

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELAS IX C SMP N 5 PALU

Rio Febrian Z Hamal¹, Gunawan²

^{1,2}Universitas Tadulako

Email: riofebrianz.hamal10@gmail.com

Abstrak: Permasalahan penelitian ini adalah kurangnya minat belajar peserta didik kelas IX C SMP N 5 Palu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran PJOK materi bola basket di kelas IX C SMP N 5 Palu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juli sampai 29 Agustus 2024. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bola basket melalui permainan ular tangga dikelas IX C SMP N 5 Palu, diperoleh presentase pencapaian penggunaan media ular tangga mengalami peningkatan, perbandingan meningkat pada tiap siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) pra siklus ditemukan data bahwa penilaian kognitif pencapaian peserta didik 22% dalam kategori kurang, kemudian dalam penilaian psikomotor 22% kategori kurang, 2) Siklus 1 pada penilaian kognitif 74% kategori baik, kemudian penilaian psikomotor 78% kategori baik, 3) Siklus 2 pada penilaian kognitif 92% kategori baik, kemudian penilaian psikomotor 96% kategori baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX C SMP N 5 Palu.

Kata Kunci: Hasil Belajar Peserta Didik, Penggunaan Media Ular Tangga.

Abstract: The problem of this research is the lack of interest in learning in class IX C students of SMP N 5 Palu. This study aims to improve student learning outcomes using snakes and ladders game learning media in PJOK subjects on basketball material in class IX C of SMP N 5 Palu. This research was carried out on July 30 to August 29, 2024. This type of research is Classroom Action Research with pre-cycle, cycle 1 and cycle 2. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The formulation of the problem in this study is an effort to improve student learning outcomes in basketball material through snakes and ladders games in class IX C of SMP N 5 Palu, the percentage of achievement in the use of snakes and ladders media has increased, the comparison increases in each cycle. The results of this study indicate that: 1) pre-cycle data was found that the cognitive assessment of student achievement was 22% in the less category, then in the psychomotor assessment 22% were in the less category, 2) Cycle 1 on cognitive assessment 74% were in the good category, then psychomotor assessment 78% were in the good category, 3) Cycle 2 on cognitive assessment 92% were in the good category, then psychomotor assessment 96% were in the good category. From these results it can be concluded that the snake and ladder game media can improve the learning outcomes of class IX C students of SMP N 5 Palu.

Keywords: Student Learning Outcomes, Use of Snakes and Ladders Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan dapat menentukan masa depan dan arah kehidupan. Meski tidak semua orang berpikir demikian, Pendidikan tetap menjadi kebutuhan setiap orang. Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapu bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik (Desi Pristiwanti et al. 2023).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya, yang mana ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerak fisik. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan Pendidikan Jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat (Hendriyadi Putra, Pidro 2014).

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Bab II pasal 3 menjelaskan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian tujuan Pendidikan akan terlihat adanya persamaan tujuan Pendidikan yaitu membuat anak menjadi dewasa dalam menghadapi kehidupan dimasyarakat luas yang artinya anak akan berdiri sendiri salah satu mata Pelajaran yang ada pada system pendidikan nasional adalah Pendidikan jasmani (PJOK). PJOK berusaha mencapai tujuan Pendidikan melalui aktivitas jasmani agar dapat memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan manusia terutama dalam meningkatkan perkembangan gerak (Kristianti Pnajatian, Nurainy Fardana Dkk : 2023) tugas utama guru, selain mendidik adalah mengajar sebagai pengajar, guru dihadapkan pada tuntutan profesi untuk melakukan upaya perbaikan atas

kekurangan- kekurangan dalam melaksanakan tugasnya. Secara empiris, guru yang berpengalaman mengajar secara tidak disadari telah melakukan sejumlah kegiatan tambahan yang tidak tercantum dalam satuan pelajaran tetapi telah melaksanakan penelitian tindakan kelas.

