PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI SD NEGERI KEBURUSAN

Fenny Nurlaelasari[1], Titi Anjarini[2], Suyoto[3]
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo
[1]fennynurlaela@gmail.com, [2]titianjarini@umpwr.ac.id,
[3]suyoto2pasca2020@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: 1) Develop a snake and ladder board game-based educational media for the topic of cultural diversity in Indonesia for fourth-grade students at SD Negeri Keburusan. 2) Determine the feasibility of implementing the developed game-based educational media in teaching cultural diversity in Indonesia for fourth-grade students at SD Negeri Keburusan. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five development stages. The study subjects were 21 fourth-grade students at SD Negeri Keburusan. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests, using instruments such as observation sheets, learning implementation observations, interviews, expert validation from media and content specialists, teacher assessments, and student responses. Data analysis was conducted by evaluating the feasibility, practicality, and effectiveness of the media. The results indicate that: 1) The snake and ladder board game-based educational media on Indonesia's cultural diversity was successfully developed using the ADDIE model. 2) The product feasibility results show that the validity aspect achieved an average score of 81%, categorized as "highly feasible," the practicality aspect obtained an average score of 92%, categorized as "highly practical," and the effectiveness aspect achieved an average score of 80%, categorized as "highly effective." Based on these findings, it can be concluded that the snake and ladder board game-based educational media on Indonesia's cultural diversity for fourth-grade students at SD Negeri Keburusan meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness, making it suitable for use in the learning process.

Keywords: *Snake and Ladder Media, Educational Game, Indonesian Cultural Diversity*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan media ular tangga berbasis game edukasi pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Keburusan. 2) Mengetahui kelayakan media ular tangga berbasis game edukasi tersebut untuk diterapkan pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Keburusan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang

melibatkan lima tahap pengembangan. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas IV SD Negeri Keburusan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes, dengan instrumen yang terdiri dari lembar observasi, observasi keterlaksanaan pembelajaran, wawancara, validasi ahli media, ahli materi, guru, dan respon siswa. Analisis data dilakukan melalui analisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Produk media ular tangga berbasis game edukasi pada materi keragaman budaya Indonesia berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE. 2) Hasil kelayakan produk yang diperoleh dari aspek kevalidan menunjukkan bahwa validasi produk memperoleh skor rata-rata 81% dengan kategori sangat layak, kepraktisan media memperoleh skor rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis, dan keefektifan media memperoleh skor rata-rata 80% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis game edukasi pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Keburusan telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Game Edukasi, Keragaman Budaya Indonesia

A. Pendahuluan

Perubahan zaman berdampak pada pola pikir manusia, termasuk di bidang pendidikan. Indonesia mengalami beberapa kali perubahan kurikulum untuk menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan masyarakat. Saat ini, Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai pengganti Kurikulum K-13 dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Perubahan ini didasarkan pada tujuan pendidikan nasional, aspek sosial budaya, kebutuhan pembangunan, serta kondisi lingkungan (Angyanur dkk., 2022).

Pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya mengatasi krisis pembelajaran. Kurikulum ini bersifat fleksibel dengan konten yang lebih optimal, sehingga peserta didik memiliki lebih banyak waktu memahami materi (Angyanur dkk., 2022). Kurikulum Merdeka juga memberikan kebebasan bagi guru dalam mengajar serta bagi siswa dalam belajar sesuai minatnya. Selain itu, guru dapat memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik.

Penelitian Achmad (2022) menunjukkan bahwa Kurikulum Merdeka selaras dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara. Kurikulum ini

menekankan pembelajaran mandiri dan kreatif untuk membentuk karakter peserta didik yang merdeka.

Pembelajaran saat ini berbeda dari metode konvensional di masa lalu (Inayati, 2022). Guru perlu menggunakan alat atau media pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami peserta didik. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi secara konkret, tidak hanya membayangkannya. Magdalena dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran membuat proses belajar lebih interaktif dan bermakna bagi siswa.

Secara umum mata pelajaran IPAS yang terdapat pada kurikulum merdeka merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar, serta memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep IPAS (Agustina dkk., 2022). Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfokus pada konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitarnya, agar peserta didik dapat memahami hubungan antara individu, masyarakat, dan dunia sekitar (Mahendra, 2023). Meskipun pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep kehidupan masyarakat dan lingkungan, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah kurangnya inovasi dan variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, rendahnya motivasi, terbatasnya ketersediaan sumber belajar, serta kurangnya dukungan belajar dari peserta didik. (Winangun,2022).

