

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
SDN 9 NEGERIKATON**

Anisa Urrohmah¹, Joko Sutrisno AB.², Yulita Dwi Lestari³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹anisaurrohmah14@gmail.com, ²jokosutrisnoab@gmail.com

³dwilestariyulita@gmail.com

ABSTRACT

This research uses development research. This research is motivated by the unavailability of snakes and ladders educational game tools as learning media in mathematics. Snakes and ladders educational game tool media is good to use because it can make it easier for educators to carry out learning, students can also learn while playing so that the process of learning activities feels fun and not boring. Based on the research results, it was obtained that the material validation was 90.38% with the criteria of "very feasible". The media expert validation results were 100% with the "very feasible" criteria. The results of the educator's response were 91.17% included in the "very interesting" category. The results of student responses to product trials with a percentage of 96% fall into the "good" category and can already be said to be "interesting". The average learning outcomes of mathematics using the snake and ladder educational game tool with a score of 85 from 37 students who took part in the product trial, and obtained an effectiveness of 100%. All students have achieved the minimum score and everything is complete.

Keywords: Educational Game Tools, Snakes and Ladders, Research & Development

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya alat permainan edukatif ular tangga sebagai media belajar pada mata pelajaran matematika. Media alat permainan edukatif ular tangga baik digunakan karena dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, Peserta didik juga dapat belajar sambil bermain sehingga proses kegiatan pembelajarannya terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh validasi materi adalah 90,38% dengan kriteria "sangat layak". Hasil validasi ahli media adalah 100% dengan kriteria "sangat layak". Hasil respon pendidik Adalah 91,17% masuk dalam kategori "sangat menarik". Hasil respon peserta didik terhadap uji coba produk dengan presentase 96% masuk ke dalam kategori "baik" dan sudah dapat dikatakan "sangat menarik". Rata-rata hasil belajar matematika menggunakan alat permainan edukatif ular tangga dengan nilai 85 dari 37 peserta didik yang mengikuti uji coba produk, dan diperoleh efektifitas sebesar 100%. Semua peserta didik telah mencapai nilai minimum dan semuanya tuntas.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Ular Tangga, Penelitian & Pengembangan

A. Pendahuluan

Proses kegiatan pembelajaran di sekolah dasar khususnya di kelas rendah sangat membutuhkan keterampilan guru dalam menerapkan dan mengaplikasikan sebuah media pembelajaran. Sering kali kita dihadapkan pada permasalahan utama pendidikan formal saat ini yaitu Rendahnya pemahaman siswa terhadap hasil pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang belum dikuasai siswa dan memiliki kemampuan mengingat yang sangat rendah adalah mata pelajaran matematika dalam memecahkan suatu masalah yaitu yang berkaitan dengan materi satuan panjang. Sehingga dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai media belajar.

Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga sangat penting dalam proses belajar mengajar dalam mata pelajaran matematika. Zainal dalam (Andi Aslindah, 2018:8), Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai

pendidikan (Edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Sedangkan Syamsuardi dalam (Andi Aslindah, 2018:8) berpendapat, permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sedangkan media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi bagi peserta didik.

Dengan adanya alat permainan edukatif ular tangga tersebut sehingga dapat membuat pembelajaran terasa menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar saja melainkan belajar sambil bermain. Siswa tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok. Pada dasarnya anak seusia SD masih memasuki tahap operasional konkret dimana pada masa ini anak mampu berpikir logis mengenal objek dan

kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya konkret dapat digambarkan atau pernah dialami. Meskipun sudah mampu berfikir secara logis tetapi cara berfikir mereka masih berorientasi pada kekinian.

Dengan demikian melalui pengembangan alat permainan edukatif ular tangga, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran atau pelatihan. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan Fakta dilapangan, Ditemukan bahwa siswa kelas II SDN 9 Negeri Katon pada umumnya memiliki hasil belajar matematika yang belum maksimal. Guru belum mengembangkan alat permainan edukatif ular tangga. Guru terlalu cepat dalam menjelaskan materi pelajaran, Kegiatan pembelajaran yang digunakan bersifat ekspositori

sehingga pembelajarannya cenderung monoton dan kurang bermakna. Media pelajaran yang digunakan guru belum optimal. Hal yang sering diperlihatkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika yaitu kurangnya partisipasi secara aktif dalam pembelajaran, Siswa terlalu cepat melupakan materi pelajaran yang baru saja disampaikan oleh guru. Sehingga dalam hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam menangkap atau memahami materi selanjutnya. siswa cepat merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan Mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah.

