

PENGEMBANGAN *Siji Card* BERBASIS PERMAINAN UNO PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG

Fitria Nadra Maulida¹, Sylvia Lara Syaflin², A. Heryanto³
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}
Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}
Email: maulidanadra68@gmail.com¹, sylvialaras@gmail.com²

Corresponding author:

Fitria Nadra Maulida
Universitas PGRI Palembang
Email: maulidanadra68@gmail.com

Abstrak: *Pengembangan Siji Card Berbasis Permainan UNO Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 2 Palembang.* Rendahnya pemanfaatan media pada lingkungan belajar dalam mengajar dan belajar di kelas menjadikan siswa gampang merasa jenuh dan kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang melatar belakangi penelitian ini untuk memudahkan siswa ketika mengerti sebuah materi pelajaran. Tujuan melalui adanya penelitian ini ialah hendak menciptakan sebuah alat atau sarana pembelajaran yang valid dan praktis. Penelitian ini memakai model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Model ADDIE ini merupakan salah satu model pengembangan produk yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengukur validitas media, validitas materi, dan validitas bahasa dengan persentase sebesar 94,01% yang dinilai menunjukkan kriteria yaitu "Sangat Valid", selanjutnya hasil tes penilaian *one to one evaluation* dengan persentase sebesar 92,05% menunjukkan kriteria yaitu "Sangat Valid", dan yang terakhir ialah penilaian *small group evaluation* dengan persentase sebesar 91,45% menunjukkan kriteria "sangat valid". Dan dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa pengembangan media siji card berbasis permainan uno valid dan praktis.

Kata Kunci : *Kebutuhan Manusia, Media Siji Card, Pengembangan*

Abstract: *Development of Siji Card Based on UNO Game in IPAS Class IV SD Muhammadiyah 2 Palembang.* The low utilization of media in the learning environment in teaching and learning in the classroom makes students easily feel bored and pay less attention when learning takes place. This is the background of this research to make it easier for students to understand a subject matter. The purpose of this research is to create a valid and practical learning tool or tool. This research uses the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation) this ADDIE model is one of the product development models that can be applied in the learning process. This research measures media validity, material validity, and language validity with a percentage of 94,01% which is considered to show the criteria, namely "Very Valid", then the result of the one to one evaluation assessment test with a percentage of 92,05% show the criteria, namely "Very Valid", and the last is the criteria "Very Valid". And it can be concluded from this research that the development of siji card media based on uno games is valid and practical.

Keywords: *Development, Human Needs, Siji Card Media*

PENDAHULUAN

Perbaikan pengelolaan sarana, manusia, dan instrument diperlukan untuk setiap jenjang Pendidikan agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Kemampuan komunikasi dan informasi, pemikiran kritis, dan pengarahan diri sendiri, serta kemampuan untuk membangun koneksi dan mendukung satu sama lain adalah semua kompetensi yang harus dimiliki siswa. Karena siswa mempelajari berbagai hal tentang lingkungan di setiap

tingkat, guru harus memahami baik teori maupun praktik. Guru harus memiliki sumber daya atau media untuk mendapatkan media yang relevan (Majir, 2020, p. 41)

Tugas pendidik adalah mendidik anak hingga dewasa. Tetapi, orang tua adalah guru alami yang tidak bisa tergantikan. Jika orang tua memfasilitasi Pendidikan kepada anaknya, itu tidak berarti bahwa pendidik akan bertindak sebagai pengganti orang tua. Sebaliknya, pendidik harus bertindak sebagai perwakilan orang tua anak Ketika mereka sedang bertugas sebagai guru di sekolah (Sadulloh, Muharram, & Robandi, 2021, p. 84).

Pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran telah dikembangkan oleh teknologi Pendidikan, sehingga mengarah pada terciptanya berbagai konsep dan praktik Pendidikan. Oleh karena itu, teknologi Pendidikan seringkali disamakan dengan media, padahal media hanya membantu menyebarkan informasi atau materi Pendidikan. Dalam perspektif system Pendidikan, integrasi kurikulum difasilitasi oleh kemajuan teknologi, khususnya di sekolah-sekolah tertentu (Harjali, 2011, p. 1).

