

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS BUDAYA LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA 7 SUB TEMA 3
KELAS V SD**

Naomita Situmeang
Universitas Negeri Medan
Email: naomitasitumeang361@gmail.com

Corresponding author:

Naomita Situmeang

Universitas Negeri Medan

Email: naomitasitumeang361@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan karakter peserta didik yaitu belajar sambil bermain sehingga pembelajaran lebih efektif dan juga menyenangkan. Selain itu, pada penelitian ini juga akan diketahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran Ular Tangga berbasis Budaya Lokal dengan materi kegiatan mengisi kemerdekaan terhadap 24 siswa di kelas V SDN 064977 Medan Tembung. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini adalah: 1) Validasi Media sebesar 93,3% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak" ; 2) Tingkat kepraktisan media Ular Tangga berbasis Budaya Lokal yang dinilai oleh guru kelas V memperoleh nilai sebesar 98,3% masuk kedalam kategori "Sangat Praktis"; 3) Tingkat keefektifan dapat dilihat dari N-Gain sebesar 72,92% yang masuk dalam kategori "Efektif". Simpulan yang diperoleh adalah media pembelajaran Ular Tangga berbasis Budaya Lokal dinyatakan layak sebab memenuhi ketiga aspek penting yaitu aspek kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Ular Tangga, Budaya Lokal.

Abstract: This research aims to produce products that will be used in the learning process by adapting the character of students, namely learning while playing so that learning is more effective and also fun. Apart from that, this research will also determine the feasibility, practicality and effectiveness of the Snakes and Ladders learning media based on Local Culture with material on activities to fill independence for 24 students in class V of SDN 064977 Medan Tembung. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The results of this research are: 1) Media Validation of 93.3% which is included in the "Very Appropriate" category; 2) The level of practicality of the Local Culture-based Snakes and Ladders media as assessed by the class V teacher received a score of 98.3% in the "Very Practical" category; 3) The level of effectiveness can be seen from the N-Gain of 72.92% which is included in the "Effective" category. The conclusion obtained is that the Snakes and Ladders learning media based on Local Culture is declared feasible because it fulfills three important aspects, namely aspects of validity, practicality and effectiveness..

Keywords: Development, Snakes and Ladders Media, Local Culture.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai faktor utama dalam kemajuan suatu bangsa tentunya tak lepas dari setiap individu yang ada di dalamnya. Sedangkan individu yang baik ialah dia yang tidak pernah melupakan identitas atau jadi diri dimana tempat ia dibesarkan. Pada saat ini banyak ditemukan individu yang kehilangan kesempatan untuk memahami dan menghargai identitas budaya mereka sendiri serta identitas tempat mereka tinggal. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan rasa kebanggaan dan keterikatan terhadap warisan budaya mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Nafia & Siti (2018) Kebudayaan lokal adalah dasar fundamental dari budaya nasional, yang mencakup pelajaran dan prinsip-prinsip yang berharga. Penghapusan pengetahuan lokal mengarah pada erosi prinsip-prinsip etika fundamental dan identitas budaya generasi muda. Lebih

jauh lagi, fenomena ini mengarah pada proliferasi banyak manifestasi budaya yang dapat dengan mudah diambil alih oleh bangsa-bangsa asing, karena sikap apatis generasi muda terhadap warisan budaya mereka sendiri. Pudarnya identitas dari setiap individu tentunya dapat disebabkan oleh sistem pendidikan yang kurang tepat. Hal ini tentunya harus menjadi perhatian oleh segenap warga sekolah terutama guru sebagai tenaga pendidik, terutama dalam penyusunan perangkat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 064977 Medan Tembung, serta pengalaman selama mengikuti program Kampus Mengajar dari Kemendikbud, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga peserta didik tampak pasif dan kurang antusias selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, keterbatasan sarana pendukung, seperti tidak tersedianya infokus, menjadi salah satu kendala yang menghambat penerapan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Dalam kondisi tersebut, penggunaan media pembelajaran konkret menjadi alternatif yang lebih direkomendasikan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih nyata.

Berdasarkan pengamatan dari hasil observasi serta wawancara terbukti bahwa prestasi akademik anak-anak masih di bawah standar. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh institusi. Pengaruh dari beberapa hambatan yang disebutkan di atas sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan siklus ini akan terus berlangsung jika tidak ada perbaikan dan pembenahan terhadap hambatan-hambatan yang telah disebutkan di atas.

