

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH THORIQOH HIDAYAH

Dwi Rosyidatul Kholidah¹, Indah Lailatul Fitriah²

¹Universitas Billfath

e-mail: choida89@gmail.com

²Universitas Billfath

e-mail: indahlailatul151201@gmail.com

ABSTRACT

Development of Digital Snakes and Ladders Game Media as a Means in the Learning Process to Achieve Certain Goals, Including Making Students Active, Improving Understanding, and Eliminating Their Boredom in Class. Therefore, Researchers Took the Initiative to Develop Learning Media that Can Attract Students' Interest in Learning. This study aims to develop a digital snakes and ladders game learning media in the subject of Social Studies on Ecosystem Components, so that it can increase students' activity and improve their understanding of the geographical characteristics of Indonesia as an archipelagic and agrarian country and its influence on economic, social, cultural, communication, and transportation life. This type of research is research and development (R&D), which refers to the ADDIE development model. The data obtained will be analyzed using quantitative descriptive and qualitative data. Based on the research results, it was found that the development of digital snakes and ladders game learning media, as seen from the media expert validation percentage of 82%, material expert validation of 88%, and language expert validation of 88%. Furthermore, based on the student response questionnaire, a result of 92.9% was obtained, indicating the criteria of "very good". As for the class test results (pre-test and post-test), the average score initially only 55.6 increased to 85.6 after using the digital snakes and ladders game media.

Keywords: Learning Media, Digital Snakes and Ladders, Learning Outcomes, Social Studies

ABSTRAK

Pengembangan media permainan ular tangga digital merupakan salah satu sarana dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, diantaranya menjadikan peserta didik aktif, meningkatkan pemahaman, serta dapat menghilangkan rasa jenuh mereka didalam kelas. Oleh sebab itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada mata pelajaran IPS materi Komponen Ekosistem, sehingga mampu menambah keaktifan peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka tentang karakteristik geografis Indonesia

sebagai negara kepulauan dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau R&D, yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif dan data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital, dapat dilihat dari hasil persentase validasi pakar media sebesar 82%, validasi pakar materi sebesar 88%, dan validasi pakar bahasa sebesar 88%. Selanjutnya berdasarkan angket respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 92,9% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Adapun berdasarkan hasil tes kelas (pre-test dan post-test) diperoleh nilai rata-rata yang awalnya hanya 55,6 meningkat menjadi 85,6 setelah menggunakan media permainan ular tangga digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ular tangga digital, hasil belajar, IPS

PENDAHULUAN

Menurut (Poerbakawatja dan Harahap, 2015:11) “Pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk dengan pengaruhnya meningkatkan si anak ke kedewasaan yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moral dari segala perbuatannya, orang dewasa itu adalah orang tua si anak atau orang tua yang atas dasar tugas dan kedudukannya mempunyai kewajiban untuk mendidik misalnya guru sekolah, pendeta atau kiai dalam lingkungan keagamaan, kepala-kepala asrama dan sebagainya”. Tujuan utama pendidikan pada dasarnya adalah untuk menciptakan peserta didik yang cerdas dan perubahan tingkah laku baik dalam intelektual, moral dan sosialnya. Untuk mewujudkan perubahan-perubahan tersebut tentu perlu adanya usaha yang dilakukan oleh guru.

Peran dan tujuan IPS sudah dirumuskan tetapi masih terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran IPS di Indonesia. Berdasarkan hasil temuan oleh Jasdilla (2017:97) dalam Jurnal Pendidikan Indonesia bahwa pembelajaran IPS pada setiap jenjang masih belum mencapai tujuan diantaranya kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan gagasan, kurang memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta memiliki sikap disiplin yang rendah. Seperti pendapat dari Bock, Eno, Wright, dan Wilson mengungkapkan bahwa permasalahan yang seringkali terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu (1) pembelajaran lebih berorientasi pada teks bukan mengangkat isu-isu terbaru dalam lingkungan masyarakat atau peserta didik; (2) bersifat satu arah atau didominasi oleh peran guru; (3) mengutamakan pola belajar individual. Permasalahan tersebut tentunya berdampak pada siswa sehingga siswa cenderung pasif.