Pembelajaran IPS di dalam kelas kenyataannya masih terdapat peserta didik yang belum sesuai dengan harapan guru, seperti peserta didik bercerita dengan teman pada saat guru menjelaskan, tidak mengerjakan PR, peserta didik masih ada yang tidak mau mencatat materi, dan tidak mau memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran IPS yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik (Ilham et al., 2024). Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas

untuk menyampaikan materi secara menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dapat memanfaatkan berbagai metode, media, dan model pembelajaran yang sesuai agar proses belajar lebih efektif dan bermakna. (Safira dkk., 2020).

Media pembelajaran merupakan komponen yang dirancang untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep. Media ini berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi dengan menggunakan alat yang sesuai. Sebagai alat bantu dalam proses belajar, media pembelajaran dapat berupa benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, dan lain-lain. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan rasa ingin tahu, minat, serta motivasi peserta didik dalam belajar (Magdalena dkk., 2021). Pemilihan penggunaan media pembelajaran betujuan untuk memudahkan siswa dalam menangkap materi dan diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi dalam diri peserta didik dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Game edukasi adalah permainan yang dibuat untuk mendorong daya pikir, meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah (Mustari, 2023). Banyak pendidikan berbasis game edukasi untuk mengedukasi peserta didik, game edukasi juga merupakan permainan yang dirangkai dalam kegiatan pendidikan untuk memperkuat proses belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis game edukasi dapat menambah pengalaman belajar peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk memotivasi belajar serta menciptakan komunikasi yang efisien ketika belajar konsep dan fakta (Nurmalita et al., 2021:291). Berbagai macam media pembelajaran berbasis game edukasi untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu contoh game edukasi yang dapat dimanfaatkan yaitu permaianan ular tangga. Menurut Salombe (2021, p. 63 Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan berfungsi

tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih peserta didik dalam berkompetisi secara sehat serta bersikap sportif.

Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti berminat untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis game edukasi untuk membantu menunjang pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan untuk membantu guru saat menyampaikan materi di depan peserta didik secara sempurna kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis game edukasi diharapkan mampu memberikan solusi dari permasalahan yang ada di sekolah, baik dari guru maupun peserta didik. Solusi tersebut diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sekaligus dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pambudi et al., 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran atau peraga dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik karena mereka dapat dengan mudah menyajikan materi saat proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, namun peserta didik akan mendapat gambaran langsung dari materi yang disampaikan. Peserta didik lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran didorong untuk mengamati, berlatih, dan untuk berfikir kritis. Sehingga peserta didik lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri Keburusan bersama wali kelas IV menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media saat menerangkan materi di kelas. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku peserta didik sebagai pegangan dalam kegiatan mengajar. Proses pembelajaran di kelas belum memanfaatkan ragam media pembelajaran berbasis game. Media pembelajaran yang digunakan sebagian besar berupa power point, dan papan tulis, serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti media ular tangga berbasis game edukasi. Sehingga minat peserta didik terhadap pembelajaran IPAS masih rendah. Khususnya untuk materi yang masih bersifat hafalan seperti materi

keragaman tari tradisional, alat musik tradisional, rumah adat, dan makanan daerah. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mempelajari IPAS sehingga respon yang didapatkan pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pentingnya pengunaan media pembelajaran ular tangga berbasis game edukasi dalam pembelajaran IPAS dapat memotivasi dan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi keragaman budaya Indonesia seperti keragaman tari tradisional, alat musik tradisional, rumah adat, dan makanan daerah.

Melihat permasalahan tersebut maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariatif. Media pembelajaran yang akan dikembangkan ular tangga berbasis game edukasi pada materi keragaman budaya Indonesia. Pengintergasian game edukasi pada produk ular tangga membuat pembelajaran menjadi bermakna dengan adanya gabungan permainan dengan materi pembelajaran membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Ular tangga berbasis game edukasi berisi materi keragaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV sesuai dalam Kurikulum Merdeka. Pengembangan produk ini nantinya menggunakan model ADDIE dengan aplikasi Canva. Pengembangan media ular tangga berbasis game edukasi bertujuan untuk menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dan bermanfaat bagi peserta didik untuk lebih mudah memahami materi keberagaman budaya Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD), yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk (Sugiyono, 2015:407). Nugroho dkk. (2020) menyatakan bahwa metode ini digunakan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas produk penelitian. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada inovasi dan pengujian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dipilih karena sistematis dan sering digunakan

dalam pengembangan media pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

Tahapan dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Analysis (Analisis)** Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru untuk mengetahui kendala pembelajaran, analisis kurikulum untuk menentukan materi yang membutuhkan media tambahan, serta analisis media, materi, dan karakteristik peserta didik untuk memastikan kesesuaian pengembangan media.
2. **Design (Perancangan)** Pada tahap ini, dilakukan perancangan awal media pembelajaran, termasuk desain produk dan penyusunan aturan permainan. Media ular tangga berbasis game edukasi dirancang agar sesuai dengan materi dan menarik bagi peserta didik.
3. **Development (Pengembangan)** Media pembelajaran yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo sebagai ahli media dan materi, serta guru SD Negeri Keburusan sebagai validator praktis.
4. **Implementation (Implementasi)** Implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas media melalui uji coba terbatas pada 7 peserta didik dan uji coba luas pada 14 peserta didik. Pengisian angket dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.
5. **Evaluation (Evaluasi)** Evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran melalui tes hasil belajar serta analisis kelebihan dan kekurangan produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran, lembar wawancara untuk mendapatkan informasi dari guru, angket validator untuk menilai kelayakan media,

