

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA SMP NEGERI 1 KAMBERA

Rambu Loda Wani¹, Erwin Danga Ngara², Surpi Bitu Meja³, Nancy Maraweli⁴,
Stefania Kilimandu⁵, Renolsius Lu Wila⁶, Yoin Meissy Matulesy⁷, Firgiano
Waldamer Walangara⁸

ranirambuloda@gmail.com¹, erwinngara09@gmail.com², surpibitumeja@gmail.com³,
marawlinancy@gmail.com⁴, stefaniakilimandu@gmail.com⁵, renolsiusluwila27@gmail.com⁶,
yoinmmatulesy@unkriswina.ac.id⁷, finowaldamer@gmail.com⁸

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

ABSTRAK

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu pendekatan yang penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Matematika dan IPA. Namun, proses pembelajaran di tingkat SMP masih banyak yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran interaktif serta kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui pemanfaatan media permainan ular tangga di SMP Negeri 1 Kambera. Metode yang digunakan adalah sosialisasi dan pendampingan, yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi dan wawancara, perencanaan, persiapan, pelaksanaan, praktik peserta, diskusi dan refleksi, serta evaluasi. Subjek kegiatan adalah siswa kelas VIII dengan dukungan guru mata pelajaran Matematika dan IPA. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, di mana persentase ketuntasan belajar pada pre-test sebesar 53% meningkat menjadi 87% pada post-test. Selain peningkatan hasil belajar, penggunaan media permainan ular tangga juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran interaktif dan direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan di SMP Negeri 1 Kambera.

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

Interactive learning is an important approach to improving the quality of the learning process for students, particularly in Mathematics and Science subjects. However, the learning process at the junior high school level is still largely conventional and does not sufficiently engage students actively. This community service activity aims to enhance interactive learning processes as well as students' literacy and numeracy skills through the use of a snakes and ladders game as a learning medium at SMP Negeri 1 Kambera. The method employed was socialization and mentoring, implemented through several stages, namely observation and interviews, planning, preparation, implementation, participant practice, discussion and reflection, and evaluation. The subjects of the activity were eighth-grade students with the support of Mathematics and Science teachers. The evaluation results indicate an improvement in students' learning outcomes, with the percentage of learning mastery increasing from 53% in the pre-test to 87% in the post-test. In addition to improved learning outcomes, the use of the snakes and ladders game media also enhanced students' activeness, motivation, and interaction during the learning process. Therefore, the snakes and ladders game media is effective as an alternative interactive learning approach and is recommended for sustainable implementation at SMP Negeri 1 Kambera.

Keywords: Community Service, Learning Media, Snakes And Ladders Game, Interactive Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan membantu individu mengembangkan potensi dirinya agar mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan dalam kehidupan. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang bermutu ditandai dengan kemampuan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran. Menurut Redja Mudyahardjo (dalam Sulistiawan, 2008:18) pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup dan pendidikan juga segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Menurut (Suryadi, 2018) pendidikan adalah memberikan pengetahuan, budaya, dan nilai-nilai kepada generasi yang dapat berkembang sehingga dapat diberikan kepada generasi berikutnya. Menurut (Ali at al., 2025) Pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta antar siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep dan keterampilan sosial

Berbagai penelitian mengindikasikan bahwa metode pembelajaran di jenjang SMP masih cenderung tradisional dan berorientasi pada pengajar. Keadaan ini menyebabkan peserta didik kurang aktif, minim partisipasinya dalam proses pembelajaran dan gampang merasa jenuh (Gubna at al., 2023). Hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Kambera menunjukkan bahwa proses belajar belum sepenuhnya melibatkan siswa secara proaktif. Interaksi yang terjadi masih sangat terbatas baik melalui diskusi tanya jawab maupun kerja sama antar siswa.

Adapun pendekatan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang interaktif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Media pembelajaran memiliki peranan yang efektif dalam membantu siswa memahami materi, menarik perhatian, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermanfaat (Yusnldi at al., 2025). Menurut Rambe at al., 2024 media yang berbasis permainan edukatif dinilai efektif karena dapat menggabungkan elemen belajar dan bermain, sehingga siswa dapat berproses belajar tanpa merasa tertekan.

Melalui integrasi unsur-unsur edukatif dalam permainan ular tangga, proses belajar mengajar dapat lebih menjadi menarik dan interaktif. Adapun tujuan dari artikel ini adalah meningkatkan kegiatan literasi dan numerasi peserta didik melalui media ular tangga. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan metode pembelajaran yang inklusif dan efektif bagi peserta didik yang berada di SMP Negeri 1 Kambera. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mudah dijangkau dan sudah dikenal oleh peserta didik, penelitian ini disarankan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung dengan cara yang menyenangkan serta menarik. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, mengurangi kendala dalam keterbatasan akses sumber belajar, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika dan bahasa.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat pelaksanaan PLP 2 dengan guru pamong di SMP N 1 Kambera bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika dan IPA masih tergolong rendah, pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dengan metode ceramah dan penugasan, sehingga hanya sebagian kecil siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru. Hal inilah yang melatarbelakangi kegiatan sosialisasi media permainan ular tangga kepada guru sebagai upaya memperkenalkan pembelajaran interaktif. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru, mengenai konsep, cara pembuatan, serta penerapan media ular tangga dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan

keaktifan, motivasi dan kemampuan literasi numerasi siswa SMP Negeri 1 Kambera.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kambera dilaksanakan pada tanggal 3 September 2025 sampai pada tanggal 8 Desember 2025 dengan sasaran utama siswa kelas VIII serta didukung oleh guru mata pelajaran Matematika dan IPA. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode sosialisasi dan pendampingan, yang bertujuan untuk memperkenalkan, melatih, dan mendampingi guru dan siswa dalam penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan observasi dan wawancara, perencanaan, persiapan, pelaksanaan, praktik peserta, diskusi dan refleksi serta evaluasi untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Observasi dan Wawancara

Tahap observasi dilaksanakan untuk memahami keadaan awal proses belajar IPA dan Matematika di SMP Negeri 1 Kambera. Observasi dilakukan secara langsung di ruang kelas dengan penekanan pada metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, tingkat partisipasi siswa serta penggunaan media pembelajaran. Hasil dari observasi mengidentifikasi bahwa proses belajar masih terbilang tradisional dan partisipasi siswa belum mencapai tingkat yang ideal.

Tahap wawancara dilaksanakan dengan guru pamong matematika dan IPA untuk memahami masalah dalam proses belajar serta kebutuhan akan alat pembelajaran yang bersifat interaktif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengajar membutuhkan alat yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini menjadi landasan untuk melakukan sosialisasi pemakaian media permainan ular tangga.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru Matematika dan IPA di SMP Negeri 1 Kambera. Dalam fase ini, tim pengabdian merancang rencana untuk kegiatan sosialisasi mengenai pemanfaatan media permainan ular tangga yang diselenggarakan dengan kebutuhan belajar dan gaya belajar siswa (Sari & Putra, 2021). Proses perencanaan mencakup penetapan tujuan kegiatan, pengembangan materi sosialisasi, serta pengaturan media ular tangga agar sesuai dengan kompetensi dasar dari pelajaran Matematika dan IPA.

Selain itu kami mempersiapkan alat bantu berupa rancangan media permainan ular tangga, materi pembelajaran, ketentuan permainan, serta petunjuk penggunaan media bagi pengajar. Penjadwalan aktivitas dan koordinasi dengan guru pamong juga dilaksanakan untuk menjamin kelancaran pelaksanaan sosialisasi.

3. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan berkoordinasi dengan pihak SMP Negeri 1 Kambera untuk menentukan tanggal pelaksanaan kegiatan, menyiapkan media permainan ular tangga yang sesuai dengan materi IPA dan Matematika, serta menyusun materi materi sosialisasi dan alat pendukung untuk pembelajaran (Handayani & Nugroho, 2022). Persiapan ini bertujuan agar kegiatan sosialisasi dapat terlaksana dengan baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran interaktif siswa.

4. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan media permainan ular tangga kepada para guru dan siswa SMP Negeri 1 Kambera dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 di ruangan BK. Kegiatan ini dimulai dengan pemaparan singkat tentang tujuan serta keuntungan

menggunakan media ular tangga dalam proses pembelajaran interaktif, kemudian diikuti dengan demonstrasi tentang cara penggunaan media tersebut. Setelah itu siswa dibagi kedalam kelompok yang terdiri dari 4 orang untuk melaksanakan permainan ular tangga yang mencakup soal-soal IPA dan Matematika, sehingga menciptakan suasana belajar yang dinamis, kolaboratif, dan menyenangkan (Suharti & Mulyadi, 2024). Tahap pelaksanaan ini bertujuan agar kegiatan dapat secara terarah dan efisiensi dalam meningkatkan proses pembelajaran yang interaktif bagi siswa.

5. Praktik Peserta

Siswa dibagi 5 kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 4 peserta, siswa memainkan media sesuai dengan aturan yang dijelaskan serta berdiskusi menjawab soal Matematika dan IPA yang dipilih secara random pada kotak soal yang disiapkan oleh mahasiswa PLP 2 (Yanti & Prakoso, 2022), jika jawaban dari soal benar maka peserta lanjut bermain, jika jawaban salah maka peserta akan mengambil kertas perintah, dan peserta melaksanakan perintah sesuai dengan suruhan dari perintah tersebut.

6. Diskusi dan Refleksi

Tahap diskusi dan refleksi dilakukan setelah praktik penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Pada tahap ini guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan pengalaman selama kegiatan berlangsung, termasuk kemudahan penggunaan media, tingkat pemahaman materi IPA dan Matematika (Ningsih & Setiawan, 2023). Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan kesan selama pembelajaran, sedangkan guru memberikan umpan balik dan refleksi terhadap proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan media ular tangga serta sebagai bahan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

7. Evaluasi dan Penutup

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan memperhatikan partisipasi siswa saat proses belajar mengajar serta mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa mengenai penggunaan media permainan ular tangga (Arifin & Hakim, 2022). Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur sejauh mana media tersebut efektif dalam meningkatkan interaksi belajar. Setelah itu kegiatan diakhiri dengan penyampaian ringkasan, memberikan dorongan kepada siswa, serta harapan agar media permainan ular tangga bisa diterapkan secara berkesinambungan dalam kegiatan belajar di SMP Negeri 1 Kambera.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media permainan ular tangga merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dipadukan dengan aktivitas bermain, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan bermain. Media ini dirancang menyerupai permainan ular tangga pada umumnya, namun setiap petaknya membuat soal yang harus dijawab oleh pemain sebelum melanjutkan permainan (Pratiwi et al., 2020). Melalui permainan ini, siswa diharapkan merasa senang dan tertarik mengikuti proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat. Permainan ular tangga tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Media tersebut dibuat berbentuk papan permainan dengan kotak-kotak seperti pada permainan ular tangga, di mana setiap kotak berisi tantangan dan soal (Susanti & Kurniawan, 2020). Soal disajikan dalam bentuk kartu yang dipisahkan antara soal literasi dan soal numerasi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

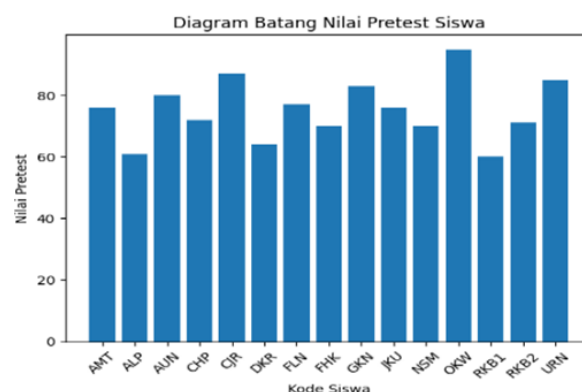
Dalam permainan ular tangga ini, setiap kotak diisi dengan pertanyaan dan tantangan (Putri & Rahman, 2021). Pertanyaan mencakup mata pelajaran Matematika dan IPA, siswa secara bergantian melempar dadu, lalu menghitung total yang diperoleh dan bergerak sesuai angka dadu tersebut. Saat berhenti di kotak siswa mengambil soal pertanyaan, jika dapat menjawab dengan benar maka siswa lanjut bermain tetapi jika siswa menjawab salah maka siswa mengambil soal tantangan (Hidayah & Susanto, 2022), jika siswa tidak mampu menjawab soal dan menjalankan tantangan maka akan potong point.