Seluruh aspek perkembangan manusia dan reaktivasi diri dimasukkan dalam kurikulum sekolah, memungkinkan anak-anak dan remaja memahami peran dan keterlibatan mereka dalam masyarakat. Prosedur perkembangan dan pengembangan manusia di pendidikan tidak terpengaruh oleh apa yang diajarkan oleh pendidik kepada siswanya (Hazmi, 2019, p. 57). Pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dapat dicapai melalui penggunaan media dan teknologi pembelajaran yang tepat guna. Guru dapat menggunakan teknik pengajaran yang lebih mudah beradaptasi dan efektif dalam meningkatkan keluasaan dan kegunaan pengajaran dan pembelajaran Wang dalam (Syafli, 2022, p. 1517).

Berdasarkan teori Piaget tentang perkembangan kognitif pada tahap kerja spesifik 7-11 tahun (Thahir, 2022, p. 19). Anak-anak dapat mengembangkan pemikiran logis dan mengamati berbagai dimensi secara bersamaan, menghubungkan dengan satu sama lain. Kurang egois dan kurang kemampuan berfikir abstrak. Oleh karena itu, pendidik perlu memfasilitasi pembelajaran informasi penting bagi anak, khususnya dalam hal konten Pendidikan dan teknologi. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran tingkat lanjut dan teori pembelajaran kognitif saling berkaitan.

Pendidik dan siswa terhubung selama proses pembelajaran. Pendidik bertanggung jawab untuk menyampaikan informasi, sementara siswa bertanggung jawab untuk menerimanya. Proses yang sukses melibatkan kerja sama kedua belah pihak, guru menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diserap (Hasan, et al., 2021, p. 27). Alat atau media komunikasi diperlukan untuk melengkapi komunikasi antara pemberi informasi dan penerima serta terciptanya komunikasi yang efektif.

Sebagai alat penyampai informasi tujuan pembelajaran tercermin dalam proses pembelajaran melalui media. Pembelajaran difasilitasi dengan berbagai jenis media pembelajaran, antara lain media audio, visual, dan audiovisual. Penggunaan media yang menarik meningkatkan pengalaman belajar dengan memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Laduni & Desyandri, 2021, p. 1151). Kesuksesan pembelajaran bukan cuma

menggunakan alat pembelajaran yang tepat tidak semata-mata diperlukan, namun sangat penting. Guru harus mengoptimalkan dan memanfaatkan media yang tepat (Heryanto & Firmansyah, 2020).

Karakteristik anak-anak cenderung senang terlibat dalam permainan. Metode permainan dimanfaatkan oleh pendidik untuk menampilkan pembelajaran dalam lingkungan yang menstimulasi tanpa membosankan atau tidak menarik karena ketidak tertarikannya siswa dalam pembelajaran. Metode ini penting untuk meningkatkan rasa ingin pelajarannya berkurang. Metode ini penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan mendorong rasa ingin tahunya. Dalam menerapkan metode permainan, hendaknya tersedia beberapa bahan atau mainan edukatif agar pembelajaran lebih menarik melalui metode permainan, salah satunya adalah penggunaan permainan *siji card* (Zuhriyah, 2020, p. 28).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Palembang pada tanggal 28 Februari 2024, ditemukannya bahwa guru kesulitan dalam menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel yang akan menarik perhatian siswa dan mendukung kegiatan belajar, menciptakan lingkungan belajar yang beragam yang menarik perhatian siswa dan memudahkan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton. Pendidik hanya terfokus pada buku, lingkungan belajar yang cepat membuat siswa bosan. Mereka tidak mempunyai pembelajaran yang berdiferensiasi dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran seperti *siji card* dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi IPAS.

