

PENGEMBANGAN MEDIA ULTA (ULAR TANGGA) PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Suci Anggraini¹, Galuh Kartika Dewi², Ery Rahmawati³

^{1,2,3}PGSD, Universitas PGRI Delta Sidoarjo,

¹sa45660@gmail.com, ²galuhkartika86@gmail.com,

³eryrahmawati521@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students and their lack of active involvement during lessons. The aim of the study is to determine the feasibility of the ULTA (Snakes and Ladders) media and to describe students' learning outcomes after using the media in the IPAS subject for fifth-grade students in elementary school. The method used is Research and Development (R&D), referring to the Borg & Gall model, which has been simplified into seven main stages. Expert validation shows that the ULTA media received very high feasibility scores, namely 92.5% from media experts and 93.3% from subject matter experts. The media takes the form of a jumbo-sized board game equipped with smart cards, question cards, command cards, educational images, and a large dice. The feasibility of the media was tested through a comparison of students' pretest and posttest scores, which showed a significant increase, with the average score rising from 40 to 80. The N-Gain score obtained was 2, categorized as "High," indicating a substantial improvement in students' understanding. Based on this research, it can be concluded that the ULTA learning media is effective for use in IPAS instruction and can enhance students' academic achievement. Additionally, the media provides a fun and interactive learning experience, thereby encouraging students' active engagement during the learning process.

Keywords: IPAS, learning media, learning outcomes, snakes and ladders game

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya keterlibatan aktif mereka selama pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kelayakan media ULTA (Ular Tangga) dan mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut pada mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar. Metode yang dipakai adalah Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model Borg & Gall yang telah disederhanakan menjadi tujuh tahap utama. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ULTA mendapatkan skor kelayakan sangat tinggi, yaitu 92,5% dari ahli media dan 93,3% dari ahli materi. Media ini berupa papan permainan berukuran jumbo yang dilengkapi dengan kartu pintar, kartu pertanyaan, kartu

perintah, gambar edukatif, dan dadu besar. Kelayakan media diuji melalui perbandingan nilai pretest dan posttest siswa, yang menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor naik dari 40 menjadi 80. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 2 dengan kategori “Tinggi”, menandakan peningkatan pemahaman siswa secara substansial. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ULTA efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: hasil belajar, IPAS, media pembelajaran ular tangga

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran sentral dalam membentuk individu yang kompeten dan berkualitas. Dalam rangka mewujudkan proses pendidikan yang bermutu, diperlukan terobosan-terobosan inovatif, khususnya dalam metode pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada teori semata, tetapi juga memberi ruang pada pengalaman praktik yang nyata. Penerapan strategi pembelajaran yang kreatif sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang memotivasi, mengesankan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahapannya (Ramadani & Noviana, 2023).

Menghadapi arus perubahan zaman yang cepat, sistem pendidikan di Indonesia perlu menyesuaikan pendekatannya. Metode mengajar tradisional seperti ceramah satu arah

terbukti kurang berhasil dalam membangkitkan minat siswa. Maka dari itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan kontekstual. Guru dituntut untuk lebih inovatif dalam merancang media ajar yang mampu menstimulasi cara berpikir kritis, memperkuat partisipasi aktif siswa, dan menghadirkan suasana belajar yang bermakna.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman dan nilai-nilai lokal. Pendekatan ini bertujuan agar siswa bukan sekedar memahami rancangan akademik, tetapi juga dapat mengeksplorasi dan mengembangkan potensi dirinya secara utuh. Maka dari itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting untuk menjangkau seluruh siswa, termasuk

mereka yang mempunyai pola belajar dan keanekaragaman kemampuan individu mendorong terciptanya lingkungan pembelajaran yang setara serta dapat menggugah semangat belajar.

Salah satu tolak ukur keberhasilan dari sebuah pembelajaran adalah capaian hasil belajar. Menurut Jihad dan Haris (2022), hasil belajar mencerminkan kompetensi yang diperoleh siswa setelah melalui serangkaian proses belajar. Hamna dan Windar (2022) menyatakan bahwa hasil belajar dapat menjadi fondasi dalam merancang strategi pembelajaran berikutnya agar lebih efektif dan terfokus. Dengan demikian hasil belajar merupakan standar pencapaian peserta didik pada saat memahami materi pembelajaran serta hasil belajar dapat mencerminkan perubahan perilaku dan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi pada siswa setelah mereka terlibat dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 9 Januari 2025 di kelas V SDN Medaeng 2, hasil dari 28 siswa diperoleh data bahwa hanya 40%

siswa yang berhasil melampaui batas nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan, yaitu 75, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73. Hal ini memperlihatkan bahwa ada 60% dari 28 siswa yaitu 17 siswa yang tidak berhasil melampaui batas nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan. Temuan ini menunjukkan bahwa proses belajar yang berlangsung masih belum optimal. Peserta didik terlihat kurang bersemangat dan cepat kehilangan fokus, terutama saat mempelajari topik tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia dalam mata pelajaran IPAS.

