

Education and Tourism: Optimizing Offline Learning through Snakes and Ladders Game at the Islamic Tourism Study Program of IAIN Parepare

Pendidikan dan Pariwisata: Optimalisasi Pembelajaran *Offline* melalui Permainan Ular Tangga pada Program Studi Pariwisata Syariah IAIN Parepare

Adhitia Pahlawan Putra^{1*}, Mustika Syarifuddin², Muhammad Munzir³, Muh. Asrul⁴
Andi Hasan Basri⁵

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri Parepare, Program Studi Pariwisata Syariah

³ Institut Agama Islam Negeri Parepare, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

⁴ Institut Agama Islam Negeri Parepare, Mahasiswa Program Studi Pariwisata Syariah

⁵ Balai Diklat Keagamaan, Kementerian Agama, Sulawesi Selatan

*Correspondence: adhitiapahlawanputra@iainpare.ac.id

Abstract

Purpose: This article's goal is to suggest classroom action research to enhance tourism learning through the game of snakes and ladders.

Method: This study was conducted in a classroom setting from October 18 through November 14, 2021. 33 students are the study's participants. There were four stages of this classroom action research project: planned, stages, preparation, execution, and assessment.

Result: The class activity revealed that no students in the first cycle received a pre-test score of 75, that only 5% of students actively engaged in their learning, and that the classroom environment was monotonous. Contrary to the previous cycle, cycle II's use of the snake and ladder game resulted in a score of 98 percent for students who scored above the 75th percentile and an increase in participation of 90 percent. Additionally, they participate in their education actively and expressively, which has a favorable impact on the learning environment.

Contribution: In various segments, including PAUD, elementary, and junior high schools, snakes and ladders media has long been used to motivate students to learn, improve learning outcomes, and boost self-confidence. However, incorporating tourism into snakes and ladders media with the student segment is novelty and adds contribution to articles about this.

Keywords: games, snake and ladder, class action, Parepare

Abstrak

Tujuan: Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengusulkan penelitian tindakan kelas dengan tujuan mengoptimalkan pembelajaran pariwisata dengan permainan ular tangga.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2021 - 14 November 2021. Subjek penelitian ini berjumlah 33 orang mahasiswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat tahap, di antaranya perencanaan, tahapan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Hasil: Tindakan kelas menunjukkan bahwa pada siklus I, tidak ada mahasiswa yang mencapai nilai 75 pada pre test, hanya 5% siswa yang aktif dalam pembelajaran, dan suasana kelas membosankan. Berbeda dengan siklus I, setelah memanfaatkan permainan ular tangga (siklus II), nilai siswa di atas 75 adalah 98%, dan partisipasi meningkat menjadi 90%. Mereka juga secara aktif dan ekspresif terlibat dalam pembelajaran, dan lingkungan belajar bereaksi secara positif.

Kontribusi: Media ular tangga sendiri sudah banyak digunakan untuk tujuan motivasi belajar, hasil belajar, dan untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam berbagai segmen seperti PAUD, SD, dan SMP, namun integrasi pariwisata ke dalam media permainan ular tangga dengan segmen mahasiswa menjadi *novelty* dan kontribusi dalam artikel ini.

Kata Kunci: permainan, ular tangga, tindakan kelas, Parepare

Pendahuluan

Sejak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan kebijakan pembelajaran *offline* terbatas sebagai solusi penyelenggaraan pendidikan di masa pandemi pada 13 September 2021, pimpinan perguruan tinggi di Indonesia, termasuk Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, telah mengadopsi kebijakan ini. Kampus IAIN Parepare berada di jantung pulau Sulawesi dan membangun empat fakultas serta satu program pascasarjana. Keempat fakultas tersebut adalah Fakultas Tarbiyah yang memiliki delapan program studi, Fakultas Syariah dan Hukum Islam yang memiliki empat program studi, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah yang memiliki delapan program studi, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, yang memiliki tujuh program studi.