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif, proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif baik mental, fisik, maupun sosial. Oleh karena itu guru dikatakan sebagai penggerak perjalanan belajar dan fasilitator belajar peserta didik yang diharapkan mampu memantau tingkat perkembangan hasil belajar peserta didik.

Permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang paling populer di dunia. Didunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasa bahwa permainan bola basket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan. Secara umum permainan bola basket mempunyai unsur unsur yang harus dikuasai selain teknik melempar dan menangkap bola, menggiring bola, teknik olah kaki (foot work), memeros/ berputar (pivot), Teknik gerak tipu (fakes and feins) , dan rebound. Bola basket adalah olahraga yang menuntut kecepatan, kelincahan dan koordinasi antara anggota tubuh.

Minat belajar adalah kecenderungan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas belajar karena adanya rasa suka atau perhatian terhadap materi yang disampaikan. (Aji & Rahayu, 2023) menegaskan minat juga memiliki relevansi saat proses pembelajaran dikarenakan berhubungan dengan Tingkat keterlibatan individu dalam belajar. Untuk peserta didik, minat belajar didefinisikan sebagai ketertarikan peserta didik terhadap suatu menyebabkan mereka tekun dalam belajar dan berusaha mengerti segala pengetahuan yang terkait pada bidang itu. Mereka ikut dengan Pelajaran yang antusiasme penuh dan tidak merasa tertekan. Tingginya minat dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik bisa lebih praktis saat belajar dan mengerti materi yang dipaparkan oleh guru dikarenakan peserta didik terhadap pembelajaran rendah, mereka mungkin merasa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar tersebut. Dampak buruknya adalah bisa membuat peserta didik menjadi enggan belajar, merasa jenuh, acu tak acuh, dan kemudian menghadapi kesulitan saat belajar.

Namun yang terjadi berdasarkan hasil observasi peneliti selama pelaksanaan mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) di SMP N 5 Palu pada bulan Juli sampai dengan september 2024, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih belum

optimal. Penggunaan alat peraga juga terbatas dalam proses pembelajaran PJOK. Proses pembelajaran PJOK saat ini cenderung bersifat monoton, kegiatan pembelajaran didominasi dengan ceramah, Sebagian besar materi dijelaskan oleh guru dan peserta didik sekedar menyimak dan mempraktikkan apa yang diperintahkan guru. Hal ini menyebabkan peserta didik menganggap PJOK sebagai Pelajaran yang kurang menarik dan mereka kehilangan semangat dalam belajar. Peserta didik juga seringkali kurang fokus Ketika guru sedang menyampaikan materi Pelajaran dilapangan, Hanya sedikit yang memperhatikan saat guru sedang menjelaskan. Banyak peserta didik lebih memilih sibuk dengan dirinya sendiri atau bercanda dengan temanya, mereka juga tidak segan untuk meminta jam kosong pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi kurang maksimal. Sehingga peserta didik masih ada yang cenderung pasif, merasa tidak cukup percaya diri untuk berpartisipasi dalam diskusi atau menjawab pertanyaan dari guru. Oleh karena itu, penting untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam penggunaa media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif sebagai media pembelajaran di SMP N 5 Palu.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang diaplikasikan guna memberitahukan pesan atau informasi saat proses belajar mengajar yang tujuannya agar membangkitkan perhatian dan minat belajar peserta didik Ilham dalam (Syfa and Rizal 2024) Guru dituntut memiliki keterampilan untuk merancang pembelajaran sama seperti gaya belajar dan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat berkembang lebih maksimal, seperti yang tercermin dari hasil belajar peserta didik. Guru bisa menggunakan berbagai media pembelajaran saat proses mengajar untuk menarik minat peserta didik dan mempermudah pemahaman mereka pada materi yang disampaikan. Alternatif yang bisa digunakan guna mengembangkan minat belajar peserta didik terutama dalam mata Pelajaran PJOK, agar dapat memanfaatkan media ular tangga saat proses pembelajaran. Berdasarkan observasi hasil kompetensi pembelajaran bola basket masih jauh dari harapan, dari 23 peserta didik nilai rata-ratanya masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 75. Kenyataannya tersebut merupakan suatu masalah yang perlu di perbaiki. Sarana dan prasarana di sekolah tersebut juga tidak mendukung proses belajar mengajar dikarenakan lapangan bola basket dan peralatan olahraga di sekolah tersebut tidak memenuhi standar. Hal-hal yang perlu diterapkan dalam pembelajaran jasmani untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti dengan menggunakan media ular tangga pembelajaran merupakan hal yang