Salah satu elemen kunci yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media berperan lebih dari sekadar alat bantu visual atau audio, media menjadi komponen kunci dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan partisipasi aktif dari siswa. Briggs (dalam Ramadani & Noviana, 2023) menekankan bahwa media merupakan sarana berbentuk fisik yang berperan dalam menyalurkan informasi sekaligus mendorong

motivasi belajar pada peserta didik.". Namun, media pembelajaran tidak bisa bersifat seragam, sebab harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi yang diajarkan, serta konteks pembelajaran itu sendiri.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media ajar yang mampu menghidupkan kembali semangat belajar siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka. Sebuah bentuk alternatif dari sarana pembelajaran yang memungkinkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah permainan ular tangga, sebagaimana dijelaskan oleh Kholipah (2020), telah dikenal sejak lama sebagai permainan tradisional yang melibatkan penggunaan papan kotak-kotak, dadu bernomor 1 hingga 6, serta ilustrasi ular dan tangga. Dalam pelaksanaannya, permainan ini dimainkan oleh minimal dua peserta atau lebih yang bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai angka yang muncul. Menurut Rahman (2010), ular tangga termasuk jenis permainan papan yang sederhana namun memiliki tingkat popularitas yang tinggi di kalangan masyarakat Indonesia.. Merujuk pada pandangan para ahli,

dapat ditarik kesimpulan bahwa ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang bersifat sederhana namun memiliki daya tarik tersendiri dengan melibatkan minimal dua orang pemain, menggunakan papan permainan bergambar kotak-kotak dengan tema ular dan tangga. Merujuk pada hal tersebut, peneliti mengembangkan media ular tangga menjadi sebuah media pembelajaran yang disebut dengan Media pembelajaran ULTA. Media pembelajaran ULTA (Ular Tangga) merupakan alat permainan edukatif berbentuk papan permainan ular tangga berukuran jumbo, dilengkapi beberapa elemen-elemen pendukung berupa kartu pintar berisi materi pembelajaran, kartu tanya berisi soal-soal, kartu perintah berisi kalimat perintah yang harus dilakukan pemain, aneka gambar edukatif serta dadu berukuran jumbo untuk dimainkan bersama sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan saling berinteraksi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulhani (2024) yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 29 Ampenan" sebelumnya telah

menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga versi digital dalam pembelajaran IPA di kelas V memperoleh respons positif dari siswa. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada model media ular tangga yang dibuat berukuran 2 meter x 1 meter dan dicetak menggunakan bahan banner sebagai sarana belajar pada mata pelajaran IPAS agar siswa dapat saling berinteraksi secara langsung, serta terdapat aneka macam gambar edukatif. Dibeberapa kotak terdapat kartu perintah, kartu soal, dan kartu pintar sedangkan peneliti terdahulu menggunakan media ular tangga yang berbasis digital berupa aplikasi permainan yang dapat diakses secara online. Dalam aplikasi tersebut hanya terdapat berbagai macam soal di masing-masing kotak pada papan ular tangga. Fokus penelitian difokuskan pada penerapan media ULTA pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V-B SDN Medaeng 2 Sidoarjo.

