

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ULAR TANGGA “SUMBER ENERGI” SISWA KELAS IV SDN PENGADEGAN 07 JAKARTA SELATAN

GABY ESTER¹, SULISTYANI PUTERI RAMADHANI²

Mahasiswi PGSD Universitas Trilogi Jakarta¹, Dosen PGSD Universitas Trilogi²
gebyester12@gmail.com¹, sulistyani@trilogi.ac.id²

Abstract: *This development research aims to develop learning media based on snakes and ladders in order to optimize science subjects with theme 9 "Kayanya Negeriku" in the material "Sources of Energy" fourth grade students at SDN Pengadegan 07 South Jakarta. The problems raised are based on the lack of instructional media, so that teachers are required to be creative in choosing the right learning media for students. The research method adapted to the development model developed by Borg and Gall. The study used the following six steps: (1) potential problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product revision. The data collection tools used were: material expert questionnaire and media expert questionnaire. The results of the validation of all validators showed a very good assessment, namely from the first validator material expert (V1) with a score percentage of 97.3% (very good) and the second validator material expert (V2) with a score percentage of 89% (very good). Meanwhile, the first validator was a media expert (V1) with a percentage of 90.58% (very good) and the second validator was a media expert (V2) with a score percentage of 87% (very good).*

Keywords: *Learning media, Snakes and Ladders Game.*

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ular tangga guna mengoptimalkan mata pelajaran IPA tema 9 “Kayanya Negeriku” pada materi “Sumber Energi” siswa kelas IV di SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan. Permasalahan yang diangkat berdasarkan minimnya media pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian menggunakan enam langkah sebagai berikut : (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) revisi produk. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa : angket ahli materi dan angket ahli media. Hasil validasi dari semua validator menunjukkan penilaian sangat baik yaitu dari validator pertama ahli materi (V1) dengan presentase skor 97,3% (sangat baik) dan validator kedua ahli materi (V2) dengan presentase skor 89% (sangat baik). Sedangkan validasi dari validator pertama ahli media (V1) dengan presentase 90,58% (sangat baik) dan validator kedua ahli media (V2) dengan presentase skor 87% (sangat baik).

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga.*

PENDAHULUAN

Dizaman ini perkembangan teknologi sangat pesat, tidak hanya berdampak pada bidang ekonomi, politik, dan industri saja tetapi perkembangan teknologi juga berdampak pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi tidak dapat kita hindari oleh karena itu pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini. Nyatanya pendidik harus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mengikuti perkembangan yang ada pada masa sekarang. Dengan adanya inovasi yang dilakukan akan berdampak positif dikarenakan peserta didik akan merasakan manfaat dari inovasi-inovasi yang dihasilkan. Pada saat ini kita dihadapi oleh pembelajaran yang ada di abad 21, dimana proses pembelajaran saat ini sungguh berbeda dengan pembelajaran saat dulu. Pembelajaran saat ini harus berdasarkan standar yang telah ditetapkan sebagai acuan guna mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Menghadapi abad ke-21, menurut (Laksana, 2016) yang mengacu pada UNESCO (1996) melalui jurnal "*The International Commission on Education for the Twenty First Century*" merekomendasikan Pendidikan yang

berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu : Learning to know (belajar untuk menguasai pengetahuan), learning to do (belajar untuk mengetahui keterampilan), learning to be (belajar untuk mengembangkan diri), dan learning to live. Melalui empat pilar tersebut diharapkan pendidik dapat menggunakannya sebagai acuan dalam mengembangkan proses pembelajaran guna mencapai standar tujuan pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut pendidik harus mampu menginovasi perangkat pembelajaran yang sudah ada menjadi sesuatu yang diperbaharui. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Siswa menilai bahwa apa yang di tampilkan oleh guru itu menarik maka ia akan terdorong atau merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan seorang guru untuk membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan dalam pengajaran. Selain sebagai sistem penyampaian atau pengantar,