baru bagi peserta didik , diharapkan dengan menggunakan media ular tangga pembelajaran akan meningkatkan minat belajar peserta didik untuk belajar menjadi lebih aktif, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Dalam media ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang dilakukan di lapangan dengan mengikuti gambar dan intruksi yang ada, dan berpindah-pindah kekotak selajutnya. Permainan ular tangga yang telah dikemas menjadi media pembelajaran biasanya berbentuk persegi dengan jumlah 100 kotak di dalamnya yang dilengkapi dengan gambar-gambar ular dan tangga (Syfa and Rizal 2024). Terdiri dari dua orang pemain atau lebih, permainan ular tangga mengajarkan peserta didik untuk bersaing secara sportif. Ide permainan ini adalah para pemain melempar dadu dengan angka mulai dari 1 hingga 6 dan menggunakan sejumlah kotak untuk membuat papan permainan (Marcela et al, 2022). Hal ini penelitian akan memanfaatkan sebuah papan permainan berukuran total 1x1 meter, dibuat dari bahan dasar spanduk, dan setiap kotaknya ada intruksi sesuai dengan materi yang di ajarkan yaitu Teknik dasar dalam permainan bola basket terdiri dari 20 petak. Pada setiap petak papan permainan ular tangga, berisi tentangan berupa kuis yang akan dijawab oleh para pemain. Permainan ular tangga merupakan permainan edukatif peserta didik mampu melakukan kegiatan dengan rasa senang dan aktif selain itu, media permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat kreatif bagi guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga peserta didik antusias mengikuti pembelajaran dalam (Dwijayanti, Firdaus, and Yusuf 2023). Berikut peneliti beri penjelasan mengenai permainan ular tangga :





Petunjuk pelaksanaan permainan ular tangga, penjelasan setiap kotak yakni : dibagi menjadi 3 kelompok, kemudian tiap kelompok bergiliran memainkan dadu , kotak 1 : start, kotak 2 : terdapat kuis tentang permainan bola basket , kotak 3 : peserta didik mendapatkan kartu soal, kotak 4 : peserta didik naik tangga tetapi harus melakukan teknik dasar passing chest pass selama 3 menit secara bergantian, kotak 5 : peserta didik mendapatkan kartu soal, kotak 6 : mendapatkan hadiah, kotak 7 : peserta didik melakukan teknik dasar passing , chest pass, bounces pass, over head pass, kotak 8 : peserta didik mendapatkan kuis, kotak 9 : peserta didik gembira naik tangga ke 13, kotak 10: melakukan dribble melewati rintangan selama 3 menit dengan teman kelompoknya. Kotak 11 : mendapatkan kartu soal, kotak 12 mendapatkan hadiah , kotak 13 : peserta didik melakukan teknik dasar shooting 2 menit kejarjaring yang di modifikasi, kotak 14, mendapatkan kartu soal, kotak 15 : sebelum naik ke kotak 17 peserta didik menjawab soal yang diberikan guru. Kemudian setelah itu melakukan kegiatan yang dilakukan kelompok lain. Kotak 18 : mendapatkan kartu soal berupa pertanyaan dari guru, kotak 19 : turun ke kotak 11 kemudian menerapkan gerakan yang dilakukan kelompok 1 dan 2 , kotak 20 : terdapat finish.