Penelitian sebelumnya mendukung temuan ini. Sanjaya (2020) menyatakan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran dapat berdampak negatif terhadap minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Sementara itu, Hidayat & Nuraini (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan capaian akademik mereka. Dalam penelitian Rahayu (2021) juga disebutkan bahwa penggunaan media konkret dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Oleh karena itu, dalam konteks keterbatasan infrastruktur di sekolah, pemanfaatan media konkret yang murah dan mudah dibuat sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Salah satu media edukatif yang efektif untuk mendidik sambil bermain adalah media pembelajaran ular tangga. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ular tangga merupakan permainan klasik yang dikenal luas dan dimainkan oleh berbagai kalangan tanpa memandang usia atau status sosial, sehingga penerapannya dalam proses pembelajaran relatif mudah dan familiar bagi siswa. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan melemparkan dadu yang bernomor satu hingga enam, lalu

menggerakkan bidak sesuai jumlah angka yang muncul. Papan permainan berisi kotak-kotak yang dihiasi dengan gambar ular dan tangga menjadi elemen utama yang membedakan permainan ini.

Penelitian oleh Nugroho dan Fatimah (2020) menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena sifatnya yang interaktif dan kompetitif. Selain itu, Wulandari (2019) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa penerapan media ular tangga dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA, khususnya dalam mengenal sistem pencernaan manusia. Media ular tangga yang dimodifikasi secara tematik telah terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, seperti diungkapkan oleh Arifin & Marbun (2021) pada pembelajaran tematik kelas rendah SD.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada pembelajaran tematik, khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Sub Tema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Kelas V SD Negeri 064977 Medan Tembung” Pada kesempatan ini, saya menyoroti penggunaan media nyata dalam proses pembelajaran, khususnya dengan memasukkan tema-tema yang berakar pada budaya lokal.

METODE

Metodologi penelitian yang akan digunakan adalah Research and Development (R&D) atau yang sering disebut sebagai penelitian pengembangan. Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikemukakan oleh Robert Meribe Brach yang digunakan untuk merancang sistem pembelajaran. Adapun Subjek penelitian mengacu pada individu yang menjadi sumber informasi utama dalam sebuah penelitian, yaitu guru kelas V SDN 064977 Medan Tembung. Sedangkan objek penelitian ini ialah yang sesuatu diamati dan dimonitori untuk dijadikan sampel penelitian atau sasaran penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SDN 064977 Medan Tembung.

Subjek penelitian mengacu pada individu yang menjadi sumber informasi utama dalam sebuah penelitian, yaitu guru kelas V SDN 064977 Medan Tembung. Sedangkan objek penelitian ini ialah yang sesuatu diamati dan dimonitori untuk dijadikan sampel penelitian atau sasaran penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SDN 064977 Medan Tembung. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket atau kuisisioner, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya terdiri dari dua, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Untuk data yang diperoleh dari observasi dan wawancara akan disajikan sesuai dengan data yang didapatkan pada keadaan nyata di lapangan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

Menganalisis lembar validasi yang dilakukan oleh pakar ahli media dan ahli materi. Uji validasi terhadap media pembelajaran dan juga materi pembelajaran dapat dihitung dengan rumus presentasi sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 1. Presentasi Penilaian Validasi Ahli

Presentasi (%)	Kriteria Kelayakan
0 – 20 %	Tidak Layak
21 – 40 %	Kurang Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

(Sugiono, 2015)

Menentukan praktis atau tidaknya media Ular Tangga berbasis Budaya Lokal yang dikembangkan yaitu dengan angket respon guru. Data respon guru Kelas V melalui angket. Dalam pengolahan angket menggunakan skala Likert, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus persentase berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 2. Kriteria Kategori Praktikalitas

Rentang Presentase (%)	Kategori
0 – 20 %	Sangat Tidak Praktis
21 – 40 %	Tidak Praktis
41 – 60 %	Kurang Praktis
61 – 80 %	Praktis
81 – 100 %	Sangat Praktis

(Sugiono, 2015)