ISSN. 2615-1960

media sering dikatakan sebagai mediator. Diketahui bahwa mediator memiliki fungsi dan peran sebagai penghubung yang efektif terhadap siswa dan proses belajar itu sendiri. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran merupakan satu kesatuan dengan berjalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting bagi berjalannya proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan, menumbuhkan daya perhatian dan minat belajar terhadap siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan penjelasan dari seorang guru. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan materi pembelajaran yang akan diterangkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan pembelajaran IPA “Sumber Energi” ialah media

pembelajaran berbasis ular tangga. Menurut (Setiawati, dkk, 2019) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih, ular tangga ini menggunakan papan. Pada papan ini akan didesain dengan kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak akan terdapat gambar ular dan sejumlah tangga untuk menghubungkan dengan kotak-kotak lainnya. Sedangkan menurut (Imanda, dkk, 2018) mengungkapkan bahwa *Snake Ladders* adalah permainan papan yang memungkinkan anak-anak mengekspresikan diri melalui semua ekspresi yang tersedia, bahasa komunikatif dan kognitif mereka. Gambar tangga memiliki simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular memiliki nilai negative (nilai ketidakjujuran). di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang sejak dulu sudah ada namun untuk sekarang ini ular tangga dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat dimainkan siswa sesuai dengan pembelajaran yang telah disesuaikan.

Penelitian pengembangan ular tangga ini sebelumnya sudah dilakukan oleh (Sumardan M. Orowala, 2017) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Dalam Subtema Anggota Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dikembangkan dengan model Borg dan Gall dan Sugiyono, dengan prosedur penelitian yang meliputi lima langkah yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi ahli, dan (5) Revisi desain. Adapun instrumen yang digunakan untuk analisis kebutuhan yaitu wawancara dan kuesioner. Hasil validasi dari semua validator menunjukkan kualitas sangat baik yaitu dari validator pakar media pembelajaran dengan skor 4,70 (sangat baik) dan 4,76 (sangat baik) sedangkan validasi dari guru kelas 1 SD yaitu dengan skor 4,47 (sangat baik) dan 4,35 (sangat baik).

Peneliti juga melakukan observasi yang peneliti lakukan pada salah satu Sekolah Dasar di Jakarta, yaitu SDN Pengadegan 07, Jakarta Selatan terkait media apa saja yang terdapat pada kelas IV dan masalah-masalah apa saja yang terdapat dikelas tersebut. dan peneliti mendapatkan hasil yaitu: (1)

ISSN. 2615-1960PENGEMBANGAN Pembelajaran di tema 9 pada materi “Sumber Energi” yang diajarkan guru kepada siswa hanya sekedar membaca buku ajar dan tidak adanya interaksi yang melibatkan siswa secara langsung sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa terkait materi IPA “Sumber Energi” tidak optimal, (2) Proses pembelajaran pada tema 9 pada materi “Sumber Energi” siswa hanya mengerjakan soal-soal yang diberikan guru tanpa adanya inovasi media pembelajaran sebagai alat bantu. Nyatanya pada proses pembelajaran materi “Sumber Energi” dibutuhkan media sebagai alat bantu untuk siswa mendapatkan pemahaman secara langsung, (3) Dilihat dari observasi hanya terdapat sedikit media pembelajaran. Didalam kelas hanya terdapat media gambar pahlawan-pahlawan Nasional yang merupakan tugas siswa untuk menggambar pahlawan dan gambar-gambar tersebut dijadikan pajangan didinding kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis ular tangga untuk mengoptimalkan siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan adanya media pembelajaran berbasis ular tangga ini dapat digunakan sebagai penunjang dari pembelajaran tema 9 pada materi IPA

ISSN. 2615-1960

“Sumber Energi” siswa kelas IV SDN Pengadegan 07, Jakarta Selatan. Dikarenakan dengan media pembelajaran berbasis ular tangga ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam keaktifan siswa secara langsung dan diharapkan mampu menioptimalkan serta memaksimalkan proses pembelajaran IPA pada materi “Sumber Energi”. Hal tersebut mendapat tanggapan yang positif dari wali kelas serta siswa kelas IV A.

