

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

Fika Wulandari¹, Theresia Sri Rahayu²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia

Email : fika.wulan99@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui kevalidan media ular tangga dalam pembelajaran tematik guna meningkatkan hasil belajar dengan aktivitas pemecahan masalah pada peserta didik, untuk mengetahui peningkatan media ular tangga dalam pembelajaran tematik guna meningkatkan hasil belajar dengan aktivitas pemecahan masalah pada peserta didik dan untuk mengetahui keefektifan media hasil belajar dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar dengan aktivitas pemecahan masalah pada peserta didik sekolah dasar kelas 3. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (riset dan pengembangan). Pengembangan media ular tangga dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan 3 aspek yaitu valid, praktis dan efektif. Media ular tangga terbukti valid dilihat dari hasil presentase 95,45% untuk uji pakar materi dan 94,66% untuk uji pakar media. Selain valid, media ular tangga terbukti praktis dari hasil angket respon peserta didik memperoleh 83,06% untuk angket respon peserta didik 87,5% untuk angket respon guru. Media ular tangga terbukti efektif dari hasil analisis data nilai pretest dan nilai posttest yang telah dilaksanakan, diketahui nilai signifikan yakni $0,003 < 0,05$. Hal tersebut menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a diterima menyatakan bahwa ada perbedaan rata-rata diantara hasil belajar pretest dan posttest, dan dikatakan sudah efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: *pembelajaran tematik, media ular tangga, hasil belajar*

Abstract

This study aims to determine the validity of the snake and ladder media in thematic learning in order to improve learning outcomes with problem solving activities for students, to determine the improvement of snake ladder media in thematic learning to improve learning outcomes with problem solving activities for students and to determine the effectiveness of learning outcomes media. in thematic learning to improve learning outcomes with problem solving activities for elementary school students in grade 3. This type of research is development research or R&D (research and development). The development of snake and ladder media with the development model used is ADDIE. Data collection techniques are carried out based on 3 aspects, namely valid, practical and effective. Snakes and ladders media proved to be valid as seen from the percentage results of 95.45% for the material expert test and 94.66% for the media expert test. Besides being valid, the snake and ladder media proved to be practical from the results of the student response questionnaires obtaining 83.06% for the student response questionnaire, 87.5% for the teacher response questionnaire. Snakes and ladders media proved to be effective from the results of the data analysis of the pretest and posttest values that have been carried out, it is known that the significant value is $0.003 < 0.05$. It states that H_0 is rejected and H_a is accepted. H_a is accepted stating that there is an average difference between pretest and posttest learning outcomes, and is said to have been effectively used in teaching and learning activities.

Keywords: *Snakes and ladders media, thematic learning, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu cara yang dipersiapkan untuk kalangan anak muda agar dapat menyambut dan menghadapi perkembangan zaman. Oleh dari itu, pendidikan harus dilakukan sebaik-baiknya agar dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas SDA. Dalam sebuah pembelajaran akan terus terikat dari sebuah media, metode pembelajaran serta hasil pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk sarana guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sedangkan metode pembelajaran merupakan organisasi bahan pengajaran dan strategi penyampainnya. Sedangkan hasil pembelajaran dapat dilihat secara efektif serta efisien agar dapat diketahui kemampuan dan minat peserta didik pada mata pelajaran.

Dalam dunia pendidikan tentu memiliki masalah yaitu kelemahannya dalam proses pembelajarannya. Didalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung menerima pembelajaran hanya sebatas teori. Teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa kurang dalam menerima materi suatu pelajaran yang diberikan.

Pembelajaran merupakan sebuah komunikasi satu sama lain antar tenaga pendidik bersama siswa di dalam kelas. Untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan baru, manusia pasti melalui proses belajar. Setiap orang wajib melaksanakan proses pendidikan kapan saja dan di mana saja. Belajar dan mengajar memiliki arti yang sama. Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari suatu mata pelajaran. Jika tidak ada seorang pun (yaitu guru dan siswa) yang bekerja keras untuk mencapai ini, upaya yang diharapkan tidak akan berhasil.). Siswa yang tidak mau tahu tentang dampak suatu topik atau kurikulum karena sulit menerima topik tertentu yang diberikan (Hariastuti, 2017).

Guru telah mencoba berbagai metode dan model, tetapi beberapa guru tampaknya tidak mendapatkan hasil yang baik. Ada beberapa faktor.

1. Setiap orang memiliki cara masing-masing dalam memahami proses pembelajaran yang diambilnya di kelas.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat.

Dalam penggunaan metode pembelajaran adalah suatu unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada proses belajar mengajar adalah hal terpenting untuk menciptakan suasana didalam proses belajar mengajar akan menjadikan siswa aktif didalamnya. Media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan antara guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, menurut (Ibda, 2915) dalam teori piaget anak usia 7-12 tahun merupakan usia anak yang masuk kedalam perkembangan kognitif operasional konkret perkembangan kognitif. Pada tahap ini dikatakan opera konkret karena berpikir logiknya berdasarkan manipulasi fisik dari suatu objek konkret/nyata.

Sedangkan Cecep & Daddy (2020 : 15), berpendapat bahwa menggunakan sebuah alat bantu pembelajaran didalam sebuah proses belajar mengajar akan menciptakan keadaan yang menginginkan serta sebuah minat baru, menumbuhkan dorongan semangat serta rangsangan kegiatan proses belajar, apalagi dapat mengantarkan pengaruh psikologi peserta didik. Safari dalam (Ricardo & Melani 2017:190) menyatakan, terdapat beberapa indikator untuk mengukur kemauan peserta didik dalam belajar yakni, perhatian, ketertarikan, rasa senang serta terlibatnya peserta didik dalam pembelajaran dan pemikiran yang kritis.

Perkembangan zaman membuat kurikulum pendidikan di Indonesia dari era ke era mengalami perubahan,. Pada saat ini Indonesia menggunakan kurikulum 2013 atau kurtilas. Pada kurikulum 2013 ini menekankan keterpaduan dari semua muatan pembelajaran atau keterkaitan dari muatan pembelajaran satu ke lainnya yang disebut dengan tematik terpadu, pembelajaran tematik ini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan anak SD (Permendikbud No.57 tahun 2014). Berkaitan dengan kurikulum SD, dijelaskan tujuan pembelajaran yang tematik, yaitu untuk mengurangi dan menghilangkan tumpang tindih dari satu muatan ke muatan pembelajaran lainnya. memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam memahami materi/konsep dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu menguasai konsep pembelajaran semakin meningkat dan baik, dari ruang

lingkup pembelajaran tematik terpadu mulai dari KD semua mupel pelajaran kecuali agama (Permendikbud No.57 tahun 2014). Pada kurikulum 2013 memiliki kompetensi-kompetensi dan keterampilan untuk meningkatkan Minat belajar pada jenjang Sekolah Dasar.

Tercapainya sebuah proses pembelajaran memiliki beberapa faktor, salah satunya yang sangat penting agar tercapainya suatu pembelajaran di kelas yakni, penggunaan media dalam proses pembelajarannya. Yang mana tenaga pendidik harus memiliki sifat kreatif dalam penggunaan serta memiliki media pembelajaran didalam kelas. Dalam proses belajar terdapat faktor yang dapat mempengaruhi tercapainya kegiatan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu minat dari anak tersebut, faktor eksternal yaitu suasana kegiatan dikelas serta media yang digunakan pendidik agar pembelajaran dapat menarik keiinginan peserta didik dalam belajar. Minat peserta didik amat berperan penting di sebuah proses pembelajaran. Minat belajar tersebut akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik diproses pembelajarannya. Seorang anak dapat dikatakan memiliki minat bisa dilihat jika proses belajar anak tersebut aktif saat terjadinya proses belajar. Minat belajar harus dimiliki siswa terutama dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan sebuah model pembelajaran yang terpadu pada jenjang kanak-kanak atau sekolah dasar yang didasarkan pada tema tertentu yang sesuai dengan dunia anak-anak.

Salah satu faktor yang juga mempengaruhi proses pembelajaran adalah dalam hal menyajikan materi yang tidak membosankan, menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Perubahan cara mengajar juga diperlukan untuk mengatasi tantangan perkembangan jaman. Bentuk perubahan yang terjadi ditunjukkan dengan perubahan pendekatan pembelajaran tradisional yang menekankan pembelajaran bersifat hafalan menjadi pembelajaran yang kontekstual. Contohnya dengan menggunakan media dalam menyajikan materi pembelajaran. Terdapat 3 alasan mengapa media dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya bagi siswa Sekolah Dasar yaitu penggunaan media dalam proses belajar yang dapat membantu siswa dalam memperoleh hasil belajar siswa, dapat memberikan pengalaman yang bermakna, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa atau motivasi (Suda, 2016). Selain itu, siswa Sekolah Dasar cenderung masih sangat senang bermain karena dunia anak usia Sekolah Dasar tidak terlepas dari dunia bermain. (Permendikbud No.57 th 2014).

Melibatkan kegiatan bermain dalam pembelajaran dapat memberikan kesan bahwa belajar itu menyenangkan dan membantu siswa dalam berpikir kritis, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika melakukan proses belajar dan siswa juga tidak merasa terbebani dengan apa yang dipelajari serta siswa dituntut untuk berpikir kritis. Dengan bermain siswa akan berusaha mencapai keinginannya sehingga aspek perkembangannya yang dimiliki dapat meningkat. Kegiatan bermain ini juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis tematik. Karakteristik pembelajaran tematik kurikulum 2013 ialah menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep secara utuh dan dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah yang ada didalam kehidupan sehari-hari (Prastowo, 2015).

Pembelajaran tematik dapat dikemas secara apik dan menarik menggunakan media agar sebuah proses belajar mengajar asik dan dapat membuat peserta didik semangat untuk ikut dalam proses belajar yang mana agar peserta didik dapat berpikir kritis. Selain itu, peserta didik dapat lebih mengerti apa yang mereka peroleh dalam pelajaran. Berdasarkan dengan penelitian yang dilakukan disekolah yang akan digunakan untuk mengembangkan media bahwa berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran tematik kurang maksimal, apalagi di masa covid-19 saat ini. Alat bantu pembelajaran yang selalu digunakan yaitu alat bantu mengajar yang berupa gambar ataupun media Power Point, mengikuti arus pembelajarannya, kadang musik atau laptop sehingga dalam berpikir siswa kurang dan hanya berfokus pada media tersebut. Sedangkan pandemi sekarang, media yang dipakai untuk sebuah pembelajaran hanya menggunakan media yang ada di sekitar lingkungan untuk digunakan peserta didik untuk melakukan sebuah penelitian atau percobaan. Jadi, hal ini dapat kita katakan berpikir kritis peserta didik belum maksimal dan tidak menarik sehingga pemikiran peserta didik kurang.

Dengan pernyataan diatas maka peneliti akan mengembangkan suatu produk penelitian bertemakan permainan tradisional yaitu media pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar terutama di kelas 3. Pengembangan media untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media ini akan lebih mudah jika dilakukan dengan cara berkomunikasi, yang dilakukan dengan cara berdiskusi sehingga peserta didik dapat dengan mudah memiliki pemikiran yang kritis, dengan pemikiran kritis tersebut peserta didik dapat menyalurkan kreatifitasnya melalui pembelajaran yang menggunakan media ini. Maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa (ULAR TANGGA) yang dimainkan secara berpasangan atau berkelompok sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Warda Mufarikha (2020) dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UTANG BAPAK ALI (ULAR TANGGA BERBASIS KENAMPAKAN ALAM INDONESIA) PADA KELAS V DI SEKOLAH DASAR" mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kenampakan alam Indonesia memenuhi indikator kevalidan, yaitu : a) hasil validasi dari 3 validator ahli media memperoleh rata-rata persentase 83,33% dan termasuk kriteria cukup valid, dan b) hasil validasi dari 3 validator ahli materi memperoleh rata-rata persentase 95,76% dan kriteria tersebut dikatakan sangat valid. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran dan materi yang ada dalam media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (riset dan pengembangan). Sedangkan metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut penelitian Sukmadinata (2013), pengembangan adalah proses mengembangkan produk yang sudah ada yang dapat diperhitungkan. Secara umum desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 tahapan meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk produk awal, pengujian tepi lapangan, revisi produk utama, pengujian lapangan utama, dan revisi produk operasional. Uji coba lapangan operasional, revisi produk akhir, diseminasi, dan yang terpenting implementasi. Namun, penelitian ini tidak menggunakan keseluruhan 10 langkah di atas karena produk yang dibuat dalam penelitian ini tidak digunakan secara bersamaan. Akibatnya, ada batasan bagaimana penelitian ini dapat dilakukan untuk memudahkan peneliti mempersiapkannya. Alhasil, dibuatlah media pembelajaran Ular Tangga dan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ADIIE lima langkah yang disederhanakan dari model Borg and Gall. Secara umum design pengembangan media pembelajaran ular tangga kali ini menggunakan model Sukmadinata yang dikutip oleh Mawardi (2013) yang mana terdiri dari tiga tahap yaitu : 1). Tahap Studi Pendahuluan; 2). Tahap Design dan Pengembangan; 3). Tahap Pengujian

Penelitian R&D atau pengembangan merupakan suatu kegiatan mengumpulkan, mengolah, analisis, dan menyajikan data dilakukan secara sistematis dengan mengembangkan suatu produk, pada kesempatan ini peneliti mengembangkan sebuah produk dalam penelitiannya yaitu media pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar kelas III SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analysis

Pada tahap ini yaitu melakukan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas 3 yakni ibu Restu Hartastyuti, S.Pd. yang mana hasil wawancaranya yaitu, media yang digunakan sebelumnya seperti media video pembelajaran serta suara audio sebagai penyampai materi serta buku guru dan power point saja, belum pernah menggunakan media konvensional yang dapat membuat siswa merasakan proses pembelajaran itu menyenangkan serta tidak membosankan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafalkan serta kurangnya kelancaran membaca peserta didik. Ketika

peserta didik mengerjakan soal, peserta didik banyak bertanya karena kurangnya pemahaman materi alhasil nilai yang diperoleh peserta didik tidak memuaskan atau tidak mengalami kenaikan. Peserta didik kelas 3 lebih senang jika suatu proses pembelajaran itu dapat disandingkan dengan bermain tetapi tetap dengan memperoleh pengetahuan. Dari data yang ditemukan bahwa kemudia menjadi dasar dari sebuah pengembangan media pembelajaran berupa Ular Tangga , yang mana tujuan dari media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik yang kemudian peserta didik memiliki minat untuk belajar serta dapat dengan mudah memahami materi. Sehingga hasil belajar siswa melalui soal-soal dapat dengan mudah mengerjakannya serta dapat meningkat.

2. Design

Pada tahap design ini yang dilakukan ialah merancang sebuah produk berupa tampilan, isi materi dalam media ular tangga. Berikut gambaran garis besar dari media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam melakukan tahap perancangan, setelah dilakukan pra-penelitian yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa Ular Tangga dengan mencari materi Tema 1 "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" Subtema 1 "Ciri-Ciri Makhluk Hidup"

Perancangan Ular Tangga pada tahap design memiliki kesamaan dengan merancang kegiatan belajar-mengajar. Kegiatan ini meliputi prosedur yang sistematis dimulai dari menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran, pembuatan RPP, pembuatan draf Ular Tangga, pemilihan materi yang sesuai dan penyusunan evaluasi.

Materi yang akan diangkat pada pengembangan media Ular Tangga ini terdapat di Tema 1 "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" Subtema 1 "Ciri-Ciri MakhluK Hidup". Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia dengan materi berikut ini:

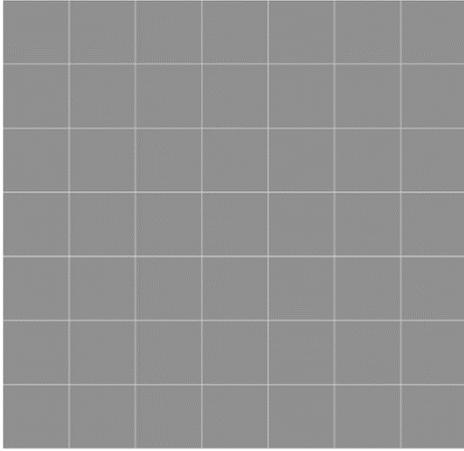
2.1. Merancang RPP

RPP ini diambil pada Tema 1 "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" Subtema 1 "Ciri-Ciri Makhluk Hidup". Pada subtema 1 diambil hanya mata pelajaran matematika dan bahasa indonesia.

2.2. Merancang Media Ular Tangga

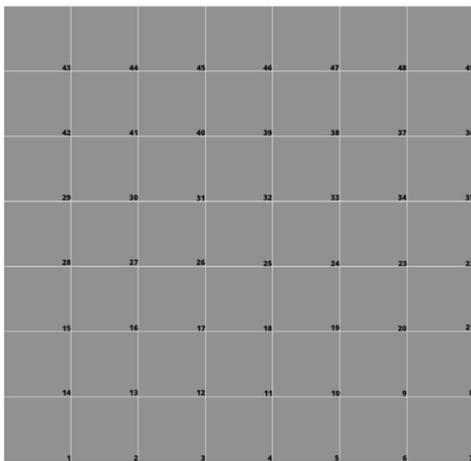
Dalam merancang media ular tangga ada beberapa langkah yang harus dilakukan, antara lain :

a. Design pembuatan kotak-kotak



Gambar 1 tampilan design awal media

b. Design pemberian nomor pada kotak



Gambar 2 tampilan design kedua

c. Design pemberian gambar / stiker serta warna



Gambar 3 tampilan design media berwarna

d. Design pemberian materi pada media



Gambar 4 tampilan design terdapat materi

e. Hasil akhir produk



Gambar 5 Tampilan akhir rancangan media

3. Development

Setelah dilakukannya penyusunan sebuah media terpenuhi, maka media pembelajaran yang dirancang sebagai bahan pembelajaran untuk peserta didik kelas 3 SD berhasil dibuat. Dalam membuat media ular tangga, alat serta bahan yang digunakan cukup mudah dicari disebuah toko pembuatan banner dan tulisan-tulisan yang terdapat didalam media dapat di edit melalui aplikasi Canva. Tahap pengembangan ini, media yang sudah dibuat akan dilakukan sebuah pengecekan terlebih dahulu sebelum nantinya diterapkan di sekolah. Pengecekan tersebut dilakukan oleh ahli pakar, yakni pakar media serta pakar materi. Pemvalidator akan memberikan penilaian terhadap kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Ahli pakar akan memberikan saran serta komentar yang akan dijadikan patokan revisi sebuah media serta materi agar nantinya dapat memperbaiki media menjadi sempurna.

Spesifikasi Produk Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III di SD Negeri Sudirman Ambarawa.

Mengenalkan produk memiliki tujuan agar peserta didik dapat memahami isi sebuah media pembelajaran ular tangga. Dibawah ini merupakan spesifikasi media pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan Hasil Belajar Tematik materi ciri-ciri makhluk hidup serta operasi bilangan cacah peserta didik kelas 3 SD Negeri Sudirman Ambarawa :

1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
2. Media Ular Tangga yang telah di modifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD.
3. Validasi ahli

Validasi pakar ahli adalah tahapan yang dilakukan menggunakan instrumen penelitian. Berikut validasi pakar media dan pakar materi:

a. Hasil validasi pakar media

Validasi pakar media ini dilakukan oleh dosen PGSD, FKIP, UKSW (Universitas Kristen Satya Wacana) Salatiga. Validasi pakar media ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui seberapa layak produk yang dikembangkan dari aspek, tampilan, isi media, bahasa dan kepraktisan dalam penggunaan. Validator ahli pakar media akan memberikan saran apabila media yang dikembangkan memiliki kekurangan. Validasi pakar Ahli media dilakukan oleh Dr. Herry Sanoto, S.Si., M.Pd. dibawah ini merupakan hasil dari validasi media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD. Berikut hasil validasi pakar media.

NO.	Indikator	Skor
1.	Tampilan	24
2.	Isi Media	17
3.	Bahasa	15
4.	Kepraktisan dalam Penggunaan	15
Jumlah skor yang diperoleh		71

Tabel 1
Hasil uji tingkat validasi media

Pemberi Saran	Kritik dan Saran
Dr. Herry Sanoto, S.Si., M.Pd.	Produk yang dikembangkan layak diujicobakan tanpa harus revisi.

Tabel 2
Kritik dan Saran Pakar Media

b. Hasil validasi pakar materi

Validasi pakar materi ini dilakukan oleh dosen PGSD, FKIP, UKSW (Universitas Kristen Satya Wacana) Salatiga. Validasi pakar media ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui seberapa layak produk yang dikembangkan dari aspek, materi dan bahasa. Validator ahli pakar materi akan memberikan saran apabila media yang dikembangkan memiliki kekurangan. Validator akan memberikan saran serta komentar yang nantinya akan dijadikan patokan untuk revisi sehingga materi akan siap diajarkan.

Validasi Ahli materi pembelajaran dilakukan oleh Tego Prasetyo, S.Pd., M.Pd. Dibawah ini merupakan hasil dari validasi materi Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD. Berikut Hasil Validasi Materi.

No.	Indikator	Skor
1.	Materi	30
2.	Bahasa	12
Jumlah skor yang diperoleh		42

Tabel 3
Hasil Uji Tingkat Validasi Materi

Pemberi Saran	Kritik dan Saran
Tego Prasetyo, S.Pd., M.Pd.	4.1.2.2 Benahi indikator kompetensi agar sesuai dengan materi pembelajaran 4.1.2.3 Penulisan soal evaluasi gunakan format yang benar sehingga antara nomor urut dengan soal tidak rancu

Tabel 4 Kritik dan Saran Pakar Materi

4. Implementasi

Tahap ini dilakukan apabila produk telah direvisi berdasarkan saran dari validator. Subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas 3 SD N Sudirman Ambarawa. Produk yang dikembangkan diuji cobakan kepada 10 peserta didik yang dibagi menjadi beberapa kelompok. Sebelum peserta didik dapat mencoba media tersebut peserta didik mengisi soal pretest untuk mengetahui awal pemahaman materi. Setelah peserta didik mencoba media pembelajaran selanjutnya peserta didik selanjutnya peserta didik diberikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Kemudian peserta didik diberikan angket sebagai dasar kepraktisan dari media ular tangga.

Sebelum dilakukannya implementasi dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran maka akan dilakukan dengan beberapa hal berikut ini :

- Meminta izin kepada kepala sekolah SD Negeri Sudirman Ambarawa untuk dapat melaksanakan penelitian.
- Menghubungi guru pamong sebagai pendampingan mahasiswa penelitian
- Mempersiapkan sebuah media pembelajaran berupa ular tangga,.
- Mempersiapkan lembar pretest dan posttes sebanyak 10 lembar yang dibagikan kepada peserta didik.
- Mempersiapkan lembar respon Guru dan peserta didik untuk mengetahui pendapat mengenai media pembelajaran ular tangga.

5. Evaluasi

Pada tahap terakhir ini melalui pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi tematik adalah kevalidan media melalui uji validasi oleh pakar media serta pakar materi. Yang kemudian di uji cobakan. Sedangkan kepraktisan dapat dilihat melalui angket respon peserta didik. Hasil dari evaluasi media pembelajaran ular tangga yakni :

5.1. Analisis Data Kevalidan

Analisis data kevalidan dapat dilihat berdasarkan hasil dari penilaian pakar ahli yang biasa disebut dengan validator yang terdapat instrumen penilaian media pembelajaran ular tangga. Analisis data kevalidan pada media pembelajran ular tangga dapat dilihat dari dua pakar ahli validator yakni pakar ahli materi serta pakar ahli media. Berikut adalah penejalasannya :

a. Validasi Materi

Aspek materi yang sudah diberikan nilai oleh ahli pakar validator materi menerima kategori sudah baik, namun pada bagian indikator ahli materi mendapatkan revisi. Untuk materi sudah baik mudah dipahami serta singkat untuk dapat dijelaskan kepada peserta didik. Hasil penilaian validasi ahli pakar materi dapat kita lihat melalui tabel dibawah ini :

No.	Indikator	Skor
3.	Materi	30
4.	Bahasa	12
Jumlah skor yang diperoleh		42

Tabel 5

Hasil Validasi Pakar Materi

Hasil dari uji validasi ahli materi yang diberikan mendapatkan skor nilai 42. Hasil uji validasi materi dapat dilihat menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

$$AP = \frac{42}{44} \times 100\%$$

$$AP = 95,45\%$$

Hasil uji validasi materi pada media pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas 3 SD mendapatkan skor 95,45 %, nilai tersebut termasuk kedalam kategori sangat tinggi dan dari hasil skor tersebut dapat dikatakan bahwa materi yang terdapat dalam pengembangan produk sebagai media pembelajaran layak digunakan serta diterapkan kepada peserta didik kelas 3 SD.

b. Validasi Media

Selain materi yang terdapat didalam media pembelajaran, media pembelajaran ular tangga juga turut mendapatkan uji validator oleh pakar ahli media. Validator pakar ahli memberikan skor nilai sebagai acuan untuk sebuah produk yang dikembangkan apakah layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi. Dibawah ini merupakan hasil skor penilaian vaidasi pakar ahli media :

NO.	Indikator	Skor
1.	Tampilan	24
2.	Isi Media	17
3.	Bahasa	15
4.	Kepraktisan dalam Penggunaan	15
Jumlah skor yang diperoleh		71

Tabel 6

Validasi Media

Hasil dari uji validitas media yang diberikan mendapatkan skor nilai dari pakar ahli media yaitu 71. Hasil uji validitas media dapat dilihat melalui rumus berikut :

$$AP = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

$$AP = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$AP = 94,66\%$$

Hasil uji validasi media pada media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas 3 SD mendapatkan skor 94,66 %, nilai tersebut termasuk kedalam kategori sangat tinggi dan hasil tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD.

5.2. Analisis Data Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran ular tangga dapat kita lihat melalui presentase ketuntasan pretest dan posttes dan juga dapat dilihat melalui angket respon guru dan peserta didik berikut ini:

a. Data Uji Coba Terbatas

Data hasil pretest dan posttes disajikan kedalam tabel distribusi frekuensi yang memiliki tujuan agar dapat mempermudah dalam membuat interval kelas. Berikut ini cara menghitung interval kelas pada rumus dibawah :

- $K = 1 + 3,3 \log n$
 Rentang Data = data terbesar – data terkecil + 1
 Panjang Kelas = rentang : jumlah kelas
 Keterangan :
 K = Jumlah kelas interval
 n = banyaknya data
 a) Hasil Pretest

Data hasil pretest yang didapatkan dapat diolah menggunakan rumus yang tersaji, sehingga hasil penghitungan didapatkan berikut ini :

- $K = 1 + 3,3 \log n$
 $K = 1 + 3,3 \log 10$
 $K = 1 + 3,3 \times 1$
 $K = 1 + 3,3$
 $K = 4,3$ dibulatkan 5

Setelah mendapatkan kelas interval, kemudian yang dicari yaitu rentang data yang dihitung menggunakan rumus berikut :

- Rentang Data = data terbesar – data terkecil + 1
 $= 90 - 50 + 1$
 $= 41$
 Panjang Kelas = rentang : jumlah kelas
 $= 41 : 5$
 $= 8,2$ dibulatkan 8

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disajikan kedalam tabel distribusi frekuensi menggunakan 5 kelas dengan panjang kelas 8. Tabel distribusi hasil prestes dilihat dibawah ini :

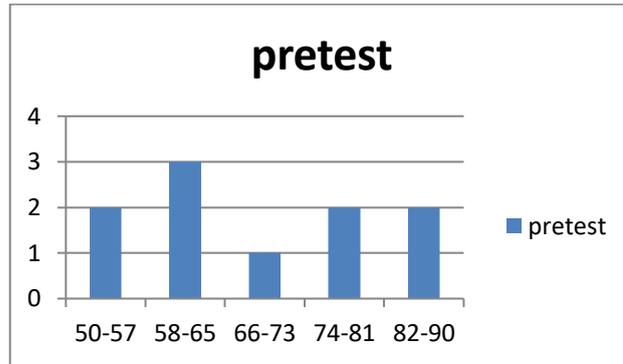
Kelas Interval	Frekuensi	Presentasi
50-57	2	20%
58-65	3	30%
66-73	1	10%
74-81	2	20%
82-90	2	20%

Tabel 7

Distribusi Frekuensi Hasil Pretest

Berdasarkan data tabel, dapat diketahui jumlah peserta didik yang ada didalam kelas interval 50-57 terdapat 2 anak dengan presentase 20%. Jumlah peserta didik yang terdapat dikelas interval 58-65 sebanyak 3 anak dengan nilai presentase 30%. Jumlah peserta didik yang terdapat dikelas interval 66-73 ada 1 anak dengan nilai presentase 10%. Jumlah peerta didik yang terdapat didalam kelas interval 74-81 ada 2 anak dengan nilai presentase 20%. Dan peserta didik yang terdapat dikelas interval 82-90 sebanyak 2 anak dengan nilai presentase 20%.

Dari hasil pretest tersebut, disajikan melalui daftar grafik hasil pretest berikut ini :



Gambar 2
Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Uji Coba Terbatas

b) Hasil Posttest

Data hasil posttest yang didapatkan dapat diolah menggunakan rumus yang tersaji, sehingga hasil penghitungan didapatkan berikut ini :

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 10$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1$$

$$K = 1 + 3,3$$

$$K = 4,3 \text{ dibulatkan } 5$$

Setelah mendapatkan kelas interval, kemudian yang dicari yaitu rentang data yang dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Rentang Data} = \text{data terbesar} - \text{data terkecil} + 1$$

$$= 100 - 70 + 1$$

$$= 31$$

$$\text{Panjang Kelas} = \text{rentang} : \text{jumlah kelas}$$

$$= 31 : 5$$

$$= 6,2 \text{ dibulatkan } 6$$

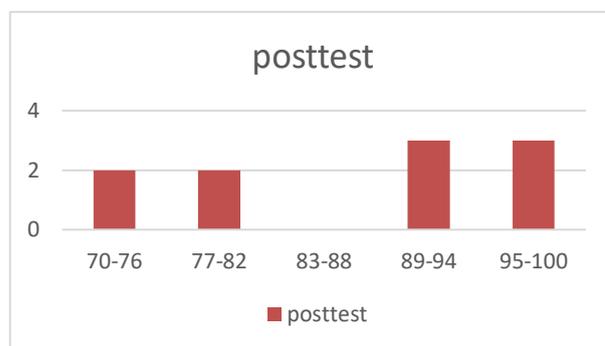
Berdasarkan hasil tersebut, dapat disajikan kedalam tabel distribusi frekuensi menggunakan 5 kelas dengan panjang kelas 8. Tabel distribusi hasil prestes dilihat dibawah ini :

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
70-76	2	20%
77-82	2	20%
83-88	0	0%
89-94	3	30%
95-100	3	30%

Tabel 8
Distribusi Frekuensi Hasil Posttest

Berdasarkan data tabel, dapat diketahui jumlah peserta didik yang ada didalam kelas interval 70-76 terdapat 2 anak dengan presentase 20%. Jumlah peserta didik yang terdapat dikelas interval 77-82 sebanyak 2 anak dengan nilai presentase 20%. Jumlah peserta didik yang terdapat dikelas interval 83-88 ada 0 anak dengan nilai presentase 0%. Jumlah peserta didik yang terdapat didalam kelas interval 89-94 ada 3 anak dengan nilai presentase 30%. Dan peserta didik yang terdapat dikelas interval 95-100 sebanyak 3 anak dengan nilai presentase 30%.

Dari hasil posttest tersebut, disajikan melalui daftar grafik hasil pretest berikut ini :



Gambar 3

Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Uji Coba Terbatas

2. Deskriptif Hasil Pretest dan Posttes

Hasil pretest dan posttes dilihat melalui data dekriptif yang mana data deskriptif berisi mengenai nilai terendah (minimum), nilai tertinggi (maximum), serta rata-rata (mean) nilai hasil dari pretest dan posttest. Hasil data deskriptif diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 22. Di bawah ini merupakan data deskriptif hasil pretest dan posttes :

		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	0	50	90	69,00	15,239
Posttest	0	70	100	87,00	11,595
Valid N (listwise)	0				

Tabel 9

Deskriptif Statistik Hasil Pretest dan Posttest

Dari hasil di atas dapat dikatakan bahwa nilai terendah dari hasil pretest yakni 50 dan nilai tertinggi yakni 90 memiliki rata-rata 69,00. Sedangkan untuk nilai posttest, nilai terendahnya ialah 70 dan untuk nilai tertingginya 100 memiliki rata-rata 87,00.

5. Analisis Hasil Pretest dan Posttest

Analisis hasil pretest dan posttest yang diuji statistik dengan digunakannya uji beda rerata. Hal tersebut dilakukan untuk dapat diketahui ada tidaknya perbedaan antara rerata doantara hasil pretest dan hasil posttes. Sebelum dilakukannya uji beda rerata, hal yang harus dilakukan dahulu ialah uji normalitas. Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini merupakan hasil uji normalitas dari hasil pretest :

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	sig.	Statistic	df	sig.
Nilai	Pre test	,223	0	175	,895	0	193

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 10 Uji Normalitas Pretest

Dari hasil uji normalitas diatas, didapat bahwa nilai signifikan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai 0,193. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikan >0,05. Untuk uji normalitas posstest dapat dilihat berikut ini :

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	f	ig.	S tistic	f	ig.
,202	0	200*	,878	0	124

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 11
Uji Normalitas Posttest

Dari hasil uji normalitas diatas, didapat bahwa nilai signifikan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai 0,124. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikan >0,05. Setelah itu, jika telah diketahui data memiliki distribusi normal dapat dilakukan uji beda rerata, yaitu dengan melakukan uji T berpasangan (Paired Sample T-Test). Hasil dari Uji T berpasangan dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-18,000	13,984	4,422	-28,004	-7,996	-4,070	9	,003

Tabel 12
Uji T Berpasangan Paired Samples Test

Dari hasil uji T berpasangan (Paired Sample T-Test) dapat diketahui nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,003 yaitu kurang dari 0,05, yang mana bahwa memiliki perbedaan rata-rata dari hasil belajar pretest dan posttest. Hal tersebut berarti memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4.2 Analisis Data Kepraktisan

Penilaian observer merupakan penilaian yang diberikan guru mengenai pembelajaran yang telah berlangsung dan dilakukan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hal tersebut dapat dikatakan dengan angket respon guru, angket respon siswa diperoleh melalui lembar yang dibagikan peneliti ke masing-masing siswa. Angket diberikan kepada siswa setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Angket kemampuan awal siswa terdapat 10 Selain untuk mengetahui mengenai kepraktisan media yang telah dikembangkan, Pengumpulan data menggunakan lembar jawaban berupa ular tangga diberikan kepada siswa

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa pada angket kemampuan awal siswa rata-rata siswa menjawab "Ya" di 8 pertanyaan menjawab "Tidak" di 2 pertanyaan. Dibeberapa pertanyaan ada beberapa pertanyaan yang mengecoh siswa untuk menjawab yaitu pada nomor 6. Untuk angket respon siswa terhadap media yakni rata-rata siswa menjawab "Ya" dan "Tidak". Dengan begitu berdasarkan angket yang diperoleh setelah siswa menggunakan media menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar di kelas.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media ular tangga pada pembelajaran tematik pada peserta didik kelas 3 SD. Penelitian serta pengembangan media ini menggunakan metode Research Development (R&D) yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2013). Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan media Ular Tangga pada pembelajaran tematik kelas 3 SD Negeri Sudirman Ambarawa yakni ADDIE yang sudah disederhanakan dari model Borg an Gall . Model ADDIE meliputi, Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Ujicoba), Evaluation (evaluasi).

Dalam pengembangan media ini telah dilakukan sebuah uji validasi yang mana uji validasi tersebut dilakukan oleh ahli pakar yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi pakar materi pada media ular tangga layak untuk digunakan, dikarenakan mendapatkan skor nilai sebesar 95,45% dengan kategori sangat tinggi serta layak digunakan. Sedangkan hasil dari uji validasi pakar ahli media pada media ular tangga layak untuk diterapkan pada pembelajaran dikarenakan mendapat skor nilai sebesar 94,66% dengan kategori sangat tinggi dan layak digunakan.

Keefektifan media pembelajaran ular tangga mendapatkan presentase ketuntasan peserta didik dari hasil belajar pretest dan posttest menunjukkan keefektifan dalam pembuatan media pembelajaran ular tangga. Dari hasil analisis data yang diperoleh hasil nilai pretest dan nilai posttest yang telah dilaksanakan, diketahui nilai signifikan yakni $0,003 < 0,05$. Hal tersebut menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a diterima menyatakan bahwa ada perbedaan rata-rata diantara hasil belajar pretest dan posttest, hal tersebut menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga sudah sangat efektif digunakan didalam proses pembelajaran kegiatan belajar mengajar.

Kemudian untuk kepraktisan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga dapat dinilai berdasarkan hasil angket respon yang diberikan guru dan angket respon siswa saat kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan. Dari hasil angket repon siswa yang didapatkan memperoleh nilai skor 83,06% yang masuk kedalam kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk angket respon guru mendapatkan nilai skorsebesar 87,5% yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan uji coba terbatas di SD N Sudirman Ambarawa. Dalam penelitian ini juga yaitu pengembangan produk media berupa ular tangga dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 sekolah dasar. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta pengembangan produk yang telah dilakukan, berikut simpulan dari hasil penelitian:

Media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik peserta didik kelas 3 SD layak untuk dapat diterapkan ke dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil validasi pakar ahli materi dan pakar ahli media. Yang mana pakar materi mendapat skor nilai 42 dan nilai presentasi sebesar 95,45% yang masuk kedalam kategori sangat tinggi. Untuk hasil uji validasi pakar media mendapat skor 71 dengan nilai presentase sebesar 94,66% termasuk kategori sangat tinggi.

Media ular tangga yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui soal-soal pretest dan posttest yang digunakan dalam membantu guru untuk dapat mengevaluasi siswa dalam pembelajaran tematik terpadu kelas 3. Hal tersebut dapat dilihat hasil uji coba terbatas dan hal tersebut dilihat dari hasil respon angket peserta didik serta angket guru. Untuk angket peserta didik mendapatkan presentase sebesar 83,06% termasuk kategori sangat tinggi selain itu, untuk angket respon guru mendapat nilai presentase sebesar 87,5% dengan katgori sangat tinggi. Hasil pretest dan posttest siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal tersebut dibuktikan melalui lembar soal.

Keefektifan media pembelajaran ular tangga mendapatkan presentase ketuntasan peserta didik dari hasil belajar pretest dan posttest menunjukkan keefektifan dalam pembuatan media pembelajaran ular tangga. Dari hasil analisis data yang diperoleh hasil nilai pretest dan nilai posttest yang telah dilaksanakan, diketahui nilai signifikan yakni $0,003 < 0,05$. Hal tersebut menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a diterima menyatakan bahwa ada perbedaan rata-rata diantara hasil belajar pretest dan posttest, hal tersebut menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga sudah sangat efektif digunakan didalam proses pembelajaran kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193-203.
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407-414.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*.
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. A. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 126-137.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & Ekok, A. S. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal of elementary school education*, 2(2), 1-14.
- Widowati, F. (2014). Penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema hiburan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.(1), 1-10.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 20-29.
- Mufarikha, W. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UTANG BAPAK ALI (ULAR TANGGA BERBASIS KENAMPAKAN ALAM INDONESIA) PADA KELAS V DI SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Rukmi, A. S. Pengembangan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar.
- Putri, D. D. (2018). *Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kebonduren 01 Kabupaten Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(2).
- Wahyuningtyas, D. W. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) pada Pembelajaran Tematik untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.
- 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.
- Permatasari, M. A. (2019). Kemampuan Mahasiswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran. *Vidya Karya*, 34(1), 60-69.
- Novitasari, A., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789-799.
- Tatisina, O. L., & Rukmi, A. S. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MODIFIKASI BERTAWAN PADA KEMAMPUAN MEMBACA TEKS CERITA FIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5).
- Sianipar, N. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Kelas III SD Negeri 024776 Binjai (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Rahmasari, F. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA TEMATIK (ULGATIK) PADA TEMA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERSAMAAN DI SEKOLAH KELAS 2 SD* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).