angket respon peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka, serta tes hasil belajar guna mengukur efektivitas media pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa Ular Tangga Berbasis Game Edukasi pada Materi Keragaman Budaya di Indonesia untuk kelas IV SD Negeri Keburusan. Pengembangan dilakukan dengan metode Research & Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

a. **Tahap Analisis (Analysis)** Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran, di mana minimnya penggunaan media menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka dengan mata pelajaran IPAS yang menekankan pemahaman tentang keragaman budaya dan kearifan lokal. Observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran masih terbatas pada presentasi PowerPoint tanpa permainan edukatif, sehingga diperlukan pengembangan media interaktif seperti ular tangga berbasis game edukasi. Materi yang dianalisis, khususnya tentang keragaman budaya Indonesia, dianggap sulit dipahami siswa, sehingga media ini diharapkan dapat membantu mereka belajar dengan lebih menyenangkan. Selain itu, analisis peserta didik mengungkapkan bahwa motivasi belajar mereka rendah, sehingga dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan keterlibatan mereka.

b. **Tahap Perancangan (Design)** Pada tahap ini, dilakukan perencanaan produk dengan mengumpulkan referensi dari buku pembelajaran IPAS, sumber daring, dan ide-ide kreatif dari pengembang. Selain itu, dilakukan perancangan desain produk yang mencakup komponen seperti kartu informasi, kartu pertanyaan, tantangan, dan hadiah dalam permainan ular tangga.

c. **Tahap Pengembangan (Development)** Pengembangan produk dilakukan melalui beberapa

langkah, termasuk pembuatan desain awal di aplikasi Canva, pemberian nomor dan warna pada papan permainan, serta pembuatan komponen seperti kartu informasi dan kartu soal. Selain itu, dibuat buku panduan yang menjelaskan aturan permainan serta materi yang akan dipelajari.

1) **Validasi Produk** Setelah pengembangan selesai, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media oleh ahli menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 77,5%, yang dikategorikan sebagai "layak". Sementara itu, validasi materi oleh ahli memperoleh tingkat kelayakan 84%, yang masuk dalam kategori "sangat layak".
2) **Revisi Produk** Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan dari ahli media dan ahli materi agar lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

d. **Tahap Implementasi (Implementation)** Implementasi produk dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Keburusan. Uji coba terbatas dilakukan pada 7 peserta didik, sementara uji coba luas melibatkan 14 peserta didik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran ini diterima dengan baik oleh peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

e. **Tahap Evaluasi (Evaluation)** Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian validasi, respon peserta didik, keterlaksanaan pembelajaran, serta hasil pretest dan posttest. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis game edukasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesia

Hasil Uji Coba Produk Penelitian dan pengembangan media ular tangga berbasis game edukasi pada materi keragaman budaya Indonesia dilakukan dalam dua tahap: Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas. Hasil analisis kepraktisan dan keefektifan media disajikan dalam tabel berikut:

1. **Hasil Uji Coba Terbatas vs. Uji Coba Luas**

Hasil uji coba kepraktisan media berdasarkan respon peserta didik, keterlaksanaan pembelajaran, serta nilai kelompok game edukasi dibandingkan antara uji coba terbatas dan luas.

Tabel 1. Hasil Uji coba

Aspek Penilaian	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Luas
Respon Peserta Didik	91% (Sangat Praktis)	91% (Sangat Praktis)
Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	87,5% (Sangat Praktis)	97,5% (Sangat Praktis)
Nilai Kelompok Game Edukasi	70% (Praktis)	76,5% (Praktis)

Hasil menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, baik dalam uji coba terbatas maupun luas, dengan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran pada tahap uji coba luas.

2. **Hasil Keefektifan Media (Perbandingan Pretest dan Posttest)**

Keefektifan media diukur melalui perbandingan nilai pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media ular tangga berbasis game edukasi.

Tabel 2. Hasil Keefektifan

Aspek	Nilai Rata-Rata
Pretest	50,48
Posttest	91,90
N-Gain Score	0,80 (Berkembang Sesuai Harapan)

Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest dengan N-Gain Score sebesar 0,80, yang mengindikasikan bahwa media ini memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia.

