



Media Ular Tangga Berbasis Budaya Kabupaten Kendal pada Muatan Pelajaran PPKn

Oktavia Ayu Kusuma Dewi^{1*}, Novi Setyasto² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 08, 2023

Accepted December 22, 2023

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Ular Tangga, Budaya Kabupaten Kendal, PPKn.

Keywords:

Learning media, snakes and ladders, kendal district culture, PPKn.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Keterbatasan guru memanfaatkan media dalam pembelajaran, mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Sehingga membuat situasi kelas tidak kondusif dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan media ular tangga berbasis budaya pada muatan pelajaran PPKn Kelas V SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan menerapkan prosedur menurut *Borg and Gall* yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Sampel penelitian ini yaitu 40 siswa kelas V SD. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, kuesioner, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji kelayakan pada ahli media dan ahli materi mendapatkan kategori sangat layak. Hasil uji keefektifan pada guru dan siswa juga mendapatkan kategori sangat layak. Selain itu, uji keefektifan terbukti terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis budaya terbukti sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas V SD khususnya pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Implikasi penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

ABSTRACT

Teachers' limited use of media in learning makes students feel bored and less interested. This makes the class situation uncondusive and ultimately affects student learning outcomes. This research aims to create culture-based snakes and ladders media for Class V Elementary School Civics lesson content. The type of research used is research and development, which is done by applying procedures according to Borg and Gall that are tailored to research needs. The sample for this research was 40 fifth-grade elementary school students. Data collection techniques include observation, tests, questionnaires, and interviews. Data analysis techniques use quantitative and qualitative analysis. The feasibility test results on media experts and material experts received a very feasible category. The effectiveness of the test results on teachers and students also received a very decent rating. The effectiveness test also proved an increase in the average student score. So, it can be concluded that culture-based snakes and ladders media have proven feasible and effective for use in PPKn learning for class V elementary school, especially in the material on social and cultural diversity in society. This research implies that the use of learning media in learning activities makes it easier for students to gain understanding and motivates students to learn so that they get good learning results.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi dan kepribadian setiap individu melalui serangkaian proses atau kegiatan pengajaran (Astri et al., 2022; Widiarti et al., 2021). Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang baik (Yeni Lestari, 2021). Dalam dunia pendidikan, untuk menjadi warga negara yang baik secara khusus diajarkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan (Fitriani et al., 2020; Setiawan et al., 2020; Wardoyo et al., 2020). Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai dasar berperikemanusiaan yang menjadi dasar konsep

*Corresponding author.

E-mail addresses: oktaviaayukd01@students.unnes.ac.id (Oktavia Ayu Kusuma Dewi h)

warga negara global (Putriningsih & Putra, 2021). Suatu negara harus terlibat aktif dalam keberlangsungan Pendidikan Kewarganegaraan (Akib et al., 2020; Wulandari, 2020; Wulandini et al., 2022). Oleh sebab itu, PPKn diajarkan sedini mungkin mulai jenjang Sekolah Dasar (Puniatmaja & Renda, 2021; Rachman et al., 2021). Namun kenyataannya, masih ada persepsi bahwa PPKn dianggap tidak penting sehingga siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Akib et al., 2020; Wulandari, 2020; Wulandini et al., 2022). Agar siswa memiliki semangat belajar yang tinggi, maka seorang guru harus dapat merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Puniatmaja & Renda, 2021; Putriningsih & Putra, 2021)(Nurulita, 2014). Tetapi pada saat ini sebagian besar guru hanya menggunakan metode mengajar yang monoton serta belum memanfaatkan media pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan (Pramana & Suarjana, 2019; Widani et al., 2019). Dalam pembelajaran PPKn pula, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran (Akib et al., 2020; Wulandari, 2020; Wulandini et al., 2022). Kurangnya penggunaan media pembelajaran, menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik (Mudiartana et al., 2021; Oktalia & Draji, 2018). Pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru sedangkan siswa hanya sebagai penerima, sehingga dapat memengaruhi hasil belajar (Ahmad Susanto, 2016). Namun pada abad 21 seperti sekarang, siswa hanya difokuskan pada materi pelajaran saja belum cukup sebagai dasar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas di masa mendatang (Pramana & Suarjana, 2019; Widani et al., 2019).

Salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh generasi mendatang adalah pentingnya pelestarian budaya. Budaya memiliki peranan yang sangat penting bagi keberlangsungan suatu negara. Karena budaya dapat menjadi pegangan hidup dalam menghadapi efek negatif dari luar di masa mendatang (Adi Suputra & Sujana, 2021; Gusnia, 2022). Akan tetapi, yang harus dilestarikan bukan hanya budaya nasional saja, melainkan budaya-budaya lokal yang memiliki nilai lebih rendah dan pasif di masyarakat luas (Akib et al., 2020; Wulandari, 2020; Wulandini et al., 2022). Budaya lokal mengandung nilai, norma, dan etika yang sangat penting sebagai bekal generasi masa depan. Budaya lokal adalah budaya asli yang berkembang di lingkungan masyarakat tertentu (Patandean, 2021; Wero et al., 2021). Saat ini budaya lokal menghadapi tantangan yang sangat serius, karena keberadaannya sudah mulai dilupakan (Patandean, 2021). Anak di masa sekarang cenderung lebih suka karya asing dibandingkan dengan budaya lokal di daerah mereka sendiri (Patandean, 2021). Sebenarnya budaya lokal dapat membuat negeri ini kuat menghadapi hal-hal negatif dari luar. Oleh karena itu, budaya lokal perlu dihormati, dijaga, dan dilestarikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri Margomulyo, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas seringkali tidak kondusif. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan, sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh serta kurang tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga siswa lebih memilih untuk bergurau dengan temannya dibandingkan memperhatikan guru. Selain itu guru cenderung masih menjelaskan materi secara lisan saja atau hanya menggunakan metode ceramah. Guru sering dianggap sebagai pusat pembelajaran utama dan kurang menyertakan peserta didik sehingga peserta didik menjadi pasif. Proses pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang kreatif, guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu menunjang proses pembelajaran. Materi pembelajaran hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa, belum menggunakan sumber lain untuk menambah referensi materi pelajaran. Selain itu, guru belum memanfaatkan potensi budaya di daerah lingkungan sekitar mereka yang mana hal ini sebenarnya dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran khususnya dalam materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Hal ini ditemukan dari hasil pra penelitian, yang menunjukkan bahwa siswa belum mengetahui budaya di Kabupaten Kendal serta guru belum pernah mengintegrasikan budaya Kabupaten Kendal dalam pembelajaran. Selain itu, dari hasil belajar peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 pada PPKn kelas V SDN Margomulyo, dari 40 peserta didik, 16 peserta didik (41%) tuntas KKM, sedangkan 24 peserta didik (59%) belum tuntas KKM. Maka dari itu hasil belajar PPKn kelas V SDN Margomulyo masih tergolong sangat rendah. Salah satu solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pengembangan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal.

Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Rahayu & Sukardi, 2021; Seika Ayuni et al., 2017; Sukmawati et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran akan sangat mendukung efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi pembelajaran (Gusnia, 2022; Simbolon et al., 2021). Akan tetapi, ternyata belajar dapat juga dilakukan melalui aktivitas bermain. Dengan menggabungkan media dengan aktivitas bermain, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan sosialisasi mereka (Rahayu & Sukardi, 2021; Seika Ayuni et al., 2017). Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang penting karena mereka menganggap bermain memiliki nilai yang setara dengan bekerja bagi orang dewasa (Palazón-Herrera & Soria-Vílchez, 2021). Bermain merupakan kegiatan anak yang menyenangkan namun dapat juga menstimulus perkembangan fisik-motorik (Laswadi et al., 2023; Palazón-Herrera & Soria-Vílchez, 2021; Zou et al., 2021). Bermain sambil belajar akan lebih berkesan dalam memori otak anak, karena pada masa