Adapun media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pendidikan dapat berupa gambar cetak dan bersifat visual. Hal tersebut menjadi isu lain, dimana media pembelajaran

cetak kurang efektif dan kurang sesuai dengan kondisi dan keinginan peserta didik, sehingga peserta didik tetap kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan membuat peserta didik kesulitan dalam pemahaman materi. Hal ini menjadi catatan penting dalam penggunaan media pembelajaran yang seharusnya bisa sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran seperti dapat menjelaskan konsep yang abstrak pada peserta didik. Materi yang sulit dapat dijelaskan dengan bantuan media pembelajaran. Oleh sebab itu perlu kiranya ada terobosan dalam pembuatan media berbasis teknologi, yang nantinya dapat digunakan guru dalam mempermudah pembelajaran. Diperlukan kreativitas dalam membuat, mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan beberapa guru ditemukan bahwa proses pembelajaran masih monoton dan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Keunggulan penggunaan media pembelajaran yang menarik diantaranya adalah untuk mempermudah penyajian materi kepada siswa, sehingga menjadi lebih mudah dan cepat memahami pelajaran (Delviana, 2017). Selain itu media pembelajaran yang menarik juga bermanfaat untuk peningkatan efisiensi belajar karena tujuan pembelajaran, membantu untuk berkonsentrasi dalam belajar karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa karena perhatian akan muncul peningkatan perhatian terhadap pembelajaran, membantu akses pengalaman belajar siswa secara menyeluruh sehingga dapat mendalami pelajaran secara nyata, siswa juga dapat aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dan siswa juga berkesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimilikinya (Nurrita, 2018: 171). Adapun media pembelajaran untuk pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar diantaranya dapat berupa digital storytelling (Ratri, 2022), komik berbasis masalah (Ariesta: 2018), Stopmotion (Yansaputra & Pangestika, 2020), hingga berbagai permainan yang mudah digunakan oleh anak seperti halnya permainan papan monopoli (Kurniawati, Ganda, Mulyadiprana, 2021) atau juga kemudian permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah diantaranya, yaitu 1) Bagaimana Proses Pengembangan Media Ular Tangga Digital Mata Pelajaran IPS kelas V di MI Thoriqotul Hidayah Lamongan?. 2) Bagaimana peningkatan Hasil Belajar peserta didik dengan Pengembangan Media Ular Tangga Digital Mata Pelajaran IPS kelas V di MI Thoriqotul Hidayah Lamongan?. Adapun tujuan dan pengembangan yang ada dari penelitian ini adalah sebagai berikut: ntuk menjelaskan Proses Pengembangan Media Ular Tangga Digital Mata Pelajaran IPS kelas V di MI Thoriqotul Hidayah Lamongan dan untuk

mengetahui Tingkat Hasil Belajar Siswa dengan Adanya Media Ular Tangga Digital Mata Pelajaran IPS kelas V di MI Thoriqotul Hidayah Lamongan.

Adapun manfaat secara teoritis dari pengembangan media di atas adalah Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan Media Pembelajaran dapat berguna bagi pendidik di sekolah sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam melaksanakan pendidikan yang sedang berjalan. Sedangkan manfaat secara praktis adalah Bagi peneliti, Menambah wawasan peneliti mengenai penelitian Research and Development (R&D) untuk pengembangan media ular tangga digital mata pelajaran IPS. Bagi guru, sebagai referensi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran agar pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan lebih mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi lembaga/sekolah, untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga digital dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan mutu pendidikan sekolah, menambah referensi baru dalam pembelajaran IPS, menjadi sekolah yang lebih maju karena memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

METODE

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation).

Pada penelitian Research and Development (R&D) ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian Research and Development (R&D) ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model Research and Development (R&D) ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi IPS.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian Research and Development (R&D) ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang meliputi data validasi permainan, data angket respon siswa, dan data tingkat keberhasilan siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga digital.

Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan adalah sebagai berikut: (Arikunto, 2009: 313)

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (kelayakan)

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai jawaban ideal/tertinggi

Penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Persentase (%)	Kriteria Validasi
80% - 100%	Valid
60% - 79%	Cukup Valid
40% - 59%	Kurang Valid
0 % - 39 %	Tidak Valid

2. Analisis data hasil respon siswa

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka data yang diperoleh dalam bentuk data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan seperti pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman Penilaian Skala *Likert*

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis hasil respon siswa dengan menggunakan angket adalah sebagai berikut :

- Masing-masing item pernyataan angket respon siswa direkapitulasi berdasarkan jawaban siswa.
- Menghitung jumlah skor respon para siswa.
- Menghitung persentase hasil penskoran jawaban respon siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan

digunakan ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala *Likert*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
90%-100%	Sangat baik
89%-75%	Baik
74%-65%	Cukup
64%-55%	Kurang
54%-0%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Ular Tangga Digital

Tahap validasi produk bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media permainan ular tangga digital kelas V pada Mapel IPS yang valid. Penilaian angket validator yang digunakan yaitu skala 1 sampai 4. Hasil penilaian dianalisis berdasarkan rata-rata hasil skor yang diperoleh melalui uji kevalidan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Validasi oleh ahli bahasa yang mencakup penilaian tentang penggunaan bahasa, penulisan kalimat, dan tanda baca pada permainan ular tangga digital kelas V pada Mapel IPS. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli bahasa yaitu 92% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya validasi ahli media yang mencakup penilaian tentang tampilan, sistematika serta fisik dari produk media pembelajaran ular tangga. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media yaitu 82% dengan kriteria valid. Kemudian validasi ahli materi mencakup penilaian mengenai aspek cakupan materi, kesesuaian materi, dan teknik penyajian materi mengenai materi yang dibahas. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu 88% dengan kriteria valid. Hasil penilaian validator ahli terhadap produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Validator Terhadap Produk

Validator	Skor Rata-Rata	Kriteria
Validator Bahasa	92%	Sangat Valid
Validator Media	88%	Valid
Validator Materi	82%	Valid

2. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Adapun hasil penilaian dari data angket respon yang didapat dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Responden	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase (%)	Kualifikasi
1	ANA	67	75	89%	Sangat valid
2	HA	62	75	82%	Baik
3	KDS	55	75	73%	Cukup
4	LNR	62	75	82%	Baik
5	SAF	62	75	82%	Baik
Jumlah		308	375		
Rata-rata		61.6	75	81,6%	

Dari tabel data hasil uji coba kelompok kecil di atas, tingkat kriteria validitas media pembelajaran permainan ular tangga digital dapat diketahui berdasarkan perhitungan dibawah ini:

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

$$P = \frac{308}{375} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 responden diperoleh hasil presentane sebesar 82% menunjukkan media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kualifikasi baik, namun masih perlu dilakukan revisi tahap 2 terhadap produk agar lebih layak untuk diuji cobakan di lapangan atau kelompok yang besar.

3. Analisis Data Uji Lapangan

Produk yang telah diuji coba dalam kelompok kecil dan direvisi selanjutnya dilakukan uji coba produk secara luas atau kelompok besar Uji coba ini melibatkan seluruh populasi siswa kelas V di MI Thoriqotul Hidayah Gendong yang berjumlah 16 siswa. Uji coba produk di kelompok besar diperoleh hasil responden seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan

No	Responden	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase (%)	Kualifikasi
1	AJZS	70	75	93%	Sangat baik
2	ASF	69	75	92%	Sangat baik
3	ANA	72	75	96%	Sangat baik
4	DSW	67	75	89%	Baik
5	HF	72	75	96%	Sangat baik
6	KDS	67	75	89%	Baik
7	KPR	69	75	92%	Sangat baik
8	LA	70	75	93%	Sangat baik
9	LNR	69	75	92%	Sangat baik
10	MFR	70	75	93%	Sangat baik
11	MSAF	67	75	89%	Baik
12	MM	68	75	90%	Sangat baik

13	MZR	73	75	97%	Sangat baik
14	RNA	72	75	96%	Sangat baik
15	UT	68	75	90%	Sangat baik
16	ZNF	72	75	96%	Sangat baik
Jumlah		1115	1200		
Rata-rata		69,6	75	92,6%	

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

$$P = \frac{1115}{1200} \times 100\%$$

$$P = 92,9\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, uji coba kelompok besar yang melibatkan 16 responden diperoleh hasil persentase sebesar 92,9% yang menunjukkan media pembelajaran permainan ular tangga digital memiliki kualifikasi sangat baik.