Program Studi Pariwisata Syariah merupakan salah satu program pendidikan sarjana yang dikelola oleh Unit Program Studi Fakultas Ekonomi Islam dan Bisnis. Pada tahun 2017, Rektor IAIN Parepare, Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si mengirimkan proposal kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia mengenai pembentukan program studi baru yaitu Program Studi Pariwisata Syariah. Usulan ini disetujui, dan sebagai hasilnya diterbitkan SK No. 5881. Prof. Dr.Phil. H. Kamaruddin Amin, MA selaku Kepala Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia menandatangani dokumen tersebut pada 25 Oktober 2017. Program Studi Pariwisata Syariah resmi dibuka di Fakultas Ekonomi Islam dan Bisnis dengan keluarnya SK, dan mahasiswa diterima pertama kali pada seleksi PTKIN 2018.

Mayoritas mahasiswa di Program Studi Pariwisata Syariah dan di kampus IAIN Parepare adalah generasi milenium. Generasi milenial sendiri secara literasi banyak diberikan perhatian oleh para peneliti di bidang pendidikan dan surat kabar pemberitaan. Menurut harian terbesar dalam negeri *Kompas* (2017), mengajar generasi milenium menghadirkan tantangan yang unik. Mereka memiliki kehidupan yang kuat berbasis teknologi untuk menyelesaikan tugas dengan baik, dan itu sudah menjadi kebiasaan bagi mereka (Domasti, 2017). Surat kabar *Washington Post* (2018) membagi generasi milenium menjadi dua kelompok: mereka yang lahir antara tahun 1981 dan 1996, dan mereka yang lahir di tahun 2000-an (Valerie Strauss, 2018). Waktu reaksi mereka hanya 10 menit, dan jika ada sesuatu yang tidak menarik bagi mereka, mereka akan pergi dan mengabaikannya. Mereka juga diklasifikasikan sebagai gadget adiktif (Sary, Prasetyo, & Moslem, 2021). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik atau dosen yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Beberapa sarjana yang telah melakukan penelitian tentang pemanfaatan media permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Meriyati, 2019; Panse, 2019; Ratieh & Fachrurrozie, 2014). Motivasi belajar banyak dipengaruhi oleh situasi dan faktor lingkungan yang terjadi di sekitar yang membentuk ciri khas setiap pemuda masa kini (Madara, 2018). Di dalam kampus, mereka membutuhkan desain yang menggabungkan permainan tradisional dan media virtual dalam metode pembelajaran (Sohibun & Ade, 2017) untuk menciptakan pengalaman yang unik dan mengurangi pembelajaran yang tidak efektif dan suasana kelas yang monoton karena faktor eksternal seperti COVID-19 dan faktor internal seperti kebijakan pembelajaran *online*.

Metode permainan edukatif banyak digunakan oleh para peneliti di bidang pendidikan, teknologi informasi, dan pariwisata (Pontororing, Sengkey, & Tulenan, 2016; Widiana, Parera, & Yuda Sukmana, 2019; Yuni, Zulhanan, & Sodikin, 2019). Mereka meneliti penggunaan metode permainan untuk memperkenalkan objek wisata berbasis teknologi dan menggunakan media pembelajaran seperti ular tangga. Metode ini dapat digunakan secara individu atau kelompok, namun sebagian besar metode permainan digunakan secara berkelompok atau

sebagai *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan, kelincahan, dan kemampuan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan (Ratieh & Fachrurrozie, 2014).

Di dalam Al-Qur'an, seruan pendidikan dan pengajaran yang secara implisit mengajak untuk memilih metode yang sesuai dengan kondisi manusia dan minatnya serta yang berkaitan dengan segala aspek jasmani dan rohani terdapat dalam Q.S An-Nahl ayat 125 di bawah ini.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَحَدِّ لَّهُم بِالَّتِي
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk" (Q.S An-Nahl: 125).

Ayat tersebut ditafsirkan oleh Muhammad Quraish Shihab (2012), bahwa Nabi Muhammad Saw. diberi petunjuk untuk mengajak manusia meniti jalan kebenaran yang diperintahkan oleh Allah Swt. Memilih jalan dakwah terbaik yang sesuai dengan kondisi manusia. Mengajak kaum cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi untuk berdialog dengan kata-kata bijak, sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam, ajaklah mereka dengan memberikan nasihat dan perumpamaan yang sesuai dengan taraf mereka sehingga mereka sampai kepada kebenaran melalui jalan terdekat yang paling cocok untuk mereka (Shihab, 2012).