ini perkembangan otak anak sangat pesat. Selain itu, permainan yang diaplikasikan dalam pembelajaran akan mengembangkan kognitif anak. Permainan yang tepat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan tradisional (Solekhah, 2020). Permainan tradisional memiliki dampak positif terhadap kemampuan belajar siswa (Rahayu & Sukardi, 2021; Seika Ayuni et al., 2017). Salah satu permainan yang efektif diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini dipilih karena termasuk permainan tradisional yang sudah sangat familiar bagi siswa (Setiani & Handayani, 2022). Ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan pion serta terdapat kotak, gambar tangga, dan ular (Solekhah, 2020; Sukmawati et al., 2023). Komponen dalam media ular tangga diantaranya papan permainan, pion, dadu, kartu soal, kartu jawaban, kartu bonus, serta buku petunjuk.

Sekolah dapat menjadi sarana mengajarkan budaya lokal kepada siswa (Fradila, 2015). Budaya lokal yang ada di daerah sekitar sekolah peserta didik dapat diintegrasikan melalui media pembelajaran (Patandean, 2021). Media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran sekaligus pengetahuannya terhadap budaya (Lai & Hwang, 2016). Media pembelajaran berbentuk permainan dapat juga dikaitkan dengan budaya lokal (Lai & Hwang, 2016). Salah satu media yang dapat diintegrasikan dengan budaya adalah media ular tangga (Lai & Hwang, 2016). Pada penelitian ini media ular tangga divariasikan dengan pengenalan budaya dari Kabupaten Kendal, karena siswa di SDN Margomulyo mayoritas adalah penduduk asli Kabupaten Kendal. Kabupaten Kendal terletak di Provinsi Jawa Tengah dan merupakan salah satu dari 35 kabupaten/kota di wilayah tersebut (Wihinda et al., 2020). Kabupaten Kendal memiliki beragam seni budaya yang terdapat di berbagai wilayah kecamatan, dan potensi seni budaya tersebut merupakan kekayaan daerah yang harus lebih banyak di eksplorasi. Keragaman sosial budaya Kabupaten Kendal mencakup berbagai macam elemen seperti bahasa, agama, adat istiadat, seni, dan budaya lokal yang unik. Kabupaten Kendal terdiri dari beragam etnis dan agama yang hidup secara harmonis dan saling menghargai. Keragaman sosial budaya Kabupaten Kendal menjadi ciri khas yang memperkaya dan memperindah identitas daerah tersebut (Wihinda et al., 2020). Beberapa budaya Kabupaten Kendal yang diintegrasikan dalam pengembangan media ular tangga ini diantaranya *weh-wehan* yaitu tradisi saling berbagi makanan yang dilakukan setiap tanggal 12 Rabiul Awal, *dhundhunan* yaitu budaya turun tanah pertama kali untuk anak usia 7 bulan, tradisi yang dilakukan ibu hamil setiap ada gerhana, *tingkepan tandur* yang dilaksanakan sebagai wujud syukur pada saat tanaman padi mulai akan panen, batik Kabupaten Kendal yang memiliki motif khas *kendil*, kerupuk rambak yang menjadi makanan khas Kec. Pegandon, Kab. Kendal. *Kliwonan* tradisi setiap malam Jumat Kliwon yang dilakukan di Desa Pekuncen, Kab. Kendal. Syawalan budaya setiap tanggal 8 Syawal di Kec. Kaliwungu, Kab. Kendal. Sedekah laut yang dilakukan sebagai wujud syukur atas hasil laut, dan pertunjukkan kesenian *barongan*, *dawangan* dan *jaranan*. Akan tetapi, guru belum memanfaatkan potensi budaya di Kabupaten Kendal tersebut untuk dijadikan sebagai referensi pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media ular tangga dapat menciptakan suasana menyenangkan sehingga dapat menarik minat perhatian siswa. Ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Setiani & Handayani, 2022; Solekhah, 2020). Ular tangga dapat merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana dan siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran (Sukmawati et al., 2023; Yeni Lestari, 2021). Ular tangga dapat menstimulasi perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial (Adhitiya, 2015). Media ular tangga dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Media ular tangga berbasis budaya dapat membuat siswa aktif, belajar melalui interaksi sosial, dan belajar dengan pengalaman sendiri (Prananda et al., 2020). Media ular tangga berbasis budaya lokal dapat memberikan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran (Sonia, 2022). Pada pengembangan media ular tangga berbasis budaya ini, budaya yang digunakan adalah budaya dari Kabupaten Kendal yang sekaligus mengajarkan materi keberagaman sosial budaya masyarakat pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD. Mempelajari keberagaman budaya dapat menciptakan warga negara yang kuat, sejahtera tanpa perbedaan etnik, ras, agama, serta budaya (WARYANA, 2021). Oleh karena itu, mengajarkan budaya lokal khususnya melalui media pembelajaran sangat penting dilakukan (Sonia, 2022). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga adalah media yang layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan ketertarikan siswa. Namun, pada penelitian sebelumnya belum didapati media ular tangga yang mengkaji secara spesifik terkait meningkatkannya hasil belajar PPKn khususnya pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat kelas V SD dengan mengaitkan budaya lokal Kabupaten Kendal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Margomulyo, Kabupaten Kendal.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development*. *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk melalui proses perencanaan, produksi, dan evaluasi validitas produk (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di SDN Margomulyo, Kabupaten Kendal. Subjek penelitian diantaranya 40 siswa kelas V SDN Margomulyo tahun ajaran 2022/2023, guru kelas V SDN Margomulyo, serta ahli media dan ahli materi. Penelitian dikembangkan dengan model pengembangan menurut *Borg and Gall* yang memiliki 10 tahap (Sugiyono, 2022). Beberapa penelitian pengembangan yang berhasil, menunjukkan bahwa 10 langkah pengembangan *Borg and Gall*, dapat tidak dilakukan semuanya atau dimodifikasi sesuai kebutuhan (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini hanya menggunakan 8 tahap diantaranya yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, kuesioner, dan wawancara. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket sebagai alat untuk mendapatkan data tentang kelayakan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal. Ada empat macam angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respons guru, serta angket respons siswa. Kisi-kisi angket yang digunakan dalam pengembangan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal ditunjukkan pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator
Kualitas isi dan tujuan	Kelengkapan Minat/perhatian Kesesuaian dengan situasi siswa
Kualitas instruksional	Kualitas memotivasi Pemberian dampak bagi siswa, guru, serta pembelajarannya
Kualitas teknis	Keterbacaan Kemudahan penggunaan Kualitas tampilan