Dari hasil observasi diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Dari 37 peserta didik, hanya 43% siswa yang tuntas berarti hanya terdapat 16 siswa dengan nilai rata-rata 84. Sedangkan 56% siswa yang tidak tuntas dengan jumlah 21 siswa dengan rata-rata nilai 58 untuk mata pelajaran matematika

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Siswa perlu menggunakan Alat permainan edukatif ular tangga yang dapat mendukung proses pendidikan dan pengajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi

dan kegiatan pembelajarannya terasa menyenangkan.

Berdasarkan Latar belakang dari permasalahan yang muncul, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Kelas II SDN 9 Negerikaton Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Menurut Zainal dalam (Andi Aslindah, 2018:8) Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (Edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Sedangkan menurut Syamsuardi dalam (Andi Aslindah, 2018:8) berpendapat, permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.

Secara umum, Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-

anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Pada dasarnya proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, akan ditemukan dua istilah yang berbeda yakni sumber belajar (Learning resources) dan alat permainan (Educational Toys and Games). Alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru.

Aktivitas bermain anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik dalam pendidikan anak usia dini dikenal dengan istilah alat permainan edukatif (APE). Yang dimaksud dengan alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan

memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuatu bentuk utuhnya. Sementara alat permainan edukatif merupakan alat yang bisa merangsang aktivitas bermain dan dapat menstimulasi serta mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, alat permainan edukatif adalah sebuah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. APE tidak harus bagus dan dibeli ditoko, Hasil buatan sendiri/alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.

Permainan ular tangga menurut Yumarlin MZ dalam (Yunita Septiarti,

2015:17) adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi menjadi beberapa kotak-kotak kecil dan beberapa kotak terdapat gambar tangga dan ular yang menghubungkan kotak satu dengan kotak lain. Permainan ular tangga diciptakan pada tahun 1870. Dalam permainan ular tangga ini tidak ada standar permainan, Jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan dengan jumlah kotak, ular dan tangga sesuai dengan keinginan.

Permainan ular tangga menurut Rika Paduri L. Goal dalam (Yunita Septiarti, 2015:18) Ular tangga merupakan permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga pada umumnya berisi kotak-kotak yang harus dilewati pemain dengan menggunakan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ular tangga adalah permainan ular tangga yang pada papan permainanannya terdapat kotak-kotak yang sebagian kotaknya terdapat ular dan gambar tangga. Dalam permainan

tersebut terdapat nilai dan unsur edukatif yang bertujuan untuk menjadikan siswa yang pintar. Dengan adanya alat permainan edukatif ular tangga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan, karena dalam pembelajaran ini siswa tidak hanya belajar saja melainkan belajar sambil bermain.

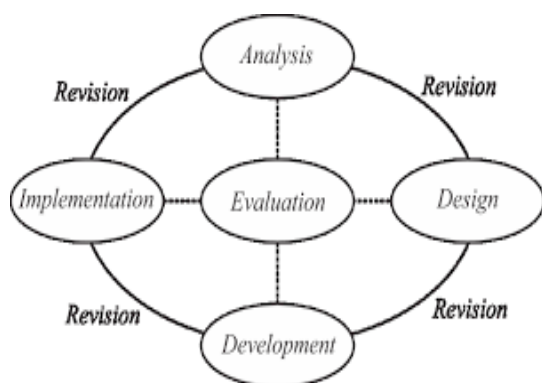
Ular tangga yang dikembangkan peneliti ini tidak jauh berbeda dengan ular tangga biasanya. Jika dalam ular tangga biasanya terdiri dari barisan kotak dari nomor 1-100. Sedangkan ular tangga yang peneliti kembangkan hanya terdapat 20 kotak dan diluar kotak nomor permainan ular tangga terdapat tangga bantu materi satuan panjang beserta contoh soal. Dalam permainan tersebut pada setiap kotaknya terdapat soal yang harus dikerjakan siswa agar dapat melanjutkan permainan (Berpindah tempat), Selain itu dalam kotak ular tangga terdapat gambar tangga dan ular. Jika pemain berada diposisi kotak gambar ular maka pemain akan menurun mengikuti dimana ular itu turun. Sedangkan jika pemain berada di tangga maka akan naik, akan tetapi sebelum naik tangga siswa harus menjawab pertanyaan pada kartu soal.

