

Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar

Nico Slamet Chrisna Putra*, Prihatin Sulistyowati, Iskandar Ladamay
Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
*nicochrisna78@gmail.com**

Abstract: *Based on the analysis of the teacher's learning process using less attractive media and resulting in students not being able to fully understand the thematic learning material, it is necessary to develop learning media in the form of game applications in the form of software that can support the learning process. The objectives of this research are 1) to explain the development of the snake and ladder game application for elementary students, 2) to explain the validity of the snake and ladder game application for elementary students, 3) to explain the practicality of the snake and ladder game application for elementary students, 4) to explain the effectiveness of the snake and ladder game application for elementary school students. elementary school students. This research method is a development research method by adapting the Borg & Gall model with 5 stages, namely: research (data collection, planning, product development, product validation, field implementation testing. The test subjects in this study were class V SD Negeri Rejoso 1, Blitar Regency. The data collection instrument used a questionnaire. The data analysis technique used descriptive qualitative and quantitative. The snake and ladder game application based on the results of media validation obtained a score of 94% in the feasible category, the results of material validation obtained a score of 90% in the feasible category, the results of language validation obtained a score of 90% with the feasible category. The results of the practicality validation of the teacher obtained 86% with the very good category, the results of student responses obtained 91% with the very good category and the results of the student effectiveness obtained 87% with the category not needing revision.*

Keywords: *Digital Applications, Thematic Learning, Snakes and Ladders, Elementary School*

Abstrak: Berdasarkan analisa pada proses pembelajaran guru menggunakan media yang kurang menarik dan mengakibatkan siswa tidak dapat sepenuhnya memahami materi pembelajaran tematik, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi permainan berbentuk *software* yang dapat menunjang proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) menjelaskan pengembangan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa SD, 2) menjelaskan kevalidan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa SD, 3) menjelaskan kepraktisan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa SD, 4) menjelaskan keefektifan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa SD. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan dengan mengadaptasi model Borg & Gall dengan 5 tahapan yakni: penelitian (pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, validasi produk, pengujian pelaksanaan lapangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Aplikasi permainan ular tangga berdasarkan hasil validasi media memperoleh skor 94% dengan kategori layak, hasil validasi materi memperoleh skor 90% dengan kategori layak, hasil validasi bahasa memperoleh skor 90% dengan kategori layak. Hasil validasi kepraktisan guru memperoleh 86% dengan kategori sangat baik, hasil respon siswa memperoleh 91 % dengan kategori sangat baik dan hasil keefektifan siswa memperoleh 87% dengan kategori tidak perlu revisi.

Kata Kunci: *Aplikasi Digital, Pembelajaran Tematik, Ular Tangga, Sekolah Dasar*

Pendahuluan

Perubahan dalam semua aspek kehidupan manusia dipengaruhi dengan kegiatan penugasan maupun meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi. Perubahan tersebut dapat menjadi manfaat untuk manusia dalam memasuki persaingan era globalisasi yang semakin cepat berkembang. Dalam menuju perkembangan era globalisasi tersebut manusia harus mampu berperan secara aktif dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas SDM. Dalam menjalani persaingan era globalisasi, peningkatan SDM dilaksanakan secara terencana dan efektif agar peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak kalah dalam bersaing. Manusia memiliki kesadaran akan moral maka ia tidak akan diperbudak oleh teknologi yang semakin maju, maka manusia yang mempunyai moral dan agama harus bisa mengendalikan diri dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin modern dan memacu untuk lebih mengembangkan potensinya (Imaliyah, 2018).

Pendidikan merupakan bimbingan dan pengajaran yang memainkan peranan di lingkungan sosial yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah yang berlangsung di dalam dan di luar sekolah. Pendidikan sangat penting diajarkan untuk menghasilkan pelajar yang cerdas spiritual dan intelektual (Hidayat, 2014). Manusia memerlukan pendidikan untuk mengembangkan potensi diri sehingga mampu menghadapi kemajuan ilmu teknologi. Untuk menggapai tujuan dari pendidikan tentu tidak mudah, dilihat dari berbagai permasalahan pendidikan di Indonesia yang begitu banyak.

Pembelajaran tematik memadukan sikap, ketrampilan dan pengetahuan peserta didik yang dihubungkan dengan pengalaman dan pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran tematik berdasarkan tema yang menjadi alat pemersatu materi yang bermacam-macam, pembahasan tema ditinjau dari mata pelajaran yang dirancang dan dikemas menjadi sebuah tema. Berdasarkan hasil observasi di SDN Rejoso 1 Kabupaten Blitar ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran tematik. Pembelajaran menggunakan media yang kurang memacu keaktifan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran akan lebih terpaku pada gambar yang diberikan pendidik kepada peserta didik, jadi siswa cenderung menghafalkan atau mengingat ketika mengerjakan soal dan bentuk visual yang disajikan pada media pembelajaran yang digunakan belum terlalu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar.