Gambar 1. Pelaksanaan Sosialisasi Media Permainan Ular Tangga

1. Hasil Pre-test

Pretest dilaksanakan sebelum kegiatan sosialisasi penggunaan media ular tangga untuk mengetahui kemampuan awal serta tingkat keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pretest terhadap 15 siswa SMP N 1 Kambara, diperoleh bahwa 8 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 7 siswa lainnya belum mencapai KKM. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar pada tahap pretest sebesar 53%. Nilai pretest yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 60, dengan rata-rata nilai sebesar 75,13. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik masih berada pada kategori sedang, serta belum merata di antara seluruh peserta didik. Persentase ketuntasan sebesar 53% menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diujikan. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan media atau model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, agar dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik pada tahap selanjutnya (posttest)



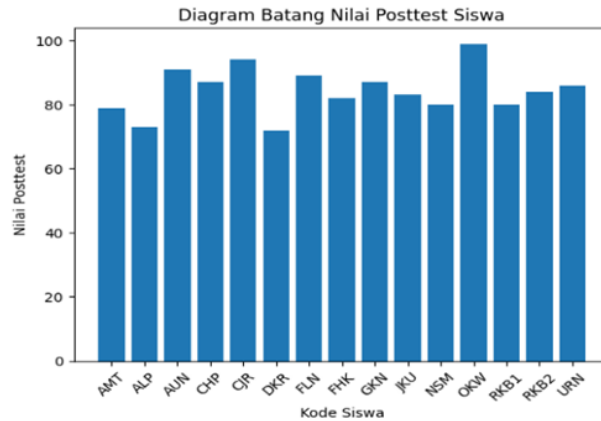
Gambar 2. Diagram Batang Nilai Pre-test Siswa

Hasil kegiatan sosialisasi penggunaan media permainan ular tangga menunjukkan adanya peningkatan pada proses pembelajaran interaktif siswa SMP Negeri 1 Kambara. Berdasarkan hasil pre-test sebesar 53% yang menunjukkan bahwa pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA dan Matematika masih tergolong sedang, Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim

penggunaan media interaktif, sehingga partisipasi aktif siswa belum optimal.

Hasil Post-test

Post-test dilaksanakan setelah kegiatan sosialisasi dan pendampingan penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Dari 15 siswa, hampir seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM, dengan nilai tertinggi sebesar 99 dan nilai terendah sebesar 72

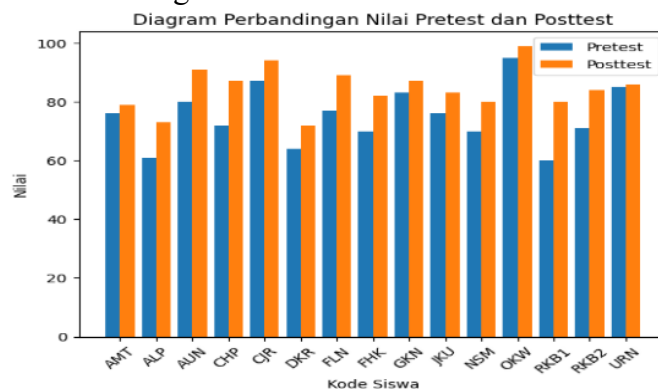


Gambar 3. Diagram Batang Nilai Post-test Siswa

Rata-rata nilai posttest meningkat secara nyata, dan secara umum siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Selain peningkatan nilai, selama kegiatan posttest siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa juga lebih berani menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan media ular tangga

2. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Setelah penerapan media permainan ular tangga, hasil post-test meningkat menjadi 87% yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 34%. Peningkatan ini menandakan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru, serta meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, media permainan ular tangga layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika dan IPA di SMP Negeri 1 Kampera.



Gambar 4 Diagram Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Pembahasan

Hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa SMP Negeri 1 Kampera masih berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 53%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi Matematika dan

IPA belum optimal dan belum merata. Rendahnya ketuntasan belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat, dan kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran tanpa dukungan media yang tepat dapat menghambat keterlibatan aktif siswa dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Setelah dilakukan kegiatan sosialisasi dan pendampingan penggunaan media permainan ular tangga, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 87%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Menurut Sudjana dan Rivai (2019), penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, aktivitas bermain yang terintegrasi dalam pembelajaran mendorong siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sebesar 34%, yang menandakan efektivitas penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor siswa, seperti meningkatnya keaktifan, antusiasme, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Trianto, 2020). Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan, seperti media ular tangga, mampu mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar dan membangun pemahaman secara mandiri.

Secara keseluruhan, hasil pembahasan menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika dan IPA. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan kualitas interaksi dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wibowo et al. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi penggunaan media permainan ular tangga di SMP Negeri 1 Kambera dilaksanakan melalui tahapan persiapan, observasi dan wawancara, perencanaan, pelaksanaan sosialisasi, praktik peserta, diskusi dan refleksi, serta evaluasi. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran interaktif siswa pada mata pelajaran IPA dan Matematika. Berdasarkan pelaksanaan tahapan tersebut, pembelajaran berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang ditandai dengan nilai pretest sebesar 53% dan posttest sebesar 87%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga efektif dalam mata pelajaran Matematika dan IPA untuk meningkatkan pemahaman materi, keaktifan, serta motivasi belajar siswa. Hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan interaksi, motivasi belajar, dan kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu,

media permainan ular tangga layak diterapkan sebagai alternatif pembelajaran interaktif dan direkomendasikan untuk digunakan secara berkelanjutan di SMP Negeri 1 Kambera.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 3(1), 1–6.
- Arifin, Z., & Hakim, L. (2022). Evaluasi pembelajaran berbasis aktivitas siswa di sekolah menengah. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 134–145.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gubna, I. P. R., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2023). Problem based blended learning: Strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap kemandirian belajar informatika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 4(3), 391–402.
- Handayani, R., & Nugroho, A. (2022). Perencanaan dan persiapan media pembelajaran inovatif di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Hidayah, N., & Susanto, H. (2022). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 98–107.
- Mudyahardjo, R. (2008). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ningsih, S., & Setiawan, D. (2023). Refleksi pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pembelajaran Aktif*, 5(1), 55–64.
- Pratiwi, D., Sari, M., & Lestari, A. (2020). Penggunaan media permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 112–120.
- Putri, R. A., & Rahman, A. (2021). Media permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(3), 201–210.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., & Hadinata, R. (2024). Pemanfaatan media berbasis game dalam pembelajaran dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Teknologi*, 5(1), 22–31.
- Sari, D. P., & Putra, R. A. (2021). Perencanaan pembelajaran berdasarkan gaya belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 87–96.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharti, S., & Mulyadi, M. (2024). Pembelajaran kolaboratif berbasis permainan edukatif di SMP. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(1), 65–74.
- Suryadi. (2018). *Pendidikan dan pembangunan sumber daya manusia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E., & Kurniawan, D. (2020). Media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 145–153.
- Trianto. (2020). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, A., Santoso, B., & Lestari, R. (2021). Pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 9(2), 120–129.
- Yanti, S., & Prakoso, R. (2022). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kerja sama dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Menengah*, 7(1), 33–42.
- Yusnldi, R., Putri, N., & Hakim, A. (2025). Peran media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(1), 1–10.