

PENGEMBANGAN MEDIA ELEKTRONIK ULAR TANGGA MATERI UNGKAPAN KATA BERMAKNA DENOTATIF DAN KONOTATIF KELAS VI SD NEGERI 193 PEKANBARU

Marina Dwi Chintiya¹, Febrina Dafit²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[¹dwichintiyamarina@gmail.com](mailto:dwichintiyamarina@gmail.com), [²febrinadafit@edu.uir.ac.id](mailto:febrinadafit@edu.uir.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by student's low interest in learning due to use of learning media that lacked variety and still relied on conventional teaching methods. The purpose of this study was to describe the development of an Electronic Snakes and Ladders learning media for the topic of Denotative and Connotative Expressions. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, focusing on the Analysis, Design and Development stages. The results showed that: (1) The Electronic Snakes and Ladders learning media was categorized as highly valid based on expert validation results, with a score of 82.95% from the material expert, 95% from the language expert, and 96.25% from media expert; (2) The teacher response assessment reached 97.66%. The Electronic Snakes and Ladders learning media developed for the topic of denotative and connotative expressions received a "very good" category and was therefore considered highly suitable for use in the learning process.])

Keywords: *Elektronik Snakes and Ladders Media, Denotative and Connotative Expressions, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa karena media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan masih menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk berupa media Elektronik Ular Tangga pada materi Ungkapan Kata Bermakna Denotatif dan Konotatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang difokuskan pada tahap Analysis, Design, Development. Hasil menunjukkan bahwa (1) Media Elektronik Ular Tangga memperoleh kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli materi 82,95%, ahli bahasa 95% dan ahli media 96,25%. (2) Hasil penilaian respon guru memperoleh persentase sebesar 96,25% dan respon siswa sebesar 97,66%. Media Elektronik Ular Tangga yang dikembangkan pada materi Ungkapan Kata Bermakna Denotatif dan Konotatif memperoleh kategori "sangat baik" sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan])

Kata Kunci: *Media Elektronik Ular Tangga, Ungkapan Bermakna Denotatif dan Konotatif, Media Pembelajaran*

A. Pendahuluan

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan pada era Society 5.0 menunjukkan adanya perubahan paradigma yang cukup mendasar, di mana teknologi menjadi unsur yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pada era ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk berlangsung secara efektif dan efisien, tetapi juga menuntut pendidik dan peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi secara maksimal. Pendidikan kemudian berkembang menjadi ruang yang dinamis, tidak lagi bergantung sepenuhnya pada pendekatan konvensional, melainkan memberi kesempatan bagi terciptanya pembelajaran yang lebih personal, fleksibel, dan berbasis digital Menurut Usman (dalam Aswari & Dafit, 2022). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam

menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media berfungsi sebagai penghubung yang membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik (Damayanti et al., 2021).

Penggunaan media ular tangga memberikan dampak positif terhadap kegiatan belajar peserta didik karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab soal yang disajikan pada setiap langkah permainan. Dengan demikian, media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung pemahaman materi secara lebih baik. Menurut Lumbantobing & Dimmera, (2022) bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian tersebut, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Menurut Ayu et al., (2022) Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional berbentuk papan permainan yang terdiri atas kotak-kotak berurutan dan dilengkapi

dengan aturan langkah tertentu. Selanjutnya, Menurut Pratiwi et al., (2022) Menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga pada pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari perubahan sikap peserta didik selama pembelajaran, di mana peserta didik menjadi lebih bersemangat mengikuti kegiatan, lebih fokus saat mengerjakan soal, serta lebih aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dalam permainan. Media yang dikembangkan juga telah melalui tahap penilaian kelayakan oleh ahli dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian Ini menggunakan metode pengembangan (R&D). Menurut Slamet, (2022) Pengembangan Merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menilai tingkat efektivitas produk tersebut melalui proses pengujian yang sistematis. Untuk menghasilkan suatu produk tertentu, diperlukan penelitian yang berfokus pada analisis kebutuhan.