Jika pemain dapat menjawab maka diperbolehkan untuk naik mengikuti tangga, sehingga dapat lebih cepat dalam memenangkan permainan. Selain itu juga dalam kotak ular tangga terdapat gambar mahkota raja, dimana jika pemain berada diposisi mahkota raja maka pemain akan mendapatkan kartu soal dan harus mampu menjawab soal tersebut agar dapat melanjutkan permainan. Pertanyaan yang ada pada kartu berisi tentang pertanyaan seputar satuan panjang pada mata pelajaran matematika. Siswa yang mencapai titik puncak terlebih dahulu itulah yang menjadi pemenangnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan model penelitian pengembangan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model desain instruksional klasik yang awalnya dikembangkan di bidang militer dan merupakan akar dari model desain instruksional lainnya (Payne, 2016 dalam Wicaksono 2022:282). Pada langkah pengembangan produk, model pengembangan penelitian ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih

lengkap. Adapun langkah-langkah model penelitian ADDIE sebagai berikut : (1) Tahap Analisis (*Analysis*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) dan (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (dalam Wicaksono 2022 : 283).



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model ADDIE (Sumber: Wicaksono, 2022:286)

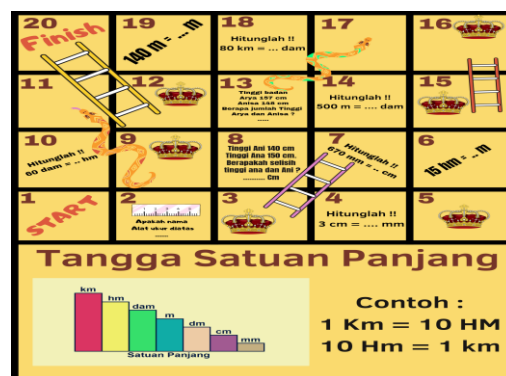
Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik wawancara, angket penilaian dan dokumentasi, sehingga diharapkan data yang dikumpulkan benar-benar lengkap dan valid.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap analisis peneliti melakukan pengumpulan data analisis kebutuhan peserta didik dengan pengamatan secara langsung pada

saat pra-penelitian. Berdasarkan hasil analisis maka pengembangan Alat permainan edukatif ular tangga sebagai media pembelajaran matematika sangat tepat untuk diterapkan karena telah sesuai dengan kebutuhan yang ada dilapangan.

Produk Alat permainan edukatif ular tangga dirancang agar digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas II pada tema 5 “Pengalamannku”. Media alat permainan edukatif ular tangga ini dirancang berbeda dengan ular tangga pada umumnya yang menggunakan bidak untuk bermain, Melainkan peserta diidklah yang berperan secara langsung untuk menjadi bidak dengan cara menginjak papan ular tangganya yang telah dikembangkan menjadi sebuah benner.



Gambar 2. Tampilan gambar ular tangga

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah angket penilaian. Uji validitas instrumen yang melibatkan dua ahli yaitu ahli materi

dan ahli media untuk menguji kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Kedua ahli tersebut merupakan dosen di STKIP PGRI Bandar Lampung, Sedangkan angker responden diberikan setelah ujicoba kepada peserta didik, yang berupa angket respon peserta didik dan pendidik terhadap media yang telah dikembangkan.

1. Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media tahap I, diperoleh skor presentase sebesar 66,17% dengan kategori "Layak". Namun dari tahap validasi ini masih ada catatan atau saran dari ahli media yang harus diperbaiki, yaitu :

- Warna yang digunakan kurang menarik.
- Huruf harus disesuaikan dengan ukuran alat permainan edukatif.

Pada validasi Tahap II, total nilai yang diperoleh sudah sangat maksimaal. Skor Presentasinya adalah 100% dengan kategori "Sangat Layak" serta sudah tidak ada saran perbaikan lagi dari ahli media. Kesimpulan Dari validasi kedua ini adalah Layak diuji cobakan tanpa revisi dan media sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi tahap I, Skor Presentasinya adalah 75%

dengan kategori "Layak". Namun dari tahap validasi ini masih ada catatan atau saran dari ahli media yang harus diperbaiki, yaitu :

- Penggunaan EYD dan bahasa diperjelas.
- Kunci jawaban menjawab semua pertanyaan pada benner ular tangga.

Pada validasi tahap II, total nilai yang diperoleh yaitu 47. Skor Presentasinya adalah 90,38% dengan kategori "Sangat Layak" serta sudah tidak ada saran perbaikan lagi dari ahli materi. Kesimpulan Dari validasi kedua ini adalah Layak diuji cobakan tanpa revisi dan sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan tahap validasi ahli media dan ahli materi selanjutnya dilakukan uji coba produk.