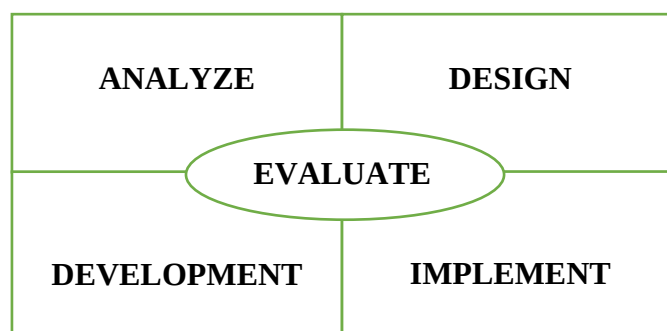
Untuk menyelesaikan permasalahan ini, peneliti menggunakan *siji card* berbasis permainan uno. Hal ini membuat materi lebih mudah diakses oleh siswa dan memungkinkan pendidik untuk meningkatkan kemampuan mereka sendiri dalam penguasaan materi dengan menggunakan media *siji card* berbasis permainan uno ini. Siswa akan belajar dengan lebih aktif dengan cara ini, dan suasana kelas akan menjadi lebih baik. Di SD Muhammadiyah 2 Palembang, belum ada media pembelajaran *siji card* berbasis permainan uno. Mata pelajaran IPAS ini sangat cocok untuk diterapkan dalam permainan *siji card* berbasis permainan uno. Dengan mengambil mata pelajaran ini, siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam kelas. Mereka juga dapat berlatih berpikir kritis melalui permainan *siji card* berbasis permainan uno yang berfokus pada materi "Aku dan Kebutuhanku".

Penelitian yang mendukung penelitian ini dikukuhkan melalui penelitian yang dilangsungkan oleh (Harahap, Mujib, & Nasution, 2022). di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, penggunaan media kartu UNO Math dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini, 2019). di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, penggunaan kartu UNO BUNDO dinyatakan layak untuk digunakan sebagai meningkatkan motivasi dan pembelajaran melalui penggunaan media pendidikan. Dan yang terakhir, penelitian yang dilakukan oleh (Laduni & Desyandri, 2021). di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, penggunaan media pembelajaran permainan UNO "Budin" dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan judul Pengembangan *Siji Card* Berbasis Permainan *Uno* Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Muhammadiyah 2 Palembang”.

METODE

Metode R&D digunakan pada proyek penelitian ini. Tujuan pengembangan produk ditentukan dengan melakukan penelitian pengembangan, yang meliputi perancangan dan pengujian (Fransisca & Putri, 2019, p. 73). Metode penelitian pengembangan pada prinsipnya mempunyai dua sasaran khusus, yaitu: (1) pengembangan suatu ciptaan, (2) pengujian kesesuaian suatu ciptaan untuk memperoleh tujuannya. Sasaran khusus disebutkan sebagai pengembangan, dan selanjutnya adalah validasi. Dengan ini, rancangan penelitian pengembangan kian akurat didefinisikan serupa pekerjaan pengembangan, yang didalamnya juga mencakup usaha penerimaan. Berikut ini menunjukkan Konsep ADDIE yang digambarkan oleh Benny Pribadi.



Gambar 1 Model ADDIE

Perkembangan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Palembang menjdai focus melalui penelitian pengembangan *siji card* berbasis permainan *uno*. Data penelitian juga berasal dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, materi, dan ahli Bahasa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam validasi yang dilakukan oleh ahli media, materi, dan ahli Bahasa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam peelitian ini ialah angket, observasi, dan dokumentasi.

Analisis kevalidan dan analisis data menggunakan analisis angket respons siswa. Seperti yang ditunjukan di bawah ini, evaluasi studi ini diberikan menggunakan skala likert memakai penskoran 1-5.

Tabel 1 Skala Likert	
Kriteria Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber : (Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021)

Rumus berikut digunakan untuk memvalidasi data hasil yang diperoleh ahli media, materi, dan bahasa, serta tanggapan siswa dari survei.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

Berikut adalah beberapa kriteria yang digunakan untuk mengklasifikasikan data jumlah:

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	0% - 25%	Tidak ada aspek Kevalidan
2.	25% - 50%	Cukup
3.	50% - 75%	Valid
4.	75% - 100%	Sangat Valid

Sumber : (Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menggunakan model ADDIE terdiri dari 5 tahap, termasuk analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, untuk mencapai tujuan penelitian dan pengembangan suatu produk yang valid dan praktis. Evaluasi pada analisis tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi kepada guru kelas IV untuk mencari informasi kebutuhan media pembelajaran di SD Muhammadiyah 2 Palembang. Setelah itu menyiapkan GBIM yang dilanjutkan dengan membuat *flowchart* juga *storyboard*. Selanjutnya *siji card* berbasis permainan *uno* dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli. Untuk menjamin keabsahan produk dapat diterapkan pada siswa melalui tahapan *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Dan langkah terakhir adalah menevaluasi kekurangan serta kelebihan dari media *siji card* berbasis permainan *uno*.