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kelayakan isi	Ketepatan Kelengkapan Minat/perhatian
Pembelajaran	Memberi bantuan untuk belajar Kualitas memotivasi Kualitas sosial interaksi intruksionalnya Dampak memberi dampak bagi siswa
Kebahasaan dan keterbacaan	Menggunakan kalimat yang jelas, singkat, dan informatif

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Respons Guru

Aspek	Indikator
Penyajian materi	Sesuai KI dan KD Sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran Disajikan secara urut
Kebahasaan	Bahasa mudah dipahami Bahasa sesuai perkembangan siswa
Penyajian gambar	Gambar sesuai dengan materi
Penyajian soal	Soal evaluasi sesuai indikator dan materi
Tampilan media	Menarik minat dan perhatian siswa Teks terbaca dengan jelas
Kemudahan penggunaan	Mudah dimainkan Mudah digunakan secara berkelompok Mempermudah dalam penyampaian materi Mempermudah memahami materi

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Respons Siswa

Aspek	Indikator
Tampilan media	Menarik minat dan perhatian siswa Menciptakan suasana menyenangkan Teks terbaca dengan jelas
Kemudahan penggunaan	Mudah dimainkan Mudah digunakan secara berkelompok Mempermudah memahami materi
Kebahasaan	Bahasa mudah dipahami
Penyajian gambar	Gambar menarik
Penyajian soal	Soal menantang
Penyajian materi	Materi lengkap dan jelas

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengelola data berupa masukan yang diberikan oleh ahli mengenai media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengelola data berupa skor yang diberikan oleh ahli mengenai media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji keefektifan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik muatan pelajaran PPKn kelas V.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta menguji keefektifan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik muatan pelajaran PPKn kelas V, terutama pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Pengembangan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal menggunakan 8 langkah diantaranya yaitu potensi dan masalah, berdasarkan hasil pra penelitian ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, penggunaan media belum maksimal, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran, mengakibatkan situasi kelas tidak kondusif, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kedua pengumpulan data, pada tahap pengumpulan data peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa melalui angket kebutuhan dengan rinciannya dapat dilihat pada [Tabel 9](#).

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Pemanfaatan Media	Penggunaan media dalam pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Media Permainan	Pemilihan media permainan dalam pembelajaran	8, 9, 10
Ular Tangga	Pemilihan media ular tangga	11, 12, 13, 14
Budaya Kab. Kendal	Mengaitkan budaya Kabupaten Kendal dalam media	15, 16, 17
Materi	Penyajian materi	18, 19
Media Ular Tangga	Tampilan media ular tangga	20, 21, 22, 23, 24, 25

Berdasarkan [Tabel 9](#), diketahui bahwa guru belum menggunakan media dalam proses pembelajaran, serta guru dan siswa setuju jika media berbentuk permainan ular tangga yang dikaitkan dengan budaya Kabupaten Kendal. Ketiga tahap desain produk, media ular tangga harus disesuaikan dengan pembelajaran (Sugiyono, 2022). Media ular tangga didesain menggunakan *software Corel Draw* dengan hasil akhir dalam bentuk *Portable Document Format (PDF)* kemudian dicetak sesuai desain ukuran. Spesifikasi yang terdapat dalam media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal terdiri dari beberapa komponen yaitu papan permainan ular tangga, box kemasan media, pion dan dadu untuk menjalankan permainan, kartu soal, kartu jawaban, kartu bonus, serta buku petunjuk cara penggunaan media. Keempat validasi desain, penilaian kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal terdiri dari validasi kelayakan isi dinilai oleh ahli materi, sedangkan validasi penilaian komponen penyajian oleh ahli media. Kelima tahap revisi desain, perbaikan desain media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal dilakukan berdasarkan penilaian dan saran dari ahli media serta ahli materi, hasil desain akhir media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media

Kelayakan media ini diukur melalui tahapan uji validitas ahli media, ahli materi, respons guru, serta respons siswa, tersajikan lebih detail pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Ahli Media, Ahli Materi, Respons Guru, dan Respons Siswa

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji ahli media	100%	Sangat Layak
2	Uji ahli materi	97%	Sangat Layak
3	Uji coba siswa kelompok kecil	94%	Sangat Layak
4	Uji coba siswa kelompok besar	93%	Sangat Layak
5	Uji guru kelompok kecil	95%	Sangat Layak
6	Uji guru kelompok besar	96%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5, menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan analisis data uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi < 0,05 data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS 29 for windows menggunakan teknik Shapiro-Wilk ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0.084	40	0.200*	0.973	40	0.442
Posttest	0.100	40	0.200*	0.970	40	0.349

Berdasarkan data pada Tabel 6, menunjukkan bahwa kedua data, baik pretest maupun posttest, memiliki distribusi normal, karena perolehan nilai signifikansi pada tabel Shapiro-Wilk >0,05. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan Paired T-test menggunakan SPSS 29 for Windows dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas produk. Kriteria pengujian paired t-test adalah jika nilai sig. <0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest. Sebaliknya jika nilai sig. >0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pretest dan posttest. Berikut tabel hasil uji Paired T-test ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Paired T-test