Tahapan pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model ADDIE yang terdiri atas lima langkah utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Namun, pelaksanaan penelitian dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) karena adanya keterbatasan waktu serta sumber daya yang dimiliki. Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada tahapan pengembangannya yang sistematis dan terarah, sehingga memudahkan proses pengembangan media pembelajaran dari awal hingga akhir. Selain itu, fokus utama dari penelitian ini adalah menghasilkan produk awal yang valid dan layak digunakan berdasarkan penelitian para ahli dan respon guru, siswa setelah melihat media Elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif kelas VI sekolah dasar yang dikembangkan. Media Elektronik Ular Tangga memuat tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 193 Pekanbaru pada tahun ajaran 2025/2026.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta angket untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Menurut Saputri et al., (2023) Lembar validasi merupakan alat penilaian yang digunakan untuk menentukan kelayakan dan mutu produk hasil pengembangan. Di dalamnya terdapat aspek-aspek, indikator, serta pedoman penilaian yang digunakan oleh ahli untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Sedangkan angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media elektronik ular tangga yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui validasi oleh para ahli serta penyebaran angket kepada guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data menurut Creswell (dalam Ardiansyah et al., 2023) Tahap pengolahan data merupakan langkah yang sangat strategis dan krusial dalam penelitian, karena tanpa penerapan teknik pengolahan yang

tepat, peneliti tidak akan memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Validasi dilakukan oleh para ahli untuk menilai kelayakan media dari aspek materi, aspek media aspek bahasa dan kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, angket diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media elektronik ular tangga yang dikembangkan.

1. Analisis Validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media

Pada tahap analisis validasi, peneliti menyusun lembar validasi berisi pertanyaan dan pernyataan yang kemudian diisi oleh validator dengan memberikan tanda centang (checklist) pada kategori yang telah disediakan. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus validasi ahli sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Persentase

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

SMI: Skor Minimal Ideal

100%: Bilangan konstan

Tabel 1. Kriteria validasi produk

No	Skor Dalam Persen %	Kategori
----	---------------------	----------

1	0-20	Sangat Tidak Valid
2	21-40	Tidak Valid
3	41-60	Cukup Valid
4	61-80	Valid
5	81-100	Sangat Valid

Sumber: (Shofianti & Rachmadyanti, 2025 dimodifikasi penulis)

2. Analisis Respon Guru dan Siswa

Teknik analisis respon ini digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media elektronik ular tangga yang dikembangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Analisis respon guru

$$P = \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

Σx : Jumlah skor yang diperoleh

SMI: Skor Minimal Ideal

100%: Bilangan konstan

Analisis respon siswa

$$P = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 2. Kriteria validasi

No	Persentase %	Kelayakan
1	80,00% - 100%	Sangat Baik
2	60,00% - 80%	Baik
3	40,00% - 60%	Cukup Baik

4	20,00% - 40%	Kurang Baik
5	00,00% - 20,00%	Tidak Baik

Sumber : (Efendi & Siregar, 2022)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan media elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif kelas VI SD Negeri 193 Pekanbaru

Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis ini adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Didalamnya peneliti melakukan beberapa analisis yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan (guru dan siswa) dan analisis media. Pertama, analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI sesuai untuk dikembangkan dalam media pembelajaran karena menuntut peserta didik mampu memahami, membedakan, dan menggunakan kosakata bermakna denotatif dan konotatif secara tepat. Kedua, analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi terhadap peserta didik.

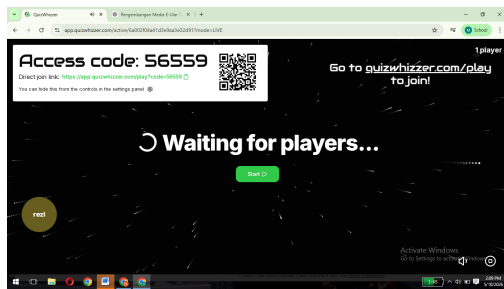
Hasil analisis menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi denotatif dan konotatif karena sifatnya yang abstrak. Selain itu, media yang digunakan masih sederhana dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Peserta didik juga cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan permainan, tampilan visual yang menarik, dan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Ketiga, analisis media dilakukan terhadap media yang selama ini digunakan dalam pembelajaran, yaitu media kantong kelinci. Hasil analisis menunjukkan bahwa media tersebut masih memiliki keterbatasan karena kurang interaktif, belum memanfaatkan teknologi digital, serta kurang mampu mempertahankan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media elektronik ular tangga berbasis digital yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

a. Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilakukan dengan membuat storyboard meliputi penentuan gambar, warna, dan tulisan yang digunakan pada media elektronik ular tangga. Gambar yang digunakan diperoleh dari Canva Pro, sedangkan ukuran dan tata letak papan ular tangga dirancang sendiri oleh peneliti. Pemilihan gambar disesuaikan dengan tema ular tangga dan materi yang dipelajari agar menarik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Warna yang digunakan merupakan kombinasi warna-warna dasar yang cerah dan kontras untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu, tulisan yang digunakan dirancang dengan jenis dan ukuran yang jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam membaca judul, petunjuk, dan materi yang terdapat pada media.

b. Pengembangan(Development)

Pada tahap pengembangan, Peneliti membuat media pembelajaran elektronik ular tangga pada materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif. Media terdiri atas halaman pembuka, capaian pembelajaran, materi pembelajaran, papan permainan ular tangga, dan soal-soal yang disajikan



**Gambar 6. Tampilan admin saat E-Ular
Tangga aktif**

1. Hasil validasi pengembangan media elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif kelas VI SD Negeri 193 Pekanbaru

Validasi ahli materi

Validasi materi adalah proses penilaian terhadap isi materi yang dilakukan peneliti kepada 2 orang validator materi yang terdiri dari 1 orang ahli yaitu bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd dan 1 orang praktisi yaitu ibu Desi Pebrianti, S.Pd.

Menunjukkan hasil validasi media elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif oleh 2 orang ahli materi. Pada validasi pertama, ahli materi 1 diperoleh rata-rata 81,81% dengan kategori sangat layak dari ahli materi 1. Sementara dari ahli materi 2 diperoleh rata-rata presentasi 84,09% kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli materi tersebut, diperoleh rata-rata

persentase 82,95%. Media elektronik ular tangga telah memenuhi kriteria **sangat layak** untuk digunakan dalam pembelajaran.

Validasi ahli bahasa

Validasi yang dilakukan peneliti kepada 2 orang validator bahasa yang terdiri dari 1 orang ahli yaitu ibu Dr. Roziah, S.Pd., M.A dan 1 orang praktisi yaitu ibu Rafika elsa oktavianti, S.Pd., M.Pd. hasil dari validasi berupa data kuantitatif berupa jumlah (angka) dan data kualitatif berupa saran dan kritik.

Menunjukkan hasil validasi media elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif oleh kedua ahli bahasa pada validasi kedua, ahli bahasa 1 diperoleh rata-rata persentase 92,5% dengan kategori sangat layak dari ahli bahasa 1. Sementara dari ahli bahasa 2 diperoleh rata-rata presentase 97,5% dengan kategori sangat layak. Kemudian secara rata-rata kedua ahli diperoleh rata-rata presentase 95% dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli media

Validasi yang dilakukan peneliti kepada 2 orang validator desain yang terdiri dari 1 orang ahli yaitu bapak akhmad suyono, S.Pd.,

M.Pd dan 1 orang praktisi yaitu ibu Shinta, S.Pd. hasil dari validasi berupa data kuantitatif berupa jumlah (angka) dan data kualitatif berupa saran dan kritik.

Menunjukkan hasil validasi media elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif oleh kedua ahli media, ahli media 1 diperoleh rata-rata persentase 96,25% dengan kategori sangat layak. Sementara dari ahli bahasa 2 diperoleh rata-rata persentase 96,25% dengan kategori sangat layak. Kemudian secara rata-rata kedua ahli diperoleh rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat layak.

2. Hasil Respon Guru Dan Siswa Pada Pengembangan Media Elektronik Ular Tangga Materi Ungkapan Kata Bermakna Denotatif dan Konotatif Kelas VI SD Negeri 193 Pekanbaru.