Berangkat dari permasalahan diatas maka peneliti melaksanakan penelitian pengembangan “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga**

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang dilakukan adalah model Borg and Gall. Pada teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga “sumber energi” siswa kelas IV SDN Pengadegan 07 ini dilakukannya pengumpulan data yang bersifat kualitatif dan data yang bersifat kuantitatif. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga ini menggunakan dalam bentuk persentase. Data angket

“Sumber Energi” Siswa Kelas IV SDN Pengadegan 07, Jakarta Selatan”. Peneliti berharap penggunaan media pembelajaran berbasis ular tangga ini dapat mengoptimalkan pembelajaran IPA tema 9 “Kayanya Negeriku” pada materi “Sumber Energi”.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga “Sumber Energi” kelas IV SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan?

yang telah disusun akan diguakan secara kuantitatif menggunakan Skala Likert dengan lima tingkatan yang telah ditetapkan sebagai acuan, sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Skors Validasi Ahli dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga

Skors				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju / Sangat Tidak Baik	Tidak Setuju / Tidak Baik	Cukup	Setuju / Baik	Sangat Setuju / Sangat Baik

Dalam penelitian pengembangan saat ini yang peneliti kembangkan hanya mencakup 6 langkah dari 10 langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall dikarenakan terdapat permasalahan-permasalahan yang membatasi peneliti, yaitu disebabkan karena adanya wabah penyakit menular yang disebut dengan coronavirus disease (COVID-19). Peneliti menetapkan untuk melakukan 6 tahapan pada proses penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Pengadegan 07, Jakarta. Enam tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga siswa kelas IV SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan yang akan dilakukan diantaranya: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Revisi Produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Enam tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga siswa kelas IV SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan, sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah, pada penelitian ini terdapat potensi yaitu pengembangan media pembelajaran ular tangga IPA yang berfokus pada tema 9 “Kayanya Negeriku” dalam materi “Sumber Energi” kelas IV. Adanya

ISSN. 2615-1960PENGEMBANGAN potensi pengembangan produk ini dimaksudkan untuk membantu guru serta siswa dalam pembelajaran IPA. Peneliti melakukan wawancara langsung terhadap wali kelas IV SDN Pengadegan 07, Jakarta selatan Ibu Diana Saepudin, S.Pd bahwa didalam kelas IV tidak terdapat media pembelajaran yang berbentuk media permainan yang difokuskan pada materi ajar IPA tema 9 “Kayanya Negeriku” pada materi “Sumber Energi”. Selama ini media yang digunakan hanya sebatas slide power point dan tayangan video pembelajaran. Dengan adanya inovasi media pembelajaran ular tangga ini diharapkan siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga materi ajar dapat tersampaikan sesuai tujuan pembelajaran.

2. Mengumpulkan Informasi, pada tahap mengumpulkan informasi peneliti melakukan beberapa hal diantaranya mencari informasi untuk mengetahui kebutuhan siswa. Selain itu peneliti mengumpulkan informasi dapat menunjang penulisan penelitian ini.

3. Desain Produk, pada pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga ini peneliti menyiapkan berbagai desain pendukung media seperti : (1) papan ular tangga, (2) kartu pertanyaan “inti”

ISSN. 2615-1960

dan kartu pertanyaan “bonus”, (3) kartu jawaban “inti” dan kartu jawaban “bonus”, (4) buku petunjuk permainan ular tangga. Pada proses desain produk, aplikasi yang digunakan adalah Adobe Photoshop CC 2019.