3. **Hasil Validasi**

Untuk memastikan kelayakan media, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut hasilnya:

Tabel 3. Hasil validasi

Aspek Validasi	Skor Rata-Rata	Kategori
Ahli Media	77,5%	Layak
Ahli Materi	84%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi, media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak dari aspek materi dan layak dari aspek media.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media ular tangga berbasis game edukasi pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Keburusan,

diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dikembangkan dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesia.
2. Hasil kelayakan produk menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis game edukasi memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan: a. Kevalidan produk memperoleh skor rata-rata 77,5% dari ahli media (kategori "layak") dan 84% dari ahli materi (kategori "sangat layak"). b. Kepraktisan produk berdasarkan respons peserta didik dan praktisi pendidik menunjukkan rata-rata skor 91% pada uji coba terbatas dan luas. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 87,5% pada uji coba terbatas dan 97,5% pada uji coba luas, sehingga dikategorikan sebagai "sangat praktis". c. Keefektifan media berdasarkan analisis N-Gain menunjukkan skor rata-rata 0,80 dengan interpretasi "Berkembang Sesuai Harapan", sehingga media ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Media ular tangga berbasis game edukasi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Guru dapat menggunakan media ini untuk menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia dengan lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan inovatif bagi peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa dengan fitur tambahan atau mengintegrasikannya ke dalam platform digital untuk memperluas jangkauan penggunaannya dalam pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, W. K. S. 2022. Merdeka Belajar di Sekolah Dasar Kesiapan Ekosistem Pendidikan Pada Abad 21. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UST (Vol. 3, No. 1, pp.

1-5). https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/12357. Diunduh 9 November 2023

Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Jurnal Basicedu, 6(5), 9180-9187. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3662. Diunduh 9 November 2023

Angyanur, D., Azzahra, S. L., & Pandiangan, A. P. B. 2022. Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Gaya Belajar Siswa di MI/SD. JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar), 1(1), 41-51. https://ejournal.lpipb.com/index.php/jipadas/article/view/23. Diunduh 9 November 2023

Inayati. U. 2022. Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di SD/MI. in ICIE: International Conference on Islamic Education (Vol. 2, pp. 293-304).https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/241. Diunduh 9 November 2023

Magdalena, I., Joe, C. J., & Yuliawati, D. 2023. Analisis Proses Identifikasi Karakteristik Siswa SD Negeri 2 Cipondoh Kota Tangerang. TSAQOFAH, 3(3), 412-423. https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/tsaqofah/article/view/978. Diunduh 9 November 2023

Magdalena, I., Maulidia, A., & Azizah, N. W. 2024. Model Desain ADDIE Pada Pembelajaran di SD Negeri Kedaung Wetan Baru 2. Sindoro:Cendikia Pendidikan, 3(2), 81-90. https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/2084. Diunduh 20 Agustus 2024

Miftah, M., & Nur Rokhman. 2022. Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4), 412-420. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92. Diunduh 24 November 2023

Munadah, R., Rahayu, P. S., Pranandari, E., Jukia, F., & Rosdianti, V. 2021. Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(1), 46-56. https://www.academia.edu/download/92849768/478492570. Diunduh 10 Juni 2024

Mustari, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini Kelompok B1 di RA Mujahiddin Tangen-1951300002 (Doctoral dissertation, Universitas Veteran Bangun Nusantara). https://eprints.univetbantara.ac.id/id/eprint/245/. Diunduh 14 November 2023

Nugroho, F., & Arrosyad, MI. 2020. Pengembangan Multimedia Moodle pada Pembelajaran Tematik Integratif berbasis Web Bagi Siswa Kelas IV SD. Cendekiawan , 2 (1), 49-63. https://cendekiawan.unmuhba

bel.ac.id/index.php/CENDEKIAWAN/article/view/177. Diunduh 6 Juni 2024

Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. 2021. Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(2), 227. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi. Diunduh 24 Desember 2023

Nurmalita, N., Munzil, M., & Pratiwi, N. 2021. Pengembangan Game Edukasi IPA Kuartet Sebagai Media Pembelajaran IPA. Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya (JMIPAP), 1(4), 290-296. http://journal3.um.ac.id/index.php/mipa/article/view/297. Diunduh 8 November 2023

Nursanti, D., Khaq, M., dan Ratnaningsih, A. 2024. Pengembangan Media

Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L.A., Novitasari, D., & Ngazizah, N. 2019. Pengembangan Alat Peraga IPA Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Indonesian Journal of Primary Education, 2(2), 28-33.https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15097. Diunduh 8 November 2023

Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. 2020. Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Soach. Prosiding Nasional Pendidikan:LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, 1(1). https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1066. Diunduh 7 November 2023

Salombe, Y. S. 2021. Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 62-67.https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2100657. Diunduh 24 April 2024

Septiana, AN, & Winangun, IMA. 2023. Analisis Kritis Materi IPS Dalam

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D). Bandung: ALFABETA.