Analisis efektivitas media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa. Pengujian ini dilakukan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan media yang dikenal dengan *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang diperoleh dikatakan efektif jika nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Uji validitas digunakan untuk menilai kuesioner yang digunakan oleh para peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa. Untuk menilai keakuratan pertanyaan, seseorang dapat menggunakan rumus *N-Gain*. Analisis hasil belajar dilakukan menggunakan *N-Gain* untuk mengukur selisih antara nilai pretest dan post-test. Penilaian dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan yang dihitung dengan rumus *g* faktor (*N-Gain*), sebagai berikut

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Tabel 3. Kriteria Kategori Efektivitas Media

Presentasi (%)	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Efektif
> 76	Sangat Efektif

(Sugiono, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Septiani, Yuni dkk (2020) analisis ialah suatu rangkaian proses berpikir dengan tujuan memaparkan dan memecahkan suatu masalah dari unit yang kompleks ke unit yang lebih sederhana. Pada tahap analisis penelitian ini hal pertama yang dilakukan tentunya mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. baik ketika media pembelajaran belum diterapkan maupun sudah ada tetapi belum maksimal penerapannya. Tahap analisis merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan, analisis bahan pembelajaran, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik peserta didik.

Setelah menganalisis produk yang akan dikembangkan berdasarkan data analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi maka tahap selanjutnya yaitu mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan hasil observasi dan wawancara serta analisis yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dari hal tersebut diperoleh media pembelajaran ular tangga berbasis budaya lokal dengan topik kegiatan mengisi kemerdekaan. Adapun tahapan desain tentunya pertama kali yang harus dilakukan yaitu menyusun RPP dilanjutkan dengan penyusunan butir soal, perancangan media ular tangga berbasis budaya lokal, dan Penyusunan Instrumen Angket.

Pada tahapan pengembangan ini dilakukanlah langkah-langkah berupa validasi oleh para ahli dibidangnya. Dengan mempertimbangkan masukan, selanjutnya dilakukanlah revisi sampai memperoleh hasil yang diinginkan. Berikut Tabel 4 hasil validasi ahli media yang menunjukkan persentase 88,3% dan revisi kedua 93,3% dengan kategori sangat layak.

Tabel 4. Validasi Desain Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	
		Revisi Tahap I	Revisi Tahap II
1.	Aspek Tampilan Media	36	38
2.	Aspek Materi	17	18
	Total	53	56
	Presentase Kelayakan $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$	$\frac{53}{60} \times 100 = 88,3\%$	$\frac{56}{60} \times 100 = 93,3\%$
	Keterangan	Sangat Layak	Sangat Layak

Langkah keempat pada model ADDIE dalam penelitian pengembangan adalah tahap implementasi. Pada tahap pengimplementasian media disekolah penelitian tentunya tetap mengikuti kegiatan pembelajaran sebagaimana mestinya terutama pada proses pengimplementasian media ajar beserta perangkat pembelajaran lainnya guru kelas sebagai guru pendamping dan guru pengawas. Sedangkan peran peneliti adalah sebagai pengajar yang akan melakukan penerapan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis budaya lokal dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu memicu dan memotivasi siswa, hal ini dapat dilihat dari respon siswa pada saat proses pembelajaran dan juga cara selanjutnya yaitu dilihat dari hasil *post test* siswa yang dilakukan setelah pengimplementasian

media pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media ular tangga.

Langkah terakhir dalam model ADDIE dalam penelitian pengembangan ialah tahapan evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli, ahli soal guna menilai kelayakan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan.

Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran setelah proses belajar mengajar berakhir. Jika tujuan pembelajaran tercapai, dapat memotivasi siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat dikatakan media efektif digunakan. Media yang efektif adalah media yang dapat mendukung pencapaian dari tujuan pembelajaran itu sendiri (Hendi, dkk: 2022, h. 197). Uji efektivitas media pembelajaran bertujuan untuk menilai seberapa baik media yang telah dikembangkan dalam proses belajar. Keefektifan ini diukur melalui soal yang relevan dengan materi yang ada di media ular tangga, berupa 20 soal pilihan ganda yang telah divalidasi sebelum digunakan. Dalam praktiknya, lembar soal diberikan kepada siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran ular tangga selama pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran dinilai dengan memberikan tes kepada siswa. Tes awal (*pre-test*) diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga, sedangkan tes akhir (*post-test*) diberikan setelah menggunakan media yang sudah dikembangkan sebelumnya untuk mengevaluasi seberapa efektifnya media yang dikembangkan.