Yang menjadi subjek penelitian ini dilaksanakan di SMP N 5 Palu khususnya pada kelas IX C berjumlah 23 peserta didik dengan pelaksanaan kegiatan di luar kelas penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan melalui 2 siklus untuk melihat dan meningkatkan pembelajaran permainan bola basket dengan menggunakan media ular tangga sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bola Basket Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelas IX C SMP N 5 Palu

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang berasal dari istilah Bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK yakni penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/ peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat Tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian di kelas tersebut. Maka penelitian Tindakan kelas pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Sumadi, (2003: 42) menyatakan “ penelitian Tindakan kelas suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi” dalam (Asrori and Rusman 2020)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 5 Palu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juli sampai 29 Agustus 2024. Subjek penelitian ini khususnya pada kelas IX C berjumlah 23 peserta didik , yang terdiri dari 14 perempuan dan 9 laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian Tindakan kelas.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari : tes dan observasi. 1) tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang prestasi teknik dasar *passing* dan *dribble* yang dilakukan peserta didik. Tes adalah instrumen yang dipakai untuk memperoleh informasi tentang seseorang atau subjek. 2) Observasi, dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas peserta didik selama kegiatan belajar mengajar saat penerapan metode bermain ular tangga berlangsung.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1.	Peserta didik	Hasil keterampilan <i>passing</i> dan <i>dribble</i>	Tes praktik	Lembar tes keterampilan
2.	Peserta didik dan guru	Aktivitas peserta didik saat pembelajaran <i>passing</i> dan <i>dribble</i> dengan metode permainan ular tangga	Observasi	Lembar aktivitas peserta didik

Teknik analisis dilakukan tahapan dalam tindakan menganalisis data meliputi reduksi data, penyajian data (data display), dan penarikan Kesimpulan / verifikasi. 1) reduksi data adalah, proses mengolah data dari lapangan dengan memilah dan memilih, dan menyederhanakan data dengan merangkum yang penting-penting, sesuai dengan fokus masalah penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah seleksi data dan pembuangan data yang tidak relevan. Data-data yang relevan dengan penelitian ini akan diorganisasikan sehingga terbentuk Kesimpulan data yang dapat memberikan informasi faktual. 2) untuk lebih mensistemastikan data yang telah direduksi sehingga terlihat sosoknya yang lebih utuh. Dalam display data laporang yang sudah direduksi dilihat Kembali Gambaran secara keseluruhan, sehingga dapat tergambar konteks data secara apabila dipandang perlu untuk mendalami masalahnya. 3) penyajian data dilakukan dalam bentuk Kesimpulan informasi, baik berupa tabelm bagan, maupun deskriptif naratif, sehingga data yang tersaji relative jelas dan informatif. 4) kegiatan penarikan Kesimpulan merupakan kegiatan tahap akhir dari proses analisis data penarikan Kesimpulan disusun dengan mempertimbngkan secara evaluatif berdasarkan kegiatan-kegiatan yang ditempuh dalam dua tahap sebelumnya. Keselurhan, dan dapat dilakukan penggalian data Kembali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 diperoleh presentase pencapaian penggunaan media ular tangga diketahui mengalami peningkatan, perbandingan meningkatkan pada tiap siklus dapat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Penggunaan Media Ular Tangga Pada Tiap Siklus

Aspek yang diukur	Kondisi awal	Presentase kelulusan	Siklus 1	Presentase kelulusan	Siklus 2	Presentase kelulusan
	Jumlah siswa yang lulus		Jumlah siswa yang lulus		Jumlah siswa yang lulus	
Kognitif	5	22%	17	74%	20	92%

Psikomotor	5	22%	16	78%	22	96%
------------	---	-----	----	-----	----	-----

Pembahasan

Deskripsi Tiap Siklus

Deskripsi Pra Tindakan

Pada aspek kognitif dari 23 peserta didik, ada 5 peserta didik masuk kategori cukup, sedangkan 18 peserta didik masuk kategori kurang, pada aspek psikomotor ada 5 peserta didik ada yang lulus memperoleh nilai 75 atau sebesar 22% sesuai KKM sedangkan 18 lainnya masih dibawah KKM ≤ 75 .