Berdasarkan teks terjemahan Al-Quran Q.S An-Nahl 125 dan penafsirannya di atas, metode pembelajaran permainan ular tangga akan diterapkan sesuai dengan kondisi mahasiswa milenium masa kini yang gemar dengan *game online*. Metode ini diterapkan pada Mata Kuliah Ilmu Pariwisata tahun akademik 2021/2022. Kondisi awal pada kelas Mata Kuliah Ilmu Pariwisata adalah mahasiswa hanya fokus pada 10 menit awal, sesudah itu mematikan kamera, kurangnya rasa ingin tahu dan partisipasi aktif dalam diskusi, belum berani mengemukakan pendapat, serta suasana kelas *online* yang monoton yang dipandang kurang efektif dan menarik. Oleh karena itu, metode pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga sebagaimana terurai pada paragraf sebelumnya akan ditindaklanjuti dalam kelas *offline* terbatas.

Permainan ular tangga adalah permainan yang berorientasi pada pedagogik mahasiswa. Permainan ini biasanya dimainkan anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Media permainan Ular Tangga bahan belajar secara formal khususnya bagi para sarjana di bidang pendidikan. Melalui media ular tangga inilah, peneliti mengintegrasikan studi pariwisata dengan mengenalkan daya tarik wisata di Indonesia dan mahasiswa ikut bermain di dalamnya. Media ular tangga sendiri sudah banyak digunakan tujuan pada motivasi belajar, hasil belajar, dan untuk meningkatkan kepercayaan diri (Chabib, Djatmika, & Kuswandi, 2017; Fransisca, Wulan, & Supena, 2020; Maisyarah & Firman, 2019) di berbagai segmen seperti PAUD, SD, dan SMP, namun integrasi pariwisata ke dalam media permainan ular tangga dengan segmen mahasiswa dan masalah kelas *online* sebagaimana terurai pada pendahuluan menjadi kebaruan dan kontribusi dalam artikel ini.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dengan mengikuti prosedur dan karakteristik *classroom action research* yang bertujuan mengoptimalkan pembelajaran secara langsung (Hanifah, 2014). Prosedur ini

berbeda dengan penelitian tindakan (*action research*) yang cenderung kuantitatif di mana peneliti harus melibatkan orang lain, dan mengharuskan analisis statistik. Namun, baik *action research* dan *classroom action research* sama-sama termasuk dalam penelitian terapan (*applied research*) yang menggabungkan antara pengetahuan (pariwisata), penelitian, dan tindakan (Mulyatiningsih, 2019).

Penelitian ini dilakukan di Prodi Pariwisata Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Parepare, Jalan Amal Bhakti Soreang, Kota Parepare. Penelitian dilaksanakan pada 18 Oktober – 14 November 2021. Subjek penelitian ini adalah 33 orang mahasiswa. Tahapan kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah perencanaan kegiatan, persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Data tindakan kelas diperoleh melalui pengamatan langsung di kelas dan hasil tes dengan instrumen tes tertulis. Teknik analisis data yang dilakukan adalah membandingkan tes tertulis dan pengamatan langsung lingkungan kelas yang diuji cobakan sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Tabel 1. Daftar Responden

No.	Responden	Peran
1	Responden 1	Dekan
2	Responden 2	Ketua Program Studi Pariwisata Syariah
3	Responden 3	
4	Responden 4	Dosen
5	Responden 5	Mahasiswa
6	Responden 6	Mahasiswa
7	Responden 7	Mahasiswa
8	Responden 8	Mahasiswa
9	Responden 9	Mahasiswa
10	Responden 10	Mahasiswa
11	Responden 11	Mahasiswa
12	Responden 12	Mahasiswa
13	Responden 13	Mahasiswa
14	Responden 14	Mahasiswa
15	Responden 15	Mahasiswa
16	Responden 16	Mahasiswa
17	Responden 17	Mahasiswa
18	Responden 18	Mahasiswa
19	Responden 19	Mahasiswa
20	Responden 20	Mahasiswa
21	Responden 21	Mahasiswa
22	Responden 22	Mahasiswa
23	Responden 23	Mahasiswa
24	Responden 24	Mahasiswa
25	Responden 25	Mahasiswa
26	Responden 26	Mahasiswa
27	Responden 27	Mahasiswa
28	Responden 28	Mahasiswa
29	Responden 29	Mahasiswa
30	Responden 30	Mahasiswa
31	Responden 31	Mahasiswa
32	Responden 32	Mahasiswa
33	Responden 33	Mahasiswa
34	Responden 34	Mahasiswa
35	Responden 35	Mahasiswa
36	Responden 36	Mahasiswa