4. Validasi Produk, validasi produk pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi “Sumber Energi” diuji oleh 4 ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media.

a). Pada tahap validasi materi terdapat 3 aspek yang dinilai oleh validator ahli materi yaitu aspek isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek ketertarikan dan keterlibatan. Terdapat 7 indikator pada aspek kelayakan isi yaitu kesesuaian materi dengan KD, kesesuaian materi soal dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas IV, aktualisasi materi yang disajikan, ketepatan soal sesuai materi, kebenaran kunci jawaban, dan mendorong keingintahuan. Selanjutnya terdapat 4 indikator pada aspek kelayakan penyajian yaitu keruntutan penyajian soal, kelengkapan cakupan soal, variasi soal, kemenarikan materi yang disajikan, kejelasan uraian soal, keakuratan materi. Selanjutnya terdapat 2 indikator pada aspek ketertarikan dan

keterlibatan yaitu menimbulkan semangat belajar, dan menimbulkan motivasi siswa untuk memiliki karakter yang positif.

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator pertama (V1) terlihat bahwa jumlah skor yang diperoleh sebesar 73 dengan presentase skor 97,3% dan dengan rata-rata skor sebesar 6. Berdasarkan hasil skor tersebut menandakan bahwa materi yang dibuat sudah sangat baik sehingga tidak ada saran perbaikan dari validator pertama (V1). Sedangkan berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator kedua (V2) terlihat bahwa jumlah skor yang diperoleh sebesar 67 dengan presentase skor 89% dan dengan rata-rata 46. Berdasarkan hasil skor tersebut menandakan bahwa materi yang dibuat sudah sangat baik, dan tidak ada saran perbaikan dari validator kedua (V2). Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi dari dua ahli materi sudah “Sangat Baik” dan materi “Sangat Layak” bagi siswa kelas IV.

b). Pada tahap validasi media terdapat 4 aspek yang dinilai oleh validator ahli media yaitu aspek efisiensi media, aspek estetika, aspek ketertarikan dan keterlibatan, dan aspek keakuratan

media. Terdapat 4 indikator pada aspek efisiensi media yaitu media mudah digunakan, media mudah disimpan, dalam penggunaan mudah dikelola dan tidak memerlukan perlakuan khusus, kejelasan petunjuk penggunaan media. Selanjutnya terdapat indikator pada aspek estetika yaitu keserasian pemilihan warna pada papan permainan, pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan, kombinasi warna dalam pembuatan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kemenarikan desain ular tangga, gambar ilustrasi sesuai komposisi, warna pada ilustrasi menarik. Selanjutnya terdapat 3 indikator pada aspek ketertarikan dan keterlibatan yaitu menimbulkan semangat belajar, dan menimbulkan motivasi siswa untuk memiliki karakter yang positif, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa. Selanjutnya terdapat 4 indikator pada aspek keakuratan media yaitu media tidak mengandung unsur salah konsep, media yang digunakan dapat mengoptimalkan pembelajaran IPA, gambar yang digunakan pada media sesuai dengan tema 9, media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator pertama

ISSN. 2615-1960 PENGEMBANGAN (V1) terlihat bahwa jumlah skor yang diperoleh sebesar 77 dengan presentase skor 90,58% dan dengan rata-rata skor sebesar 4,52. Berdasarkan hasil skor tersebut menandakan bahwa media yang dibuat sudah sangat baik namun saran dan perbaikan yang dari validator terkait media sehingga desain media harus diperbaiki dan dilakukan validasi tahap 2 oleh validator pertama (V1). Sedangkan berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator kedua (V2) terlihat bahwa jumlah skor yang diperoleh sebesar 74 dengan presentase skor 87% dan dengan rata-rata 4,35. Berdasarkan hasil skor tersebut menandakan bahwa materi yang dibuat sudah sangat baik, dan tidak ada saran perbaikan dari validator kedua (V2). Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi dari dua ahli media sudah “Sangat Baik” dan media “Sangat Layak” bagi siswa kelas IV. Akan tetapi, media pembelajaran ular tangga “Sumber Energi” dalam penilaian validator ahli media pertama (V1) mendapatkan saran perbaikan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

5. Revisi Desain, setelah melakukan validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media, peneliti mendapatkan beberapa saran perbaikan terhadap pengembangan media pembelajaran