Deskripsi siklus 1

Pada aspek kognitif dari 23 peserta didik, ada 17 peserta didik masuk kategori baik presentase 74%, sedangkan 6 peserta didik masuk kategori cukup, pada aspek psikomotor dari 23 peserta didik ada 16 peserta didik yang lulus memperoleh nilai ≥ 75 atau sebesar 78% sesuai KKM sedangkan 7 peserta didik lainnya masih dibawah KKM ≤ 75 .

Deskripsi siklus 2

Pada aspek kognitif dari 23 peserta didik, ada 20 peserta didik masuk kategori baik presentase 92%, sedangkan 3 peserta didik masuk kategori kurang, pada aspek psikomotor ada 22 peserta didik ada yang lulus memperoleh nilai ≥ 75 atau sebesar 96% sesuai KKM sedangkan 1 lainnya masih dibawah KKM ≤ 75 .

Berdasarkan pengamatan dan dilakukannya tindakan, antusias peserta didik saat menggunakan media pembelajaran ini sangat tinggi. Membuat peserta didik terlihat begitu tertarik dan bersemangat menggunakan media pembelajaran ini. Peserta didik menjawab pertanyaan dan melakukan Gerakan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti dikotak pertanyaan peserta lain yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan jawaban yang disampaikan oleh kelompok yang akan menjawab. Dan pelaksanaan tindakan ini dalam pembelajaran bola basket dengan menggunakan media ular tangga mulai dari pra siklus, siklus 1, siklus 2, diketahui telah mengalami peningkatan baik dari segi aktivitas maupun hasil belajarnya peserta didik terlihat sangat antusias sehingga pembelajaran berlangsung kondusif dan hasil belajar sesuai dengan yang sudah ditargetkan dapat dilihat sesuai hasil deskripsi dari pra siklus hingga sampai siklus 2

terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga. Meskipun keadaan kurang baik karena kekurangan lapangan dalam melakukannya namun secara guru pamong menilai bahwa media pembelajaran ini dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh peserta didik

Dari uraian data di atas dapat ditarik Kesimpulan bahwa, menggunakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran penjasorkes materi bola basket pada SMP N 5 Palu, dinyatakan berhasil sesuai target yang diharapkan. Hal ini relevan dengan penelitian Nugrahani & Rupa 2017 yang menyatakan bahwa menganggap media pembelajaran ular tangga ini cukup efektif untuk meningkatkan daya serap peserta didik terhadap pembelajaran, khusus untuk topik pembahasan tertentu sulit untuk membangun semangat peserta didik jika guru tidak menggunakan alat bantu seperti permainan pada saat menyampaikan pembahasan materi tersebut

KESIMPULAN

Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan gerak dasar pada permainan bola basket dibuktikan dari hasil penelitian sebagai berikut : 1) pra siklus ditemukan data bahwa penilaian kognitif pencapaian peserta didik 22% dalam kategori kurang, kemudian dalam penilaian psikomotor 22% kategori kurang, 2) Siklus 1 pada penilaian kognitif 74% kategori baik, kemudian penilaian psikomotor 78% kategori baik, 3) Siklus 2 pada penilaian kognitif 92% kategori baik , kemudian penilaian psikomotor 96% kategori baik. Peneliti menyarankan kepada para guru PJOK untuk dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik contohnya ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, and Rusman. 2020. Pena Persada *Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru*.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan." *Jurnal Bioedukasi* 6(2): 337–47. doi:10.33387/bioedu.v6i2.7305.
- Dwijayanti, K, M Firdaus, and M Yusuf. 2023. "Aplikasi Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Pada Siswa SD." *Jurnal Pendidikan ...* 9(2): 225–35.

<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/2538%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/download/2538/2108>.

Hendriyadi Putra, Pidro, Sapriono. 2014. “*濟無*No Title No Title No Title.” *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu IX*.

Syfa, Hana Fairuz, and Bayu Thomi Rizal. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(3): 1644–52. doi:10.51169/ideguru.v9i3.1180.