Hasil dan Pembahasan

Optimalisasi pembelajaran *offline* terbatas pada mata kuliah Ilmu Pariwisata terdiri 4 kegiatan. Masing-masing kegiatan memiliki tahapan dan hasil atau *output*.

Perencanaan Kegiatan

Melakukan konsultasi rancangan awal *prototype* permainan ular tangga mengenal daya tarik wisata di Indonesia kepada Dekan selaku responden 1 pada tanggal 18 Oktober 2021, Kaprodi Pariwisata Syariah selaku responden 2 pada tanggal 21 Oktober 2021, dan sesama dosen Prodi Pariwisata Syariah selaku responden 3 Pada tanggal 22 Oktober 2021. Konsultasi dilakukan untuk mendapat penjelasan, saran, dan masukan ide-ide kreatif.



Gambar 1. Konsultasi dengan Dosen dan Pengelola
Sumber: Dokumentasi Penulis

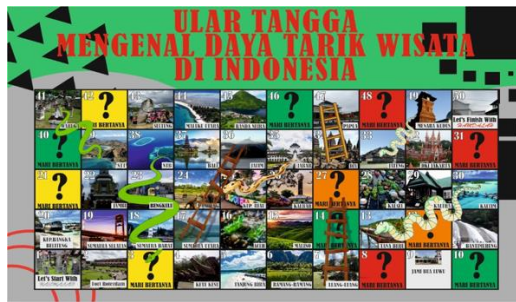
Persiapan Kegiatan

Menyiapkan alat dan bahan dengan tersedianya LCD Proyektor, Speaker+Mic dan bahan untuk pembuatan *prototype* media pembelajaran.



Gambar 5. Alat dan Bahan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Merancang jenis permainan bersama tim, panduan permainan, dan pembagian kelompok. Hasil tahapan ini adalah tersedianya *prototype* media pembelajaran, panduan permainan ular tangga dan terbaginya peserta kelas menjadi 4 kelompok.



Gambar 6. Desain Permainan Ular Tangga
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Melaksanakan uji coba media pembelajaran. Hasil tahapan ini adalah terlaksananya simulasi kegiatan media pembelajaran ular tangga.



Gambar 7. Uji Coba Media Pembelajaran
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Menyampaikan kepada mahasiswa tentang kegiatan pembelajaran *offline* terbatas dengan media ular tangga berupa poster yang dibagikan ke grup *Whatss App* kelas.



Gambar 8. Poster Penyampaian Kepada Mahasiswa
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Menyusun *pre-test* berupa soal tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Melaksanakan *pre-test*. Hasil pemeriksaan *pre-test* dalam bentuk tabel. Berdasarkan hasil *pre-test*, dari 33 peserta kelas hanya 27 orang yang mengikuti *pre-test*, sedangkan sisanya 4 orang absen (tidak hadir), 1 orang sakit, dan 1 orang izin.

Pelaksanaan Kegiatan

Mengecek kesiapan mahasiswa sebelum membuka kegiatan *edugames*: berdoa, mengecek kehadiran mahasiswa, dan memberikan arahan. Dengan melakukan pengecekan kesiapan mahasiswa diketahui bahwa dari 33 orang mahasiswa, sejumlah 30 orang hadir dan 2 orang tidak hadir, serta 1 orang izin.

Memberikan materi dan panduan permainan tangga. Hasil terlaksananya kegiatan permainan ular tangga mengenal daya tarik wisata di Indonesia. Dalam pelaksanaan kegiatan waktu yang kami khawatirkan akan berlangsung melebihi 1.30 menit tidak terjadi dan kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan harapan kami. Adapun pemenang permainan untuk kelompok pemenang yang mencapai *finish* pertama adalah kelompok 1, sedangkan kelompok pemenang dengan poin tertinggi adalah kelompok 4.



Gambar 10. Memberi Materi dan Panduan Permainan
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 11. Pelaksanaan Permainan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Penutupan Kegiatan

Penutupan kegiatan ditutup dengan meminta *feed back* dari mahasiswa sebanyak 4 orang dan pembacaan doa oleh Mahasiswa A.n Muh. Syafiq. Kemudian setelah penutupan kegiatan dilakukan foto bersama.



Gambar 12. Foto Bersama
Sumber: Dokumentasi Penulis

Feedback (umpan balik) mahasiswa terhadap pembelajaran Mata Kuliah Ilmu Pariwisata menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat dikatakan cukup positif. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan perwakilan mahasiswa dari setiap kelompok yang tidak memberikan *feedback* negatif. *Feedback* dari mahasiswa ini juga tersedia secara *online*, lengkap dengan pelaksanaan kegiatan melalui kanal video *youtube*.

"Alhamdulillah, lebih cepat ki memahami materi. Setidaknya ular tangga ini banyak na kasitau tentang wisata alam" (Responden 5)

"Dalam metode pembelajaran yang berupa permainan ini cukup menyenangkan dan metodenya juga cukup bagus. Kita dari kelompok dua banyak memahami wisata-wisata yang ada di Indonesia". (Responden 6)

"Ular tangga pariwisata ini kita diajarkan bagaimana tetap santai dalam belajar, tetapi tetap fokus dengan apa yang akan dipertanyakan oleh teman-teman. Kita dilatih juga untuk memahami pertanyaan jika kita juga sedang bermain". (Responden 7)

"Hal ini cukup menarik bagi kita para mahasiswa karena dengan belajar seperti ini kita diajar untuk manajemen waktu, menggunakan teknologi untuk membantu proses pembelajaran, serta kita lebih banyak mengetahui objek dan spot wisata yang ada di Indonesia". (Responden 8)

Evaluasi Kegiatan

Memberikan post-test kegiatan

Hasil *post-test* dalam bentuk tabel penilaian hasil belajar dan memeriksa rekap *pre-test* dan *post-test* kegiatan berupa tabel perbandingan hasil belajar. Pembahasan hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan secara kualitatif dengan cara observasi dan pengamatan selama penelitian berlangsung. Siklus pertama, mahasiswa mengalami kebosanan, hanya sekitar 5 % mahasiswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, partisipasi mahasiswa kurang serta tidak ada mahasiswa yang mencapai nilai di atas 60. Siklus kedua, setelah pembelajaran menggunakan media ular tangga partisipasi mahasiswa sekitar 80% aktif secara pedagogi dan ekspresif dalam pembelajaran dengan ikut bermain ular tangga, suasana belajar menyenangkan, serta nilai mahasiswa yang mencapai di atas 75 sebanyak 98%. Dengan kata lain, terjadi peningkatan 98%% pada siklus kedua (pembelajaran dengan media permainan ular tangga).

Membuat laporan evaluasi kegiatan

Pembuatan laporan evaluasi dalam bentuk *draft* jurnal yang ditulis dan dipublikasikan melalui jurnal untuk meningkatkan publikasi penelitian dosen.

Kesimpulan

Kebijakan pembelajaran *online* yang diterapkan kepada mahasiswa akibat pandemi COVID-19 kurang optimal. Hal ini didasarkan pada pengamatan secara langsung dari terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa di kelas Mata Kuliah Ilmu Pariwisata. Dengan adanya kebijakan pembelajaran *offline* terbatas, kami menerapkan metode pembelajaran permainan yang edukatif untuk mengoptimalkan pembelajaran melalui media ular tangga. Dengan metode tersebut, mahasiswa lebih berminat menjalani pembelajaran, aktif secara pedagogi, berani mengemukakan pendapat, dan suasana belajar yang menyenangkan. Di samping itu, penggunaan media permainan ular tangga ini juga semakin menjalin hubungan yang lebih *friendly* (emosional) antara dosen dan mahasiswa.

Media ular tangga juga meningkatkan pada hasil belajar mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dikonstruksikan agar mahasiswa secara tidak langsung sedang berwisata. Beragam daya tarik wisata budaya alam, dan religi saling terkoneksi dalam kotak/papan permainan. Tujuannya agar mahasiswa lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan sumber daya pariwisata (Pitana & Diarta, 2009). Hasil belajar mahasiswa yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan terjadinya perubahan positif. Hasil *pre-test* tidak ada mahasiswa yang mencapai nilai di atas 60, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga nilai mahasiswa yang mencapai di atas 75 sebanyak 98%. Dengan demikian, terjadi peningkatan pada hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Ilmu Pariwisata kelas 9320A.

Acknowledgement

Artikel ini adalah bagian tugas akhir Latsar CPNS 2019 dengan Coach/Pembimbing Andi Hasan Basri, SE, M.Adm.SDA dan Mentor Hj. Musyarrafah Amin, S. Sos., M.Si. Dalam penulisan artikel ini, tugas akhir rancangan diformulasi ulang (*rewrite*) yang didiskusikan bersama dengan para penulis sebagaimana tercantum pada bagian awal artikel. Dikusi yang dibahas dalam penulisan artikel terkait kajian literatur dan kontribusi penelitian, metode, pendekatan religi dan ayat Al-Quran, serta dokumentasi seperti gambar yang disesuaikan dengan template Jurnal Juwita.

Daftar Pustaka

- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori* Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9634>
- Domasti, A. A. (2017). Butuh Trik Khusus Mengajar Generasi Milenial. *Kompas.Com*. Retrieved from <https://edukasi.kompas.com/read/2017/05/17/20084651/butuh.trik.untuk.mengajar.generasi.milenial>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan* Retrieved from <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/405>
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Bandung: UPI Press. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=SQVKDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&ots=jMFtXyJ1Cw&sig=7atslK0DnWutRfUscoGHVxdtGhs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Madara, S. R. (2018). Future of millennial generations: A review. *2018 Advances in Science and Engineering Technology International Conferences, ASET 2018*, pp. 1–4. <https://doi.org/10.1109/ICASET.2018.8376927>
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. researchgate.net. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Elke-Maisyarah-2/publication/330159942_Media_Permainan_Ular_Tangga_Motivasi_Dan_Hasil_Belajar_Peserta_Didik_Di_Sekolah_Dasar/Links/5c306b8592851c22a35b3fa5/Media-

- Permainan-Ular-Tangga-Motivasi-Dan-Hasil-Belajar-Peserta
- Meriyati, M. (2019). Snake and Ladder Game Integrated with Asmaul-husna: Development of Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, Vol. 1155. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012024>
- Mulyatiningsih, E. (2019). Metode Penelitian Tindakan Kelas. *Ilmu Keolahragaan Nasional*. staff.uny.ac.id. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/8cmetode-penelitian-tindakan-kelas.pdf>
- Panse, P. (2019). An Edutainment Approach to Enhance Teaching–Learning Process. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, Vol. 870, pp. 501–511. https://doi.org/10.1007/978-981-13-2673-8_53
- Pitana, I. G., & Diarta, I. K. S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Yogyakarta: ANDI.
- Pontororing, N., Sengkey, R., & Tulenan, V. (2016). Game Pengenalan Objek Wisata Kota Tomohon. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.35793/jti.7.1.2016.10773>
- Ratieh, W., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 9(1), 48–56.
- Sary, F. P., Prasetyo, A., & Moslem, M. (2021). E- Learning Utilization To Improve the Students ' Learning Achievement. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 4(1), 49–54.
- Shihab, M. Q. (2012). *Tafsir Al-Mishbah Jilid 10 (as-syuara', an-naml, al-qasas, ankabut)*.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Valerie Strauss. (2018). Americans: Get ready for the post-millennial generation. They have a lot to say. *Washingtonpost.Com*. Retrieved from <https://www.washingtonpost.com/education/2018/11/05/americans-get-ready-post-millennial-generation-they-have-lot-say/>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Yuni, Y. A., Zulhanan, Z., & Sodikin, S. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 194–203. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4343>