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ULAR TANGGA
GABY ESTER¹,
SULISTYANI PUTERI RAMADHANI²

ISSN. 2615-1960
berbasis ular tangga “Sumber Energi”.
Bagian-bagian alat media pembelajaran
ular tangga “Sumber Energi” yang
direvisi, antara lain : (1). Revisi buku
petunjuk ular tangga, dan (2) revisi
papan ular tangga. Berikut ini adalah
hasil akhir desain media pembelajaran
berbasis ular tangga “Sumber Energi”
siswa kelas IV SDN Pengadegan 07,
Jakarta Selatan :

a. Desain Papan Ular Tangga

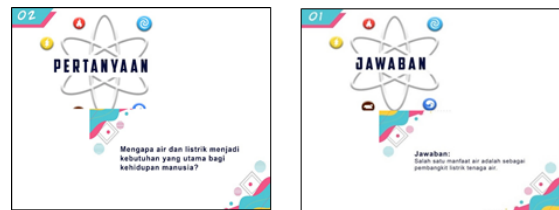


Gambar 1. Desain Papan Permainan Ular Tangga

b. Desain Kartu Pertanyaan dan Jawaban

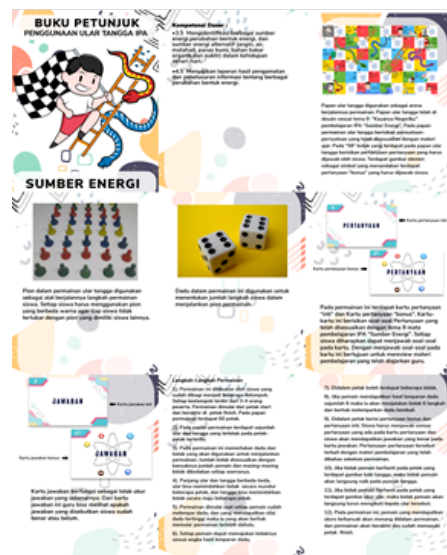


Gambar 2. Desain Kartu Pertanyaan dan Jawaban Inti



Gambar 3. Desain Kartu Pertanyaan dan Jawaban Bonus

c. Desain Buku Petunjuk Ular Tangga



Gambar 4. Desain Buku Petunjuk Permainan

6. Revisi Produk,

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator kedua ahli media (V2) terdapat saran perbaikan kepada peneliti, sebaiknya media papan permainan ular tangga dicetak dengan ukuran A3. Dikarenakan pada desain produk awal media papan permainan ular tangga akan dicetak berukuran A4. Menurut validator, ukuran A4 terlalu kecil untuk siswa,

tulisan padapapan permainan akan sulit terbaca. Oleh karena itu, peneliti merevisi produk papan permainan ular tangga menjadi berukuran A3 berdasarkan saran validator.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan peneliti pada penyajian dan analisis data diatas, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga “Sumber Energi” menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall (Sugiyono, 2016). Namun peneliti tidak menerapkan semua langkah pengembangan dikarenakan keterbatasan peneliti sehingga hanya menggunakan enam langkah. Langkah-langkah pengembangan yang diterapkan yaitu : (1). Potensi dan masalah, (2). Mengumpulkan informasi, (3). Desain produk, (4). Validasi produk, (5). Revisi Desain, (6). Revisi Produk.
2. Media pembelajaran berbasis ular tangga pada pembelajaran IPA “Sumber Energi” telah divalidasi oleh beberapa ahli. Terdapat 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media. Pada validator pertama ahli materi (V1) mendapatkan

ISSN. 2615-1960 PENGEMBANGAN presentase skor 97,3% (sangat baik) dan validator kedua ahli materi (V2) dengan presentase skor 89% (sangat baik). Sedangkan validasi dari validator pertama ahli media (V1) dengan presentase 90,58% (sangat baik) dan validator kedua ahli media (V2) dengan presentase skor 87% (sangat baik). Berdasarkan hasil validasi dari keempat validator tersebut, maka Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga “Sumber Energi” untuk Siswa Kelas IV SDN Pengadegan 07 memiliki kualitas “sangat baik” dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran IPA.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pendidik
Diharapkan pendidik bisa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa dapat aktif dan tidak merasa bosan didalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi siswa
Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga “Sumber Energi” ini siswa dapat belajar sambil bermain

ISSN. 2615-1960

sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga “Sumber Energi” terdapat beberapa kendala sehingga menjadi keterbatasan peneliti, diharapkan dapat menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Adi, C., Ibrohim and Saptasari, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual.