Sebanyak 20 butir soal diberikan kepada siswa kelas V SDN 064977 Bhayangkara, Medan Tembung sebagai *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui tingkat efektivitasnya peneliti membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* melalui rumus *n-gain* berbantuan aplikasi *Microsoft Excel*. Hasil yang diperoleh dari perbandingan tersebut akan dikategorikan kedalam beberapa tingkat yaitu tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, dan efektif. Melalui rekapitulasi dari 24 responden dari hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh peningkatan dengan perolehan *N-Gain Score* yakni senilai 0,72 dimana jika *N-Gain* berada $\geq 0,70$ maka interpretasi peningkatan yang dialami siswa termasuk kedalam peningkatan pemahaman yang tinggi. Jika di konversikan kedalam bentuk persentase *N-Gain %* yang diperoleh yaitu 0,72% dan masuk dalam kategori cukup efektif. Pemberian *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi setelah menerapkan media ular tangga. Data yang terkumpul menunjukkan adanya peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Sebelum penggunaan media, nilai siswa berada jauh di bawah KKM, yaitu antara 20-40, dengan rata-rata 30,41 Namun, setelah menggunakan media ular tangga, semua siswa memperoleh nilai di atas KKM, yaitu antara 70-90, dengan rata-rata 72,9. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penelitian ini sejalan dengan Rohani & Prastowo (2020) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif seperti ular tangga mampu meningkatkan interaksi siswa dan hasil belajar karena memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, Mulyasa (2017) juga mengemukakan bahwa media berbasis permainan dapat mengaktifkan

partisipasi siswa secara kognitif dan afektif, serta membantu penguatan materi pembelajaran. Wulandari dan Zainuddin (2021) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dalam pelajaran IPS, karena mendorong siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami.

Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya menyederhanakan materi yang disampaikan, tetapi juga menjembatani kesenjangan antara pembelajaran abstrak dan aktivitas konkret, serta menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa media ular tangga efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

SIMPULAN DAN SARAN

Kelayakan media pembelajaran Ular Tangga berbasis Budaya Lokal yang dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli media. Dalam penilaian terakhir, validator ahli memberikan nilai sebesar 93,3% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media ular tangga berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan sudah dapat dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Praktikalitas media pembelajaran Ular Tangga berbasis Budaya Lokal dinilai berdasarkan tanggapan guru dari angket yang diberikan sebagai praktisi pendidikan. Adapun nilai yang diperoleh dari hasil praktisi pendidikan sebesar 98,3%, ini termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan dalam pengimplementasiannya dalam proses pembelajaran sudah sangat baik. Media pembelajaran Ular Tangga berbasis Budaya Lokal juga melibatkan siswa dalam penggunaannya. Kefektifan media pembelajaran Ular Tangga diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. Nilai *pre-test* yang diperoleh oleh siswa sebelum menggunakan media yang dikembangkan yaitu sebesar 30,41 tetapi setelah menggunakan diperoleh peningkatan yaitu dengan nilai *post-test* sebesar 80,83, hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran Ular Tangga berbasis Budaya Lokal “Efektif” dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun saran baik bagi siswa, guru, sekolah, maupun peneliti sendiri yaitu diharapkan penelitian ini dapat menjadi alternatif atau menjadi inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran kearah yang lebih baik lagi sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar serta hasil belajar yang diperoleh diharapkan dapat lebih memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A., & Marbun, S. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53.
- Azhim Rahma Dwi Rahayu, Dkk. 2022. *Lingau Jurnal Of Elementry school Education. Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh*, 2(2). 2798-1479
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan

- ular tangga sebagai sarana belajar tematik sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.
- Hendi, H., dkk. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, A., & Nuraini, L. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 120–128.
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, R., & Fatimah, S. (2020). Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 34–40.
- Rahayu, T. (2021). Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45–52.
- Rohani, R., & Prastowo, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 112–119.
- Rusita Purnamasari, & Purnomo, H. (2021). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 163–174. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.169>
- Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Al-Ahya*, 1(pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem saraf), 18.
- Sanjaya, W. (2020). Media Pembelajaran sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 231–238.
- Septiani dkk. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual. *Jurnal Teknologi dan Open Source*. 3(1), h. 133
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2(1), 90–95.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>
- Wulandari, D. (2019). Efektivitas Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 5(3), 112–120.
- Wulandari, S., & Zainuddin, Z. (2021). Efektivitas Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–54.