Secara statistik, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan hasil uji terhadap 27 peserta didik dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Capaian efektivitas yang masuk dalam kategori tinggi (N- Gain 0,75) menunjukkan bahwa strategi ini tidak hanya meningkatkan nilai kognitif secara nominal, tetapi juga mampu membangun keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, media ular tangga layak digunakan sebagai instrumen pembelajaran yang efektif untuk mengonversi materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pimpinan instansi dan pihak sekolah SMA PGRI WAINGAPU yang telah memberikan izin serta dukungan fasilitas dalam pelaksanaan program pengabdian ini. Apresiasi setinggi-tingginya ditujukan kepada para guru serta 27 peserta didik yang telah berpartisipasi aktif sebagai subjek penelitian dalam seluruh rangkaian kegiatan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah membantu dalam proses observasi, pengambilan data *pre-test* dan *post-test*, hingga pendampingan selama simulasi media ular tangga berlangsung. Dukungan dari berbagai pihak tersebut sangat berarti sehingga analisis data statistik menunjukkan hasil yang

signifikan dan program ini dapat terlaksana dengan sukses sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Referensi

- Harianja, M. R., Yusup, M., Siahaan, S. M., Sriwijaya, U., & Kunci, K. (2024). *Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi*. 13. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Marhamah. (2023). *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Pelaksanaan Metode Diskusi pada Mata Pelajaran Fikih*. 3(1), 9–14.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PIPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 2(1), 2091–2100.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*. 3, 312–325.
- Marhamah. (2023). *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Pelaksanaan Metode Diskusi pada Mata Pelajaran Fikih*. 3(1), 9–14.
- Pendidikan, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7911–7915. Sinabang, S. M. A. N. (2024). *Jurnal seramoe education*. 1(2), 329–338.
- Siregar, H. T., Tarigan, J. E., Aurelia, P., Amanda, S., & Tamba, B. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI JENIS-JENIS HEWAN BERDASARKAN MAKANANNYA DI KELAS IV SD NEGERI 068007 MEDAN TUNTUNGAN*. 7(1).