Arsyad, N. and Fatmawati. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang Pendahuluan. *Agastya*, 8(2), pp. 188–198.

Aziz, F., Nurjanah, F. and Permata, D. (2017). Aktualisasi TTB (Teori Taksonomi Bloom) Melalui Drama Kepahlawanan Guna Penanaman Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik’, pp. 715–724.

A. Rifqi Amin. (2015). Pengembangan Pendidikan Agama Islam; Reinterpretasi Berbasis

Interdisipliner. Lkis Pelangi Aksara, 2015.

Dr. Muhammad Yaumi. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Prenada Media, 2018.

Faninda Oktavia. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Siswa Kelas VIII MTs N 6 Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018.

Gasong, D. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Deepublish, 2018.

Hasanudin. (2015). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas III di MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi.

Husamah, Pantiwati, Y. and Dkk. (2016). Belajar dan Pembelajaran. UMMPress, 2016.

Ikka Nurlita. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Semarang.

- Imanda, T. (2018). Pengaruh Permainan Ular Tangga "Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik" Terhadap Karakter Anak Pada Taman Kanak-Kanak. Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan, 6(3), pp. 293–302.
- Isran Rayid, R. (2015). Manfaat Media dalam Pembelajaran., pp. 91–96.
- Iwan Hermawan. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Method). Hidayatul Quran, 2019.
- Juita. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Diskusi Kelas IV Sekolah Dasar.
- Laksana, S. D. (2016). Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) dan Tiga Pilar Pendidikan Islam, ejournal.radenintan.ac.id.
- Lefudin. (2017). Belajar dan Pembelajaran. CV Budi Utama.
- Luxcyana, G. (2016). Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Siswa Kelas IV di SDN Gugus Diponegoro Semarang.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. ISSN. 2615-1960 PENGEMBANGAN Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban, 5(1). doi: 10.28944/afkar.v5i1.107.
- Muhammad, O., Hermawan, D. and Banjarbaru, S. (2018). Pembelajaran Yang Efektif di SMA Negeri 1 Mlati Sleman', 4(1), pp. 1–2.
- Murti, W. (2017). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN Mertak Kesambik Desa Beber Kecamatan Batukliang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017.
- Muthmainnah, Budi, I. and Hayati, N. (2016). Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak. Penelitian Ilmu Pendidikan, UNY, pp. 23–34.
- Nafiah Nurul Ratnaningsih. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. Pontificia Universidad Catolica del Peru, 8(33), p. 44.
- Nizwardi Jalman. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Kencana

- ISSN. 2615-1960
Prenada Media Group.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*.3(1),pp.171–187.
- Nur Syifa Fitriana. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik.
- Nuryanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ritonga, M., Nazir, A. and Sri Wahyuni. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0.
- Rosyid, M. Z., Mansyur, M. and dkk. (2019). Prestasi Belajar. Literasi Nusantara.
- Sanjaya, W. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Deepublish, 2018.
- Setiawan, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Cetakan Pe. Edited by Funky. Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Setiawati, E., Desri, M. and Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), pp. 85–91. doi: 10.31980/jpetik.v5i1.494.
- Siswoyo, J. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati, Sleman.
- Suardi, M. (2018). Belajar & Pembelajaran. Deepublish, 2018.
- Sudaryono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Prenada Media, 2016.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Sumardan M. Orowala. (2017). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar dalam Subtema Anggota Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.
- Sumirharsono, R. and Hasanah, H.

(2017). Media Pembelajaran: Buku
Bacaan Wajib Dosen, Guru dan
Calon Pendidik. Edited by D.
Ariyanto. Pustaka Abadi, 2017.

Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan
Pembelajaran di Sekolah Dasar.
Kencana, 2016.