Siji card berbasis permainan *uno* adalah produk yang dibuat dengan menggunakan kertas konstruk dengan ukuran 9x6,65 cm. Media pembelajaran ini dapat membantu proses pembelajaran yang terkesan monoton karena guru hanya terfokus pada buku, dengan adanya pengembangan media *siji card* ini siswa dapat bermain sambil belajar yang dapat mengasah kemampuan kognitif siswa. Karena pada saat bermain siswa dapat memiliki pengetahuan dan pengalaman baru dari game *siji card* ini. Siswa dapat membedakan kebutuhan-kebutuhan manusia yang terdiri dari kebutuhan primer, sekunder, juga tersier.

Siji card berbasis permainan *uno* ini yang berisikan dari 109 kartu dengan 76 kartu soal dan jawaban sedangkan 32 kartu (*Skip, Reverse, Draw +1, Draw +2, Wild*) dan juga 1 kartu petunjuk permainan. Media ini juga memiliki kotak, pada tampilan depan kotak menunjukkan gambar yang bertuliskan "*SII CARD*", dan bagian tampilan belakang menunjukkan identitas dari peneliti. Kelebihan media *siji card* berbasis permainan *uno* ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam belajar, dengan adanya media *siji card* dapat membuat suasana kelas jadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan bagaimana siswa berinteraksi selama proses

pembelajaran. Ini akan menjadi solusi peneliti untuk mengembangkan dan menghasilkan media *siji card* berbasis permainan *uno* yang valid dan praktis.

Hasil penelitian validator memberikan persentase terhadap total hasil pengembangan media *siji card* berbasis permainan *uno*. Berikutnya adalah persentase total dari hasil validasi ahli media, materi dan Bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Keseluruhan Uji Coba Validitas

No.	Keterangan	Skor (%)
1.	Validasi Media	93,7%
2.	Validasi Materi	93,33%
3.	Validasi Bahasa	95%
Jumlah		283,03%
Rata-Rata Persentase Keseluruhan		94,01%

Sumber : Hasil olah data primer (2024)

Bersumber dari hasil dari kelengkapan tes validasi media *siji card* didapatkan skor kualifikasi media rata-rata 93,7% dengan kriteria “Sangat Valid”, sedangkan skor kualifikasi materi rata-rata sebesar 93,33% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan validitas bahasa memperoleh skor kualifikasi Bahasa rata-rata sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Valid”. Dengan ini, hasil dari kelengkapan tes validasi ini mendapati persentase sebesar 94,01% dan produk yang dikembangkan diterangkan melengkapi kriteria layak maka berhasil dikatakan “Sangat Valid”. Dari hasil survei siswa diperoleh hasil keseluruhan pada uji coba *one to one evaluation* sebanyak 4 siswa dan *small group evaluation* sebanyak 8 siswa yang tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Penilaian Angket One to One Evaluation

Aspek	Skala Penilaian			
	FA	SD	MN	ZH
Tampilan	14	13	14	14
Kemudahan	13	12	15	14
Manfaat	28	27	28	29
Jumlah	55	52	57	57
Persentase	91,6%	86,6%	95%	95%
Rata-Rata	92,05%			
Kriteria	Sangat Praktis			

Sumber : Hasil olah data primer (2024)

Dengan demikian hasil akhir dari keempat siswa tersebut adalah 92,05% dan tergolong “Sangat Praktis”. Siswa pun memberikan komentarnys setelah menggunakan *siji card*. Berikut hasil tahap *small group evaluation* pada Tabel 5. Rata-rata hasil evaluasi total kelompok sebesar 91,45% dan bisa dikatakan “Sangat Praktis”. Selain memanfaatkan media *siji card* berbasis permainan *uno*, siswa juga diinstruksikan untuk memberikan jawabannya pada kolom yang sudah disediakan.