Sesuai dengan hasil uji coba yang dilakukan peneliti, media pembelajaran permainan ular tangga digital ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Adapun kelebihan media permainan ular tangga digital ini ialah mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, mudah untuk dioperasikan, dan sangat praktis untuk digunakan sebagai bahan belajar di rumah. Selain itu permainan ular tangga digital juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran permainan ular tangga digital ini adalah sulit untuk dikendalikan sendiri jadi harus ada oprator untuk menjalankan permainan tersebut oleh sebab itu media ini lebih cocok untuk digunakan belajar bersama bertatap muka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital menggunakan prosedur pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap analisis mencakup kegiatan analisis kebutuhan, dan analisis materi. Pada tahap desain meliputi kegiatan membuat desain produk secara keseluruhan. Pendesaian pengembangan media pembelajaran ular tangga digital adalah dari segi desain merancang format dengan melengkapi bagian intro pembuka yang terdiri dari 2 content. Content yang pertama yaitu cover yang berisi tulisan “Pengembangan Media Pembelajaran ular tangga digital Pada Materi IPS Untuk MI Kelas V”. Sedangkan content yang kedua berisi menu permainan yang terdapat dari materi yang sesuai, pertanyaan dan aturan cara main yang telah ditentukan. Selanjutnya perbaikan warna pada segi

pewarnaan: warna perpaduan biru tua dan muda sebagai background, warna merah dan putih bening pada tombol kotak, dan warna biru tua serta merah sebagai tentuan warna tempat teks pertanyaan. Dan perbaikan teknik untuk proses desain menggunakan *google slide*. Pada tahap pengembangan meliputi kegiatan dari pendesainan media ular tangga, merealisasikan desain dari produk dan komponen pendukung, dan melakukan uji validasi. Pada tahap implementasi mencakup kegiatan uji coba produk kepada peserta didik dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Sedangkan pada tahap evaluasi dilakukan dengan melihat nilai dari hasil uji coba produk kepada peserta didik.

2. Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPS dengan menggunakan hasil tes kelas (*pre-test* dan *post-test*) diperoleh nilai rata-rata yang awalnya hanya 55,6 meningkat menjadi 85,6 setelah menggunakan media permainan ular tangga digital. Maka dapat dinyatakan bahwa media permainan ular tangga digital mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal itu juga dapat dibuktikan berdasarkan uji *paired simple t-test* yang peneliti lakukan, adapun hasil yang diperoleh dari uji tersebut yaitu sebesar 0,001 atau $<0,005$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir (nilai *pre-test* dan *post-test*).

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). *Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Indriasih, Arini. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127-137.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Mudlofir, Ali. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Raja Grafindo Persada Kurang Mampu. Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Malang.
- Nugroho, Prasetyo Adi. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Ips Terpadu Berbasis Lingkungan*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 22, Nomor 2, Desember 2016, Hlm. 125-133.
- Rifai, Achmad, dan Catharina Tri Anni. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Rineka Cipta.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2009). *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Cet.XII. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Sukmadinata, Nana Syaodih. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Jakarta: Prenadamedia Grup.

Syah, Muhibbin. (2014). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.

Bandung: Remaja Rosdakarya

Syifa, Adilya'dan Mulyani. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Patemon Kabupaten Situbondo. JPGSD Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017

Widiana, I Wayan. (2018). The Effectiveness Of Traditional Game-Based Communication Learning Activity For Cognitive Process Dimension Learning Achievement. Cakrawala Pendidikan, Juni 2018, Th. XXXVII, No.2

Yansaputra, G., & Pangestika, R. R. (2020). Pengembangan Media Stopmotion Berbantuan Storytelling Pada Pembelajaran IPS SD. Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan.