

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMANAN ULAR
TANGGA MUATAN IPA MATERI ALAT PERNAPASAN
PADA HEWAN KELAS V SD**

Rahmi Tri Handayani¹, Linna Afara², Anggi Citra Apriliana³, Taofik⁴

^{1,2,3,4}PGSD Universitas Negeri Jakarta

¹rahmitrihandayani_1107621173@mhs.unj.ac.id,

²linnaafara_1107621217@mhs.unj.ac.id, ³anggicitraapriliana@unj.ac.id,

⁴taofik@unj.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop learning media based on the snakes and ladders game containing science material on respiratory organs in animals class V elementary school. This type of research is development research or R&D (Research and Development) with a research method that adapts the development model developed by ADDIE using the following five steps: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection techniques used were observation, interviews, and questionnaires. Based on research into the development of learning media products based on the snakes and ladders game, the results obtained from validation tests were 96% from media experts, 80% from material experts, and 87.5% from language experts. From the results of this validation, the learning media based on the snakes and ladders game containing material on respiratory organs in animals meets the criteria of "good" and "very good" so that the media is suitable to be tested on students. Based on trials with students, the results of the one to one trial were 82.66%, the small group was 90.5%, and the field test was 92.95%, from the results of the trial, the learning media based on the Snakes and Ladders game containing material on respiratory organs in animals comply the criteria of "very good".

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders Game, IPA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan IPA materi alat pernapasan pada hewan di kelas V SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau penelitian R&D (Research and Development) dengan metode penelitian yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE dengan menggunakan lima langkah sebagai berikut: Analysis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan penelitian pengembangan produk media pembelajaran berbasis permainan ular tangga diperoleh hasil dari uji validasi ahli media sebesar 96%, ahli materi sebesar 80%, dan dari ahli bahasa sebesar 87,5%. Dari hasil validasi tersebut maka media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan IPA materi alat pernapasan pada hewan memenuhi kriteria "baik" dan "sangat baik sekali" sehingga media tersebut layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Berdasarkan uji coba kepada peserta didik diperoleh hasil dari uji coba secara one to one sebesar 82,66%, small grup sebesar 90,5%, dan field test sebesar 92,95% dari hasil uji coba tersebut media pembelajaran berbasis permainan ular tangga

muatan IPA materi alat pernapasan pada hewan memenuhi kriteria “sangat baik sekali”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular tangga, IPA.

A. Pendahuluan

Secara umum media pendidikan dapat digambarkan sebagai suatu pedoman atau alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau nasihat terkait materi pembelajaran kepada siswa selama proses belajar mengajar. Menurut Briggs dalam (Mudlofir, Ali and Rusydiyah, 2016), media pendidikan adalah suatu alat atau sarana fisik untuk menyajikan materi pembelajaran seperti buku, film, video, dan lain sebagainya. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau sarana yang digunakan sebagai pedoman untuk memberikan materi agar tujuan pembelajaran tercapai dengan tepat.

Permainan ular tangga dimainkan oleh 5 orang atau lebih, menggunakan dadu, terdapat kotak-kotak, gambar tangga, dan ular. Peserta dikatakan menang ketika mencapai finish pertama. Dalam permainan ini peserta didorong agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam permainan ular tangga adalah

materi edukasi yang dikembangkan berdasarkan permainan ular tangga tradisional, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran peserta didik guna memenuhi peran media pembelajaran sebagai sarana pemberi informasi kepada peserta didik.

Peneliti melakukan penelitian pada anak usia sekolah dasar kelas tinggi. Menurut Piaget perkembangan kognitif anak terbagi kedalam empat tahap yaitu: 1) Fase sensomotor, (2) fase praoperasional, (3) fase operasional konkret, dan (4) fase operasional formal. Pada usia 7-11 tahun termasuk ke dalam tahap pra operasional konkret (Jamaris, 2015). Berdasarkan teori piaget siswa sekolah dasar ada pada tahap operational kongkret artinya untuk mempermudah siswa dalam berfikir pembelajaran perlu disajikan dalam bentuk fisik. Salah satu caranya yaitu dengan benda kongkret seperti media pembelajaran.

Pada umumnya karakteristik tahap perkembangan anak sekolah dasar kelas tinggi yaitu gemar bergerak dan bermain, waktu reaksinya cepat, koordinasi otot

sempurna, suka membentuk kelompok sebaya dan dapat bermain bersama-sama serta sudah menyadari aturan dari suatu permainan. Tahap perkembangan ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di SDN Paseban 18 Pg. Berdasarkan hasil observasi, siswa cenderung senang bermain, bergerak, dan aktif berbicara, namun pembelajaran yang ada di kelas belum mengarahkan siswa pada kegiatan yang mengaktifkan indra. Penggunaan media menggunakan buku kurang menarik perhatian dan antusias sehingga siswa lebih cepat jenuh. Pemilihan media pembelajaran hendaknya sesuai kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan siswa yang disesuaikan karakteristik perkembangan anak. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses mendesain pembelajaran. Pada saat membahas topik pembelajaran, salah satu media yang menarik, awet, dan mudah digunakan luas yaitu dengan menciptakan media berbasis permainan yaitu media pembelajaran game ular tangga.

Kondisi permasalahan pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas V di SD Negeri Paseban 18 Pg dalam muatan Pelajaran IPA yaitu kurangnya media pembelajaran yang

digunakan. Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu media gambar dan media yang tersedia dilingkungan. Lalu pada saat pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan, sehingga menyebabkan siswa belum memiliki ketertarikan dalam belajar. Kondisi peserta didik yang ada di SDN Paseban 18 Pg sebagian besar adalah masyarakat menengah ke bawah, tidak semua murid memiliki *handphone* untuk mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan alat yang sederhana dan dengan biaya yang terjangkau menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti.

Game ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPA hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Asiah, dkk (Asiah et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI” yang menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli telah

dianggap layak dan Presentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk memperoleh 88,85% pada uji coba skala kecil serta 91,57% pada uji coba skala besar. Sehingga media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik dinyatakan sangat dibutuhkan dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.

Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Avelina Sherin Pratiwi, Agustina Tyas Asri Hardini (Pratiwi & Hardini, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD” menunjukan berdasarkan pengembangan produk diperoleh hasil dari uji kelayakan pakar media adalah 78,67% dengan kriteria tinggi dan hasil uji pakar materi adalah 72,5% dengan kriteria tinggi, dan berdasarkan uji terbatas yang dilakukan terlihat adanya peningkatan motivasi belajar, yang semula motivasi belajar siswa adalah 70,20% dengan kriteria “Baik”, setelah diberikan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mengalami peningkatan “84,86%” dengan kategori “Sangat Baik”, yang artinya motivasi belajar siswa

mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

Dari kedua penelitian yang tercantum di atas memiliki perbedaan dan persamaan terhadap penelitian yang dilakukan sekarang. Adapun persamaan penelitian dahulu dan yang sekarang yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga, adapun perbedaannya adalah penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang sekarang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan IPA materi alat pernapasan pada hewan kelas V SD. Pada penelitian ini terdapat kebaruan pada aturan bermain ular tangga dengan permainan ular tangga pada umumnya. Dalam petak ular tangga Peneliti membuat kolom tebak siapakah aku untuk nantinya peserta didik menjawab siapa makhluk hidup yang bernafas dengan menggunakan

insang, paru-paru, trakea, ataupun kulit. Selain itu dalam permainan ini peneliti menggunakan peserta didik sebagai bidak atau pion ular tangga selama permainan tersebut berlangsung.

Berdasarkan paragraph diatas pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sangatlah penting. Melalui media ular tangga ini bisa membuat siswa aktif dan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga yang digunakan menggunakan konsep belajar sambil bermain, peserta didik terlibat langsung dalam permainan sebagai pion, dan secara berkelompok mendiskusikan dan menjawab soal. Selain itu dari sisi media, media pembelajaran ular tangga ini mudah digunakan, media ini dapat digunakan baik di dalam ataupun di luar kelas, media pembelajaran ini terbuat dari bahan yang layak dan tidak mudah rusak. Sehingga membantu guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran IPA materi alat pernapasan kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian dengan judul "Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Muatan IPA Materi Alat

Pernapasan Pada Hewan Kelas V di SDN Paseban 18 Pg."

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan penelitian R&D (*Research and Development*). Adapun tahapan 5 tahapan model ADDIE menurut (Hadi & Agustina, 2016) sebagai berikut: 1) *Analysis*, 2) *Design* 3) *Development*, 4) *Implementation* 5) *Evaluation*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ada tiga yaitu:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengamati situasi sekolah maupun karakteristik siswa kelas V SDN Paseban 18 Pg, dengan tujuan sebagai pertimbangan pengembangan media yang akan dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara digunakan pada awal penelitian untuk mengetahui kondisi permasalahan yang hendak diteliti dan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari diri responden.

3. Kuisisioner/angket

Kuisisioner atau angket yang digunakan berupa lembar validasi dan angket respon siswa. Data uji validitas diperoleh dari lembar validasi. Untuk memperoleh data kepraktisan media digunakan angket respon siswa. Ada dua teknik pengumpulan data yang digunakan sesuai dengan instrumen penelitian ini yaitu teknik uji validitas media, dan teknik angket. Sesuai namanya, uji validitas digunakan untuk memperoleh validasi produk dari ahli media, materi dan bahasa. Teknik angket menggunakan angket respon siswa untuk memperoleh data kepraktisan media. Selama proses analisis data validitas, dilakukan uji kelayakan dari segi, media, materi, dan bahasa, dengan penghitungan rata-rata skor dari setiap butir instrumen lembar validasi lalu menghitung rata-rata skor total kemudian membandingkan hasil perhitungan tersebut dengan kategori pada Tabel berikut ini.

Tabel 1 Skor Setiap Alternatif Jawaban Berdasarkan Skala Likert

Analisis Kuantitatif	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Keterangan:

P= Persentase

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣXi = Jumlah skor tertinggi

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menginterpretasikan tingkat kelayakan dan kepraktisan media, menggunakan konversi skala tingkat pencapaian yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Kualifikasi tingkat kelayakan produk

Tingkat Pencapaian	Kriteria
80%-100%	Sangat baik sekali
61%-80%	Baik sekali
41%-60%	Baik
21%-40%	Kurang
1%-20%	Tidak baik

Kemudian data dari hasil kuesioner tersebut akan digunakan sebagai evaluasi terhadap media yang peneliti kembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga muatan IPA materi alat pernapasan pada hewan kelas V SD dikembangkan berdasarkan model ADDIE dengan 5 langkah yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, kegiatan utama yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran ular tangga dalam tujuan pembelajaran. Dalam tahap analisis, dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis kinerja serta analisis kebutuhan. Adapun dua tahap analisisnya yaitu sebagai berikut:

Analisis kinerja, tahapan ini dilakukan dengan mewawancarai guru di SDN Paseban 18 Pg. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa selama ini guru masih menggunakan media bergambar baik dari buku maupun benda yang ada dilingkungan sekitar. Guru masih belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran IPA, dan juga kondisi peserta didik yang ada di SDN Paseban 18 Pg mayoritas adalah masyarakat menengah ke bawah dan tidak semua murid memiliki *handphone* untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan di buatnya media pembelajaran ular tangga tradisional ini dapat memperkaya media pembelajaran yang ada di sekolah dan memfasilitasi peserta didik untuk dapat bermain menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dengan alat

yang sederhana dan dengan biaya yang terjangkau.

Adapun pada analisis kebutuhan, produk yang akan peneliti kembangkan berupa media pembelajaran IPA berbasis permainan ular tangga pada kelas V materi alat pernapasan pada hewan” di semester II.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain bertujuan untuk merancang produk berupa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Selain merancang produk media ular tangga pada tahap ini juga peneliti melakukan perencanaan untuk tampilan produk, ukuran produk, perancangan komponen-komponen permainan baik itu kartu soal permainan, ataupun dadu untuk bermain. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan yaitu produk yang akan dikembangkan dengan menggunakan bantuan dari software aplikasi canva, dan kemudian dicetak menggunakan mmt (teknologi teknologi digital printing yang digunakan untuk mencetak Banner), lalu peneliti juga mendesain buku petunjuk permainan ular tangga dengan ukuran 10 cm x 15 cm, serta selebaran soal yang akan digunakan seperti soal tebak siapakah aku?, pertanyaan, dan juga

tantangan. Adapun dadu yang digunakan dalam permainan ular tangga berupa dadu bantal.

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan IPA kelas V SD yang didesain menggunakan aplikasi canva, media ular tangga ini terdiri dari 50 petak, dan terdapat petak-petak yang berisi soal pertanyaan, tantangan, dan tebak siapakah aku tentang materi “alat pernapasan pada hewan”. Berikut adalah hasil perencanaan dari media yang akan dikembangkan:

1. Desain ular tangga



Gambar 1 Desain Media Ular Tangga

Desain ular tangga memiliki ukuran 2m x 2m dengan latar belakang berwarna krem yang terdiri dari: 1) Petak ular tangga 2) Nama/nomor petak 3) Gambar animasi.

2. Desain kartu pertanyaan, tantangan, dan tebak siapakah aku?



Gambar 2 Desain Kartu Pertanyaan



Gambar 3 Desain Kartu Tantangan



Gambar 4 Desain Kartu Tebak Siapakah Aku?



Gambar 5 Desain Kartu Setelah di Masukkan ke Dalam Toples

Media ular tangga yang dikembangkan menggunakan kartu pertanyaan, tantangan dan tebak siapakah aku? untuk menguji pengetahuan peserta didik terhadap alat pernapasan pada hewan. Kartu ini

berisi pertanyaan atau tantangan singkat tentang materi alat pernapasan pada hewan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun kartu-kartu ini berukuran 9,5 cm x 7 cm, dan dicetak menggunakan kertas HVS. Lalu digulung dan dilapisi dengan sedotan dan dimasukkan kedalam toples bening berisi butiran busa sintetis.

3. Dadu



Dadu yang digunakan dalam permainan ular tangga ini berupa dadu bantal yang terbuat dari bahan kain dan berisi serat poliester dengan ukuran 15 cm x 15 cm.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap *development* (pengembangan) media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan ipa materi alat pernapasan pada hewan kelas 5. Terdapat serangkaian proses produksi yang sedang berlangsung

untuk menghasilkan produk dari sebuah desain yang telah dirancang. Lalu setelah produk media pembelajaran berbasis permainan ular tangga selesai dibuat, peneliti kemudian melakukan uji validasi dengan beberapa ahli. Adapun beberapa ahli tersebut yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil validasi dari 3 ahli tersebut dijadikan acuan untuk produk yang sudah dikembangkan. Skala likert digunakan validator untuk pemberian acuan dengan nilai 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik. Kemudian hasil dari validasi ahli dihitung dengan statistik sederhana menggunakan hasil= (skor angket/skor total) x 100. Dengan kategori 81-100 = sangat baik sekali, 61-80 baik sekali, 41-60 baik, 21-40 kurang, dan 1-20 tidak baik. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Uji Validasi

Ahli	Skor	Kategori
Media	96%	Sangat baik sekali
Materi	80%	Baik sekali
Bahasa	87,5%	Sangat baik sekali

Berdasarkan hasil tersebut media media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan ipa

materi alat pernapasan pada hewan kelas V SD dinyatakan layak oleh ahli.

4. Tahap penerapan (Implementation)

Pada tahap penerapan ini, media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang telah dikembangkan diimplementasikan ke dalam sebuah pembelajaran. Tahap implementasi atau penerapan ini dilaksanakan di SDN Paseban 18 Pg pada siswa kelas V. Media pembelajaran diterapkan dalam pembelajaran pada muatan IPA materi alat pernapasan pada hewan. Pada tahap implementasi ini dilakukan dengan memberikan produk ke sasaran produk yaitu peserta didik. Implementasi dilakukan melalui uji coba secara *one to one* yang terdiri dari 3 orang peserta didik, *small grup* yang oleh 8 orang peserta didik, dan *field test* yang terdiri dari 21 peserta didik.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Media Ular Tangga Siswa SDN Paseban 18 Pg

Uji Coba	Skor	Kategori
One to one evaluation	82,66%	Sangat baik sekali
Small group evaluation	90,5%	Sangat baik sekali
Field test evaluation	92,95%	Sangat baik sekali

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir dari metode pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi setelah dilakukannya validasi kepada ahli media, materi, dan bahasa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti, media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mendapatkan hasil kelayakan dari ahli media sebesar 96% dengan kriteria “sangat baik sekali”, dari ahli materi sebesar 80% dengan kriteria “baik sekali”, dan dari ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kriteria “sangat baik sekali”. Dari hasil validasi tersebut secara keseluruhan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA memenuhi kriteria “baik” dan “sangat baik sekali” sehingga media tersebut layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan juga pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan IPA materi alat pernapasan pada hewan yang layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas V di SDN Paseban 18 Pg yang sudah divalidasi

oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil kelayakan media dari ahli media sebesar 96% dengan kriteria “sangat baik sekali”, dari ahli materi sebesar 80% dengan kriteria “baik sekali”, dan dari ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kriteria “sangat baik sekali”. Dari hasil validasi tersebut maka media pembelajaran berbasis permainan ular tangga muatan ipa materi alat pernapasan pada hewan memenuhi kriteria “baik” dan “sangat baik sekali” sehingga media tersebut layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Selain itu peneliti juga memperoleh hasil uji coba media pembelajaran berbasis permainan ular tangga peserta didik secara *one to one*, *small grup*, dan *field test*. Setelah produk media pembelajaran di uji cobakan diperoleh hasil untuk uji coba *one to one* sebesar 82,66% dengan kriteria “sangat baik sekali”, *small grup* sebesar 90,5% dengan kriteria “sangat baik sekali”, dan *field test* sebesar 92,95% dengan kriteria “sangat baik sekali”.

Berdasarkan paragraf di atas maka dapat disimpulkan juga bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dapat digunakan oleh guru dalam

menyampaikan materi pada sebuah pembelajaran, adapun untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dengan menambahkan materi yang lebih beragam, supaya media pembelajaran ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermanfaat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18.
<https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajak Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105.
- Jamaris, M. (2015). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia.
- Mudlofir, Ali and Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain pembelajaran inovatif dari teori ke praktik*. Rajawali pers.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Permainan Ular Tangga untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa dalam Mata Pelajaran IPA
Kelas IV SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah
Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–
5689.
[https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12
.1271](https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271)