Tabel 5. Hasil Penilaian Angket *Small Group Evaluation*

Aspek	Skala Penilaian							
	ARR	AAK	MAR	MRA	BA	FNN	AS	ZA
Tampilan	14	15	15	14	13	15	13	15
Kemudahan	13	14	15	14	14	13	14	13
Manfaat	23	29	28	27	26	28	26	28
Jumlah	50	58	58	55	53	56	53	56
Persentase	83,33%	96,66%	96,66%	91,66%	88,33%	93,33%	88,33%	93,33%
Rata-Rata	91,45%							
Kriteria	Sangat Praktis							

Sumber : Hasil olah data primer (2024)

Dengan skor validasi media sebesar 93,7% bisa dikatakan “Sangat Valid” untuk *siji card* berbasis permainan *uno*. Searah dengan penelitian yang telah dilakukan (Anggraini, 2019). yang menciptakan produk Kartu *UNO BUNDO* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Bantulan. Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran Bab 7 bagian A (Aku dan Kebutuhanku) para validator ini memberikan kriteria “Sangat Valid” dan memperoleh skor 93,33%, searah dengan penelitian yang dilakukan oleh (Harlin & Arini, 2023). yang menghasilkan Media Kartu *UNO* pada materi satuan berat di kelas IV SD. Hasil validasi Bahasa menunjukkan bahwa media *siji card* berbasis permainan *uno* ini memenuhi kriteria “Sangat Valid” dengan skor 95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *siji card* ini memiliki persentase keseluruhan sebesar 94,01%

Setelah para ahli memastikan bahwa media *siji card* berbasis permainan *uno* ini valid peneliti melakukan penilaian *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Penilaian *one to one evaluation* melibatkan empat orang siswa sementara *small group* melibatkan delapan orang siswa.

Hasil dari uji coba *one to one evaluation* ini menghasilkan skor sebesar 92.05% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sejalan dengan sebuah penelitian (Anggraini, 2019) terhadap tes *one to one* dengan skor 3,5 “Sangat Praktis”. Media ini kemudian memperoleh skor sebesar 91,45% pada tes penilaian *small group evaluation* dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Jadi dapat disimpulkan kedua tes yaitu *one to one evaluation* dan *small group evaluation* memperoleh hasil sebesar 91,75%, sehingga kriteria media *siji card* berbasis permainan *uno* ini adalah “Sangat Praktis”.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bisa diambil kesimpulan bahwa: Hasil dari penelitian media *siji card* berbasis permainan *uno* di SD Muhammadiyah 2 Palembang ini dinyatakan “Valid”. Karena memperoleh hasil sebesar 94,01%. Dan hasil pengembangan media *siji card* berbasis permainan *uno* di SD Muhammadiyah 2 Palembang ini diterangkan “Sangat Praktis”.

Karena mencapai nilai kepraktisan pada tahapan One to One Evaluation sebanyak 92,05% dan Small Group Evaluation sebanyak 91,45%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2019). Pengembangan Kartu UNO BUNDO Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Bantulan. *Basic Education*, 8(10).
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 1(1).
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *All Fields of Science J-LAS*, 2(1).
- Harjali. (2011). Teknologi Pendidikan. STAIN Po PRESS.
- Harlin, M. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: CV Tahta Media Grup.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *JOEI (Journal of Education and Intruction)*, 2(1).
- Heryanto, A., & Firmansyah, D. (2020). TRANSPOSISI TTI (TRANSFER, TRANSLATION, IMITATE) DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Sitakara*, 5(2).
- Laduni, J. F., & Desyandri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan UNO "Budin" Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1151-1152.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 277.
- Majir, A. (2020). Paradigm Baru Manajemen Pendidikan Abad 21. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Novelza, I. D., & Handican, R. (2023). Apakah Media Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1).
- Sadulloh, U., Muharram, A., & Robandi, B. (2021). *Pedagogi (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4).
- Thahir, A. (2022). Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 28.