Hasil Respon Guru dan Respon Siswa

Memperlihatkan hasil respon guru dan siswa terhadap media elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna yang dikembangkan. Guru memberikan

respon dengan persentase 96,25%, yang menunjukkan bahwa media elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif dianggap sangat baik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sementara itu, respon siswa bervariasi. Siswa (1) memberikan nilai 98,33%, siswa (2) 100%, siswa (3) 95%, siswa (4) 96,66%, dan siswa (5) 98,33%. Hasil menunjukkan bahwa sebagian kategori sangat baik, meskipun ada sedikit perbedaan pada siswa 3 yang memberikan respon lebih rendah dibandingkan siswa lainnya.

Jika dihitung rata-rata, guru memberikan 96,25%, sedangkan rata-rata respon siswa mencapai 97,66%. Artinya, secara keseluruhan media pembelajaran dinilai sangat layak dan sangat baik dari sudut pandang guru maupun siswa. Respon positif ini juga menggambarkan bahwa media elektronik ular tangga materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif diharapkan dapat menarik perhatian, mudah dipahami, serta dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan media elektronik ular tangga pada materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dibatasi pada tahap Analysis, Design, dan Development. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kurikulum, kebutuhan guru dan siswa, serta media yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan makna denotatif dan konotatif. Selain itu, siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbentuk permainan sehingga diperlukan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun materi, merancang desain papan permainan menggunakan Canva Pro, serta menyusun soal-soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, media dikembangkan melalui platform

QuizWhizzer dengan mengintegrasikan unsur permainan dan materi pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pada tahap pengembangan, media elektronik ular tangga divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 82,95% pada aspek materi, 95% pada aspek bahasa, dan 96,25% pada aspek desain dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket respon menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 96,25% dan siswa sebesar 97,66% dengan kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media elektronik ular tangga yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan memperoleh tanggapan positif dari pengguna. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif secara lebih efektif dan menarik

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media elektronik ular tangga pada materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dibatasi pada tahap Analysis (analisis), Design (perancangan), dan Development (pengembangan). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta media yang digunakan guru. Tahap perancangan meliputi penyusunan materi, pembuatan desain papan permainan, dan penyusunan soal yang terintegrasi dalam media. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media direalisasikan dalam bentuk permainan elektronik ular tangga yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan persentase validasi materi sebesar 82,95%, validasi bahasa sebesar 95%, dan validasi desain sebesar 96,25%. Selain itu, hasil angket respon menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 96,25% dan siswa sebesar 97,66%

dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media elektronik ular tangga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan berpotensi membantu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi ungkapan kata bermakna denotatif dan konotatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–9. <https://doi.org/10.61104/Ihsan.V1i2.57>
- Aswari, F., & Dafit, F. (2022). Pengembangan Media E-Monopoli Edukatif Di Kelas IV SDN 193 Pekanbaru Pada Tema 4 Subtema 1. *Journal On Teacher Education*, 3, 290–301. <https://doi.org/10.31004/Jote.V3i2.3925>
- Ayu, G., Setiani, K., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Puteri, D. A. (2022). Permainan Ular Tangga : Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/Mi.V27i2.49128>
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan

- Mendongeng Siswa Kelas li Sekolah Dasar Abstrak. *Jurnal Pengembangan Media Komik Digital*, 9(6), 2670–2684.
<https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/40837/35385>
- Efendi, R., & Siregar, P. S. (2022). *Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil*. 5, 125–135.
<https://Doi.Org/10.32585/Dikdasbantara.V5i2.2491>
- Lumbantobing, W. L., & Dimmera, G. (2022). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan*. 26(2), 666–672.
<https://Doi.Org/10.46984/Sebatik.V26i2.2170>
- Pratiwi, A. S., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5, 5682–5689.
<https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V5i2.1271>
- Saputri, D., Mellisa, Nurkhairo, H., & Fauziah, N. (2023). *Lembar Validasi: Instrumen Yang Digunakan Untuk Menilai Produk Yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan*. 3(2), 133–151.
<https://Doi.Org/10.25299/Baej.2023.15347>
- Shofianti, & Rachmadyanti. (2025). *Pengembangan Media Ular Tangga Digital Materi Warisan Budaya Kelas V Sekolah*. *Jurnal Peneltian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)* Volume, 13(11), 3044–3058.
<https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/73500>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)* (M. P. Rindra Risdiantoro (Ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.