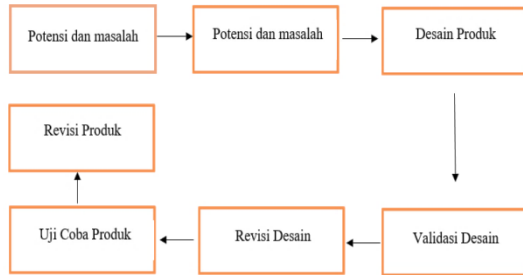
Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran ULTA (Ular Tangga) layak digunakan serta untuk mendeskripsikan pencapaian hasil belajar siswa

setelah penerapannya dalam mata pelajaran IPAS kelas V di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat berpotensi memberikan dampak positif terhadap peningkatan semangat belajar dan pencapaian akademik peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan tujuan utama menciptakan sekaligus mengevaluasi efektivitas suatu rancangan produk edukatif yaitu media pembelajaran berbasis permainan ULTA (Ular Tangga). Prosedur pengembangan mengacu pada model *Borg & Gall* dengan modifikasi Sugiyono dalam Emzir (2008: 275). yang telah disesuaikan ke dalam tujuh tahap kunci : analisi potensi dan identifikasi masalah, pengumpulan informasi awal, desain media, validasi oleh ahli, perbaikan desain berdasarkan masukan, pengujian produk terbatas, serta revisi akhir. Tahap awal penelitian dilakukan melalui pengamatan terhadap kurangnya partisipasi aktif siswa dan lemahnya penguasaan materi akibat dominasi metode ceramah yang bersifat satu arah.

Oleh karena itu, mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif.



**Gambar 1. Bagan Prosedur
Pengembangan Produk Media
Pembelajaran Ular Tangga (Emzir, 2008:
275)**

Analisis data yang dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu yang pertama hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang akan dianalisis menggunakan teknik presentase guna mengetahui sejauh mana kelayakan media tersebut, dengan mengacu pada kategori penilaian yang telah ditentukan. Adapun perolehan hasil skor presentase (%) kelayakan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase validasi

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimum

Data yang diperoleh dari hasil perhitungan tersebut nantinya dimanfaatkan untuk menetapkan kategori kelayakan dari media pembelajaran yang dikaji. Berikut kriteria presentase kelayakan suatu media pembelajaran

Tabel 1.1 Presentase kriteria kuisioner kelayakan

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Kedua, analisis peningkatan pemahaman siswa dihitung melalui perhitungan N-Gain, yakni perbandingan antara skor posttest dan pretest yang mencerminkan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Hasil N-Gain dikategorikan dalam skala rendah, sedang, dan tinggi untuk menunjukkan derajat peningkatan belajar peserta didik.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Skor Ideal – Skor Pretest

Tabel 1.2 Kriteria Hasil Belajar

Pada bagian ini menguraikan metode yang diterapkan dalam penelitian, yang dipandang penting untuk mendukung kekuatan dan validitas naskah yang akan dipublikasikan..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kelayakan Media ULTA (Ular Tangga)

Dalam penelitian ini diperoleh hasil validasi ahli media sebagai berikut :



(Papan permainan Media ULTA. Ukuran gambar organ dan keterangan gambar kurang besar)



(Dadu)

(kartu pintar, kartu pertanyaan, & kartu perintah belum ada kemasannya)

Gambar 2. Media ULTA (Ular Tangga) sebelum diperbaiki



(Papan permainan Media ULTA Ukuran gambar organ dan keterangan gambar sudah diperbesar)



(kartu pintar, kartu pertanyaan, & kartu perintah sudah ada kemasannya)

Gambar 3. Media ULTA (Ular Tangga) setelah diperbaiki

Adapun saran yang berikan oleh validator ahli media yaitu memperbesar ukuran gambar dan keterangan gambarnya agar terlihat lebih jelas serta penambahan kemasan untuk tempat penyimpanan kartu agar aman dan lebih menarik.

Penilaian dari ahli terhadap kelayakan media pembelajaran ULTA (Ular Tangga) dalam penelitian ini

turut direpresentasikan melalui data yang disajikan pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3 Aspek Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1	Media pembelajaran ular tangga (ULTA) yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada RPP IPAS materi "Sistem Pencernaan Pada Manusia"	5
2	Ukuran permainan ular tangga (ULTA) dikembangkan sesuai dengan kebutuhan	4
3	Media pembelajaran permainan ular tangga (ULTA) yang dikembangkan tidak mudah rusak	5
4	Tampilan media pembelajaran permainan ular tangga (ULTA) yang dikembangkan menarik	5
5	Media pembelajaran permainan ular tangga (ULTA) yang dikembangkan terbuat dari bahan yang mudah diperoleh	4
6	Media pembelajaran permainan ular tangga (ULTA) yang dikembangkan mudah digunakan dalam permainan	5
7	Tampilan media pembelajaran	5

	permainan ular tangga (ULTA) yang dikembangkan rapih	
8	Penggunaan Media pembelajaran permainan ular tangga (ULTA) sesuai dengan alokasi waktu	4

Berikut rumus menghitung hasil presentasi uji kelayakan media ULTA (Ular Tangga) oleh ahli media dengan menggunakan data-data di atas :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{40} \times 100\% \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh skor sebesar 92,5% terhadap media ULTA (Ular Tangga) yang digunakan dalam materi sistem pencernaan manusia. Capaian tersebut menunjukkan bahwa media ini dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan, sesuai dengan arahan dan rekomendasi yang diberikan oleh validator ahli.