Hasil uji coba produk terkait respon pendidik dilakukan untuk menguji kemenarikan produk. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil Respon Pendidik

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maks
1	Kesesuaian Materi/isi	11	12
2	Penyampaian dan Bahasa	15	16
3	Tampilan Media	29	32
4	Soal Evaluasi	7	8
Total		62	68

Presentase	91,17% (Sangat menarik)	100%
------------	----------------------------	------

Dari tabel tersebut terlihat bahwa aspek kesesuaian materi/isi dengan nilai sebanyak 11 dari nilai maksimal 12, pada aspek penyampaian dan bahasa mendapatkan nilai 15 dari nilai maksimal 16, Aspek penilaian tampilan media mendapatkan nilai 29 dari nilai maksimal 32, sedangkan pada aspek penilaian soal evaluasi mendapatkan nilai 7 dari nilai maksimal 8. Dengan demikian media alat permainan edukatif ular tangga, mendapatkan nilai keseluruhan 62 dari nilai maksimal 68 dengan presentase 91,17% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “Sangat menarik” atau “Sangat Baik”.

Dan dari hasil angket respon peserta didik setelah melakukan uji coba lapangan APE ular tangga menunjukkan angka rata-rata 0,96 dengan presentase 96%, hal ini masuk kedalam kategori baik dan sudah dapat dikatakan sangat menarik.

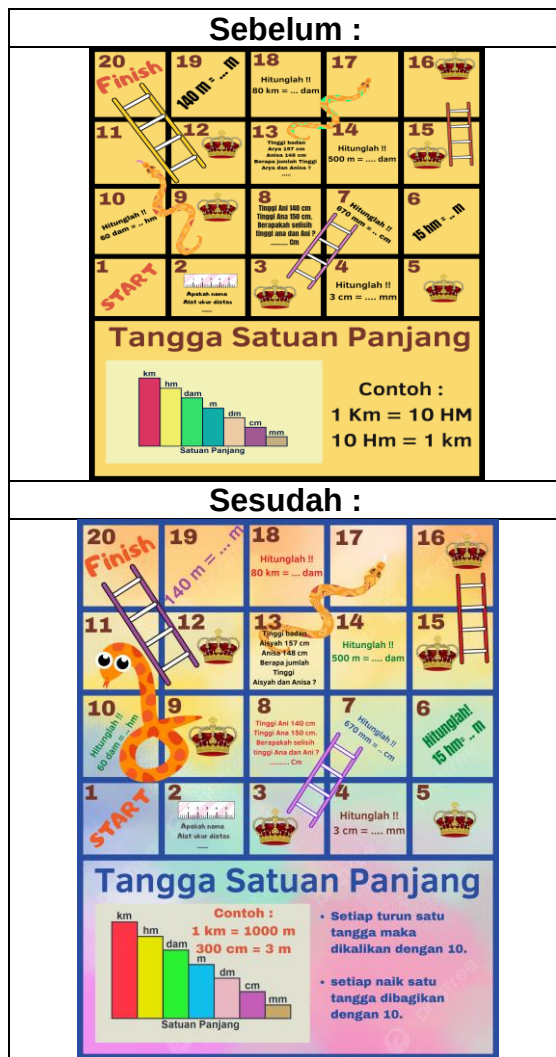
Tahap selanjutnya yaitu dilakukan evaluasi. Berikut disajikan rekapitulasi data hasil belajar peserta didik.

Tabel Rekapitulasi Data Hasil Belajar Peserta Didik

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk
1	Jumlah peserta didik	37
2	Rata-rata nilai	85
3	Nilai tertinggi	100
4	Nilai terendah	80
5	Jumlah peserta didik tuntas	37
6	Jumlah peserta didik tidak tuntas	0

Dari hasil evaluasi peserta didik yang melakukan uji coba lapangan dengan jumlah 37 orang, nilai terendah yang diperoleh adalah 80 dan nilai yang tertinggi adalah 100. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh adalah 85. Dari 37 peserta didik yang mengikuti uji coba produk, diperoleh presentase efektivitas sebesar 100%. Semua peserta didik telah mencapai nilai minimum dan semuanya tuntas. Dalam hal ini, alat permainan edukatif ular tangga terbukti efektif untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya dilakukan revisi produk. Pada penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga ini revisi dilaksanakan sesuai dengan masukan dari validator ahli materi dan validator ahli media. Adapun tampilan media hasil revisi seperti berikut:



Produk akhir merupakan hasil pengembangan/ pembuatan produk alat permainan edukatif ular tangga pada materi satuan pengukuran panjang kelas II. Media ini merupakan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan. Produk ini yang nantinya diharapkan dapat terus digunakan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran, Tidak hanya pada materi satuan pengukuran panjang saja, namun diharapkan pada materi lainnya maupun pada kelas lainnya. Berikut kajian produk akhir alat permainan edukatif ular tangga

matematika tema 5 tentang satuan pengukuran panjang:

1. Papan ular tangga

Papan ular tangga merupakan media yang terbuat dari benner yang berbentuk persegi panjang berukuran 200 cm x 150 cm yang berwarna kuning. Ada beberapa yang direvisi dari papan ini yaitu warna yang kurang menarik sehingga mengganti warna menjadi beberapa warna yang menarik. Selain itu ukurannya kurang besar sehingga direvisi menjadi 260 cm x 190 cm. Pada papan ular tangga terdapat gambar ular, gambar tangga dan gambar mahkota raja yang berfungsi untuk mengambil kartu soal yang sudah tersedia. Selain itu, terdapat gambar Tangga satuan panjang dan sedikit penjabaran mengenai cara mengerjakan soal hitungan.



Gambar Hasil produk akhir papan ular tangga

2. Buku panduan permainan

a. Halaman Sampul buku panduan

Halaman sampul adalah halaman awal yang berisi keterangan produk mengenai judul buku panduan alat permainan edukatif ular tangga satuan pengukuran panjang. Pada bagian tepi bawah sampul terdapat gambar ular tangga beserta dadu.



Gambar Hasil produk akhir halaman sampul buku

b. Cara penggunaan APE ular tangga
 Pada halaman kedua terdapat langkah-langkah cara untuk menggunakan APE Ular Tangga. Terdapat 14 langkah-langkah yang diuraikan secara terperinci dan jelas. Sebelum menggunakan APE pendidik harus membacakan aturan permainannya dan peserta didik wajib mematuhi aturan permainan yang sudah dibacakan.



Gambar Hasil produk akhir cara penggunaan APE ular tangga

3. Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan dalam permainan ini adalah kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi matematika kelas II Tema 5 "Pengalamanku" tentang satuan pengukuran panjang.



Gambar Hasil Produk Akhir Kartu Pertanyaan

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan alat permainan edukatif ular tangga pembelajaran matematika tema 5 subtema 1 materi satuan pengukuran panjang kelas II SDN 9 Negeri katon 2022/2023 ini dinyatakan telah layak digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Validasi ahli materi dan ahli media alat permainan edukatif ular tangga ini layak untuk dikembangkan dengan hasil validasi ahli materi dengan hasil

presentase 90,38% masuk ke dalam kategori “sangat layak” dan validasi ahli media dengan hasil presentase 100% dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian media alat permainan edukatif ular tangga ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas.

2. Hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap alat permainan edukatif ular tangga ini layak digunakan dengan hasil respon pendidik dengan presentase 91,17% masuk dalam kategori “sangat baik”, dan hasil respon peserta didik dengan presentase 96% masuk ke dalam kategori “sangat baik” dan sudah dapat dikatakan “sangat menarik”. Dengan demikian media alat permainan edukatif ular tangga ini layak untuk digunakan khususnya pada materi satuan pengukuran panjang kelas II.
3. Efektifitas terhadap pengembangan alat permainan edukatif ular tangga ini sudah efektif untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 85 dari 37 peserta didik yang mengikuti uji coba produk, dan diperoleh efektifitas sebesar 100%. Semua peserta didik telah

mencapai nilai minimum dan semuanya tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslindah, A. (2018). *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Chomaidi, H & Salamah. (2018). *Pendidikan dan pengajaran strategi pembelajaran sekolah*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Depdiknas. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI dan SDLB, 2006*. Jakarta. Depdiknas.
- Efriliyani, S. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu*. Bengkulu : Universitas Islam Negeri Fatmawati sukarno bengkulu.
- Kusuma, T.C. & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan Ape Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Runtutahu, J.T. & Kandou, S. (2016). *Pembelajaran matematika dasar bagi anak berkesulitan belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Septiarti, Y. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di*

lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi Barat, Sleman. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Siswoyo, J. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri I Sinduadi Mlati Sleman. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.*

Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Garudhawaca*