	Paired Differences					Significance			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Pretest_ Posttest	-26.875	4.915	0.777	-28.447	-25.302	-34.578	39	<0.001	<0.001

Berdasarkan [Tabel 7](#) diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar <0,001 yang mana <0,05, Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* yaitu sebelum menggunakan media dengan data *posttest* yaitu setelah menggunakan media. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran PPKn. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis *N-gain*. Uji *N-gain* menggunakan normalisasi *gain* yang diperoleh dengan cara membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI dan *pretest*. Hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Uji N-gain

Kategori	Nilai
Pretest	52.27
Posttest	79.15
Selisih rata-rata	26.88
N-gain kelas	0.563
Kriteria	Sedang

Berdasarkan [Tabel 8](#), hasil uji N-gain menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Margomulyo Kabupaten Kendal mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,563 dengan selisih rata-rata 26,88 dan termasuk dalam kriteria sedang. Uji coba produk, uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas V SDN Margomulyo Kabupaten Kendal dengan menggunakan sampel 12 siswa dari 40 siswa. Pelaksanaan ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik sampling dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan 12 siswa ini dilakukan secara heterogen berdasarkan peringkat kelas yaitu 4 siswa peringkat atas, 4 siswa peringkat tengah, dan 4 siswa peringkat bawah. Hasil respons siswa disajikan pada [Tabel 5](#), dan hasil uji *pretest* dan *posttest* disajikan dalam [Tabel 10](#).

Tabel 10. Hasil Uji Pretest dan Posttest Kelompok Kecil

Aspek	Skor Pretest	Skor Posttest	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Rata-rata	17	23	56	75
Skor maksimal	22	26	73	87
Skor minimal	12	21	40	70

Revisi produk, dalam tahap ini sudah tidak ada revisi produk, karena sudah mendapatkan penilaian positif dari siswa dan guru. Sehingga menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal sangat layak digunakan. Tahap terakhir adalah uji coba pemakaian, uji coba skala besar dilaksanakan di SDN Margomulyo Kabupaten Kendal kelas V dengan jumlah 40 siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam [Tabel 11](#).

Tabel 11. Hasil Uji Pretest dan Posttest Kelompok Besar

Aspek	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Rata-rata	52.27	79.15
Skor maksimal	57	97
Skor minimal	27	57

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis budaya Kendal dalam muatan pelajaran PPKn pada materi keragaman sosial budaya masyarakat kelas V SDN Margomulyo Kabupaten Kendal dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Kedua ahli tersebut memberikan

penilaian menggunakan instrument validasi penilaian. Berdasarkan penilaian kelayakan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menelaah 3 poin utama, yaitu desain pengembangan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal, kelayakan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal, serta keefektifan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal. Temuan pertama, hasil penelitian menunjukkan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran. 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 (Pramiswari & Mukhlisina, 2023; Wulansari & Dwiyanti, 2021). Seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk materi dan penilaian yang akan digunakan (Sugiyono, 2022). Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk kebutuhan siswa, materi yang akan disampaikan dan tujuan pembelajaran. Dalam media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal sudah disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, materi, serta biaya yang terjangkau. Media pembelajaran yang efektif adalah media yang sederhana namun mampu mengaktifkan partisipasi semua siswa, dibandingkan dengan media yang canggih namun justru membuat siswa menjadi pasif (Sugiyono, 2022; Yeni Lestari, 2021). Oleh karena itu sebelum mengembangkan media, seharusnya disesuaikan dengan beberapa faktor tersebut supaya media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat meningkat karena penggunaan media pembelajaran yang terbukti layak digunakan (Halim, 2022; Sugiyono, 2022).