Setelah melakukan validasi kepada ahli media, langkah selanjutnya ialah melakukan validasi materi. Berikut ini hasil penilaian media ULTA (Ular Tangga) ahli

materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.4 Aspek Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1	Media pembelajaran ular tangga (ULTA) sesuai dengan RPP IPAS yang dibuat oleh peneliti	5
2	Ukuran permainan ular tangga (ULTA) dikembangkan sesuai dengan kebutuhan	5
3	Penyampaian materi dengan media ular tangga (ULTA) mudah dipahami	4
4	Tampilan media pembelajaran permainan ular tangga (ULTA) yang dikembangkan menarik	5
5	Media pembelajaran permainan ular tangga (ULTA) sesuai dengan indicator dan tujuan pembelajaran	4
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ULTA (Ular Tangga)	5

Berikut rumus menghitung hasil presentasi uji kelayakan media ULTA (Ular Tangga) oleh ahli materi dengan menggunakan data-data di atas :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{28}{30} \times 100\% \\
 &= 93,3\%
 \end{aligned}$$

Perolehan hasil berdasarkan temuan tersebut, ahli materi menyampaikan bahwa media ULTA

(Ular Tangga) pada materi sistem pencernaan manusia mendapatkan nilai 93,3%. Hasil penilaian dari validator ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media ULTA (Ular Tangga) dinilai sangat layak untuk di uji.

2. Tes Hasil Belajar

Agar dapat mengukur peningkatan pada capaian belajar siswa setelah menggunakan media ULTA (Ular Tangga), peneliti memberikan lembar soal pretest dan posttest yang berisi 10 soal pilihan ganda dengan masing-masing soal memiliki skor 10. Berikut hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas V-B SDN Medaeng 2 dapat dilihat pada tabel 1.5 :

Tabel 1.5 Hasil Penilaian Lembar Soal

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	AHN	50	80
2	AGH	40	80
3	AR	40	70
4	ANS	40	70
5	AGR	30	70
6	ARS	60	70
7	ASR	40	80
8	AZF	70	80
9	ABA	70	90
10	CMP	60	80
11	DAN	20	70
12	FAP	30	90
13	FCA	40	80
14	FCA	20	80

15	JM	50	90
16	MDK	30	70
17	MWR	20	90
18	MAP	30	80
19	MIM	40	70
20	MYA	30	80
21	NPP	30	90
22	PK	20	70
23	PVA	50	80
24	RIF	50	90
25	TDW	30	80
26	ZNS	20	80
27	MAF	30	70
28	MIS	30	80
Rata-rata		40	80

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan data yang telah diperoleh, digunakan perhitungan dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{80 - 40}{100 - 80}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{40}{20}$$

$$N\text{-Gain} = 2$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 1. Dapat di jelaskan pada hasil nilai posttest siswa setelah belajar menggunakan media ULTA (Ular Tangga) mendapatkan nilai rata-rata 80, yang berarti siswa kelas V-B SDN Medaeng 2 sudah berhasil memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) sekolah, hal ini dapat disimpulkan bahwa media ULTA (Ular Tangga) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-B SDN Medaeng 2.

Adapun hasil penilaian pada lembar soal yang diberikan sebelum menggunakan media ULTA (Ular Tangga) atau pretest yaitu mendapatkan nilai rata-rata 40, sedangkan hasil setelah menggunakan media ULTA (Ular Tangga) atau posttest berhasil mendapatkan nilai rata-rata 80. Hal ini sangat berpengaruh pada hasil perhitungan N-Gain yang berhasil mendapatkan nilai 2 dengan kategori "Tinggi". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ULTA (Ular Tangga) dalam materi sistem pencernaan manusia pada pelajaran IPAS terbukti efektif dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa.

Hal ini selaras dengan teori piaget dalam jurnal Juwantara(2019) tentang perkembangan kognitif anak sekolah dasar bahwa anak-anak sekolah dasar masuk di tahap perkembangan operational konkret. Pada media ULTA (Ular Tangga), siswa ditunjukkan mengenai konsep visual dan konkret seperti memahami

konsep aturan permainan dan sebab-akibat seperti, melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang muncul, turun beberapa baris jika berhenti di kotak bergambar ekor ular dan naik beberapa baris di gambar tangga. Dengan demikian, media pembelajaran ULTA (Ular Tangga) dinilai sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Dari temuan penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil validasi terhadap media pembelajaran ULTA menunjukkan memiliki kriteria sangat baik dan layak untuk diujikan dan digunakan pada siswa Kelas V sekolah dasar. Hal ini didukung oleh skor validasi sebesar 92,5% dari ahli media dan 93,3% dari ahli materi.

Hasil yang diperoleh pada siswa kelas V-B SDN Medaeng 2 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada lembar soal yang diberikan sebelum menggunakan media atau pretest yaitu mendapatkan nilai rata-rata 40, sedangkan hasil setelah menggunakan media atau posttest

berhasil mendapatkan nilai rata-rata 80, sehingga didapatkan nilai dari perhitungan N-Gain sebanyak 2 dengan kategori "Tinggi". Dengan begitu, media pembelajaran ULTA (Ular Tangga) yang digunakan pada materi sistem pencernaan manusia dalam pelajaran IPAS terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anita Nuraini, dkk, (2015), "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas VII" Jurnal Ilmu Pengetahuan Alam, UNESA, 3.
- Asep Jihad dan Abdul Haris, (2022). "Evaluasi Pembelajaran". Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. jurnal "Pendidikan Akuntansi Indonesia, XVI", 98-107. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25796>
- Cathy Nutbrown & Peter Clough, (2015) "Pendidikan Anak Usia Dini", (Yogyakarta:PustakaBelajar),hlm251

- Elida Prayitno.(1989). "Motivasi Dalam Belajar". Jakarta: Depdikbud.
- Gagne dan Briggs. (1979). "Principles Of Instructional Design". New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamna, & Windar. (2022). "Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19". Jurnal Pendekar PGSD: "Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah" DOI:<https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.55>
- Kustandi, Cecep, & Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran; Manual dan digital. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud, (2022). "CP & ATP - Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA". <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>. Accessed 17 June 2025.
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi, 1(1), 60–71. DOI: <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415>
- Nutbrown, Cathy dkk.(2015) "Pendidikan AnakUsiaDini". Diterjemah oleh Early Childhood Education, History, Philosophy and Experience. Yogyakarta: PustakaBelajar
- Punaji Setyosari, (2012) "Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan", (Jakarta: Kencana,) hlm 228
- Punaji Setyosari. (2012). "Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan". Jakarta: Kencana.
- Riva, Iva. (2012). Koleksi Games Edukatif di dalam dan luar Sekolah. Yogyakarta:Flash Books
- Ramadani, Angely Noviana, D. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)". Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(6), 342–346. DOI: <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Rahman Faizal, Ular Tangga. Makalah Politeknik, (Yogyakarta:tidak diterbitkan,2010,hal.10)
- Juwantara, Ridho Agung.(2019)."Analisis Teori Perkembangan kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 tahun Dalam Pembelajaran Matematika". Al-Adzka:Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 9(1), 27-34. DOI: <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Sadiman,Arief S.dkk.(2014). "Media Pendidikan" Jakarta: Rajawali Pers. AriefS.Sadimandkk, Op. Cit.,hlm.6
- Siyam, Syarifah Nur Lailisiyam, S. N. L., Nurhapsari, A., & Benyamin, B.

- (2015). "Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun. *Odonto Dental Journal*, 2 (1), 25–28.
- (2015). "Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun". DOI: 10.30659/odj.2.1.25-28
- Sugiyono. (2012). "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)". Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, (2008) "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik" (Jakarta : Rineka Cipta,), 211.
- Supit, Deisye, et al. (2023). "Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa". Yogyakarta: Media Abadi.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). "Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran". Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Diunduh dari <http://eprints.umsida.ac.id/1635/1/ICT%20Jenis%20media.pdf>
- Santrock, J. W. (2007). "Educational Psychology". Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono dalam Emzir. (2008). Penelitian Pengembangan R & D. Jakarta: Rajawali Press.
- Sulhani, S.A. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sdn 29 Ampenan. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram
- Winkel, W. S. (2009). Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: Gramedia.