Temuan kedua, keefektifan penggunaan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal dalam meningkatkan hasil belajar dapat dievaluasi melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* menggambarkan pemahaman siswa sebelum terlibat dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Sementara itu, nilai *posttest* mencerminkan prestasi siswa setelah mengikuti pembelajaran PPKn dengan menggunakan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal. Oleh karena itu, media ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada materi keragaman sosial budaya masyarakat. Pengembangan media ular tangga dan berbasis budaya efektif digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (Sugiyono, 2022). Belajar yang dikemas dengan permainan akan menimbulkan rasa senang dan tidak membebani sehingga lebih memotivasi siswa (Rahmadani et al., 2023; Sugiyono, 2022). Dengan demikian, media permainan berbasis budaya lokal menjadi pilihan yang tepat karena mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sekaligus memberikan wawasan tentang beragam budaya lokal yang ada di sekitar mereka. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan media ular tangga dapat menciptakan suasana menyenangkan sehingga dapat menarik minat perhatian siswa. Ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Setiani & Handayani, 2022; Solekhah, 2020). Ular tangga dapat merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana dan siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran (Sukmawati et al., 2023; Yeni Lestari, 2021). Ular tangga dapat menstimulasi perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial (Adhitiya, 2015). Media ular tangga dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Media ular tangga berbasis budaya dapat membuat siswa aktif, belajar melalui interaksi sosial, dan belajar dengan pengalaman sendiri (Prananda et al., 2020). Media ular tangga berbasis budaya lokal dapat memberikan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran (Sonia, 2022). Implikasi penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

4. SIMPULAN

Media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran, hasil kelayakan diperoleh dari uji validasi media, validasi materi, respons guru, dan respons siswa. Selain itu media tersebut efektif diaplikasikan dalam pembelajaran, hasil uji efektifitas diperoleh dari uji *t-test* yang menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan yang

diperkuat dengan uji *n-gain*. Oleh karena itu, pengembangan media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam materi keberagaman sosial budaya. Dengan begitu, diharapkan guru dapat lebih memaksimalkan penggunaan media sehingga siswa dapat memiliki semangat belajar dan materi pelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adhitiya, E. N. (2015). Studi Komparasi Model Pembelajaran Traditional flipped dengan Peer Instruction Flipped Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(2), 116–126. <https://doi.org/10.15294/ujme.v4i2.7451>.
- Adi Suputra, G. M., & Sujana, I. W. (2021). Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Solving Tri Hita Karena Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 113–121. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32764>.
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group.
- Akib, E., Imran, M. E., Mahtari, S., Mahmud, M. R., Prawiyogy, A. G., Supriatna, I., & Ikhsan, M. H. (2020). Study on Implementation of Integrated Curriculum in Indonesia. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 1(1), 39–57. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v1i1.24>.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575–585. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I3.4371>
- Fitriani, D., Putri, W. S., & Khoiriyah, Z. H. (2020). Implementasi Pengembangan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Mutu Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan Siswa. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(01), 29–43. <https://doi.org/10.30868/im.v3i01.649>.
- Fradila. (2015). Model Flipped Classroom dan Discovery Learning Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Matematika ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Teknodika*, 13(2), 5–17.
- Gusnia, N. E. (2022). Pengembangan Media Kanoraya dalam Pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas 4 SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 843–854. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55806>.
- Halim, A. (2022). Pengaruh Model Read Answer Discussion Explain and Create (Radec) Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Dimoderasi Motivasi Belajar. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 11(1), 121. <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v11i1.1950>.
- Lai, C. L., & Hwang, G. J. (2016). A self-regulated flipped classroom approach to improving students' learning performance in a mathematics course. *Computers and Education*, 100, 126–140. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.05.006>.
- Laswadi, Handican, R., & Nasution, E. Y. P. (2023). Instructional Edutainment Media “Number Game” Based on Mobile Technology to Improve Mathematical Conceptual Understanding. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 119–127. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.53913>.
- Mudiartana, I. M., Margunayasa, I. G., & Divayana, D. G. H. (2021). How is The Development of Valid and Practical Android-Based Local Wisdom Teaching Materials? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 403. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.38176>.
- Nurulita, S. (2014). Keefektifan Model Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Ips. *Journal of Elementary Education*, 3(2), 57–63.
- Oktalia, D., & Drajadi, N. A. (2018). English teachers' perceptions of text to speech software and Google site in an EFL Classroom: What English teachers really think and know. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 14(3), 183–192.
- Palazón-Herrera, J., & Soria-Vílchez, A. (2021). Students' perception and academic performance in a flipped classroom model within Early Childhood Education Degree. *Heliyon*, 7(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06702>.
- Patandean, Y. R. (2021). *Flipped Classroom: Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri, dan Mampu Berkolaborasi dalam Pembelajaran yang Responsif*. Penerbit Andi.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Pramiswari, E. D., & Mukhlisina, I. (2023). Implementation of the Bomb Snakes and Ladders Game Based on the ECOLA Learning Model to Improve Reading Skills in Elementary Schools. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 463–471. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.64847>.

- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 304. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>.
- Puniatmaja, I. G. P. B., & Renda, N. T. (2021). Modul Pembelajaran PPKn Bermuatan Nilai Karakter Toleransi pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 409-419. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39058>.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131-139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>.
- Rachman, F., Taufika, R., Kabatiah, M., Batubara, A., Pratama, F. F., & Nurgiansah, T. H. (2021). Pelaksanaan Kurikulum PPKn pada Kondisi Khusus Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5682-5691. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1743>.
- Rahayu, I., & Sukardi, S. (2021). The Development Of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational School. *Journal of Education Technology*, 4(4), 398. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29230>.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstyia, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>.
- Seika Ayuni, I. G. A. P. A., Kusmariyatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Journal of Education Technology*, 1(3), 183. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (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>.
- Setiawan, A., Widjaja, S. U. M., Kusumajanto, D. D., & Wahyono, H. (2020). The effect of curriculum 2013 on economics learning achievement: Motivation as mediating variable. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 444-459. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30279>.
- Simbolon, N., Suartama, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40-50. <https://doi.org/10.30599/utility.v4i02.1153>.
- Solekhah, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di MA Hidayatul Muhtadi'in. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5998>.
- Sonia, N. R. (2022). Model Flipped Classroom: Alternatif Pembelajaran di Era New Normal Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(1).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sukmawati, D., Parmiti, D. P., & Handayani, D. A. P. (2023). Media Pembelajaran Jejak (Big Maze Ular Tangga) Dalam Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 463-469. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.58245>.
- Wardoyo, C., Satrio, Y. D., & Ratnasari, D. A. (2020). An analysis of teachers' pedagogical and professional competencies in the 2013 Curriculum with the 2017-2018 revision in Accounting subject. *Research and Evaluation in Education*, 6(2), 142-149. <https://doi.org/10.21831/reid.v6i2.35207>.
- WARYANA, W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 259-267. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.712>.
- Wero, L., Laksana, D. N. L., & Lawe, Y. U. (2021). Integrasi Konten dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada dalam Bahan Ajar Multilingual untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 515-522. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.40867>.
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V Sd Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195-205. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>.
- Wihinda, A., Laurens, T., & Palinussa, A. L. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom

- Improving Student Learning Outcomes on the Material of Two-Variable Linear Equations System. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*, 2(2002), 21-27. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol2iss1year2020page21-27>.
- Wulandari, A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>.
- Wulandini, N. P. W., Agustiana, I. G. A. T., & Jayanta, I. N. L. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Cuaca. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 446-454. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49456>.
- Wulansari, W., & Dwiyantri, L. (2021). Building Mathematical Concepts Through Traditional Games to Develop Counting Skills for Early Childhood. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 574-583. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39654>.
- Yeni Lestari, N. G. A. M. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga "Widya Suputra" Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 23-30. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32629>.
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 35(5-6), 751-777. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>.