Media permainan Ular Tangga menampilkan cara bermain dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sudah kemas menjadi sebuah tema. Dengan adanya permainan ular tangga, siswa diharapkan dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Ketrampilan siswa dalam mengoperasikan computer atau laptop siswa dapat menemukan informasi baru terkait permainan ular tangga dan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

Afandi (2015) mengemukakan bahwa media yang tepat dengan keadaan yang ada yaitu media permainan (permainan edukatif), media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik yang sesuai dengan karakter peserta siswa yang senang bermain. Hasil Penelitian Mar et al., (2019) mengemukakan bahwa hasil penelitian mengembangkan media pembelajaran yang tepat dengan karakter siswa mampu menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan. Hasil Penelitian Moch. Chabib, Ery Tri Djatmika, (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar lebih efektif sehingga peran guru adalah memfasilitasi siswa dalam bermain. Berdasarkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu: 1) permainan ular tangga di buat menggunakan aplikasi *Unity* dengan tampilan animasi 2D (Dua Dimensi) yang lebih baik dan desain grafis yang penuh warna. 2) bidak dalam permainan ini dapat bergerak sesuai dengan mata dadu yang keluar 3) Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg & Gall*. Dari Penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yng berjudul "Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (Borg & Gall, 1998). Haryati, (2012) menjelaskan model ini menggunakan sepuluh tahap pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Karena keterbatasan materi dan waktu, prosedur penelitian yng akan dilakukan hanya sampai lima langkah pada tahap produk dari sepuluh langkah yang diterapkan oleh Borg & Gall yaitu (1) penelitian (pengumpulan data) siswa kelas lima SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar membutuhkan media pembelajaran inovatif yang berbeda dengan media pembelajaran yang sudah ada, (2) tahap perencanaan yaitu berisi rancangan aplikasi permainan ular tangga yang diketik menggunakan aplikasi *Office Word 2016* dengan memuat materi Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 1 Organ Gerak Hewan, (3) pengembangan produk aplikasi permainan ular tangga dengan mendesain isi. Produk aplikasi permainan ular tangga dengan mendesain isi dari game menjadi nyata menggunakan aplikasi *Unity* (4) Validasi produk dengan memberikan aplikasi permainan ular tangga kepada para ahli yakni kepada ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa untuk dinilai. Validasi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil rata-rata persentase 90% dengan kategori sangat valid. (5) pengujian pelaksanaan lapangan di SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar dilakukan untuk mengetahui kepraktisan aplikasi permainn ular tangga, keefektifan aplikasi permainn ular

tangga, dan materi pembelajaran. Pengujian di sekolah dilakukan secara terbatas yang diikuti oleh 10 siswa.

Penelitian dilakukan di SDN Rejoso 1 Kabupaten Blitar pada tahun ajaran semester genap 2019-2020 bulan Maret 2020 sebagai tempat uji coba produk. Dan uji validasi produk media kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dilakukan didalam dan diluar kampus Univeristas Kanjuruhan Malang. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini digunakan sebagai pendukung pembelajaran Tematik. Responden yang digunakan untuk memberikan masukan terhadap media pembelajaran ini adalah guru dan siswa kelas 5 SDN Rejoso 1 Kabupaten Blitar sebagai pengguna. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif berupa nilai atau skor dari hasil angket. Data kuantitatif merupakan data berupa angka-angka sebagai hasil dari penelitian atau observasi. Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian yang berupa skor oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada lembar penilaian kevalidan serta kepraktisan.

Analisis data yang digunakan pada tahap ini mencakup teknik analisis data kuantitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan calon pengguna. Menurut Mulyatiningsih (2014) data yang telah diisi pada angket validasi dinalisis dengan memakai skala *likert*, Apabila skala *likert* responden bernilai 5 menyatakan sangat baik dalam angket dan seterusnya hingga pada pilihan sangat tidak baik yang bernilai 1.

a. Analisis Kelayakan

Menghitung persentase kelayakan media, kelayakan materi, dan kelayakan bahasa berdasarkan teknik perhitungan oleh (Sugiyono, 2010) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} \text{ kelayakan media} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase (\%)} \text{ kelayakan materi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase (\%)} \text{ kelayakan bahasa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dalam ranah pendidikan adalah kemudahan-kemudahan yang termuat pada instrument evaluasi dalam mempersiapkan, menginterpretasikan dan memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya (Arikunto, 2010).

$$\text{Persentase (\%)} \text{ kepraktisan guru} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase (\%)} \text{ Respon guru} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

c. Analisis Keefektifan

Data untuk mengukur keefektifan permainan ular tangga dapat diperoleh dari hasil tes belajar siswa setelah menggunakan permainan ular tangga yang sudah dikembangkan. Data tersebut dapat dianalisis dengan menemukan rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

analisis kevalidan dilakukan untuk mengetahui validasi dari ahli media, ahli materi, ahli

bahasa. Analisis kepraktisan dilakukan untuk mengetahui aplikasi ular tangga yang dirancang mendapatkan respon baik atau harus dilakukan perbaikan dari penilaian calon pengguna (guru dan siswa). Analisis keefektifan dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Aplikasi permainan ular tangga diuji oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, kepraktisan guru dan siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan aplikasi permainan ular tangga. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Analisis Hasil Validasi, Kepraktisan Guru, Respon Siswa Dan Keefektifan

No	Validator	Persentase (%)	Keterangan
1	Ahli Media	94 %	Valid
2	Ahli Materi	90 %	Valid
3	Ahli Bahasa	90 %	Valid
4	Kepraktisan Guru	86 %	Sangat Baik
5	Respon Siswa	91 %	Sangat Baik
6	Keefektifan	87 %	Sangat Efektif

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan table 1 menunjukkan bahwa hasil validasi, kepraktisan guru, respon siswa dan keefektifan. Penilaian oleh ahli media pada aspek ukuran gambar animasi, desain *display* animasi, dan desain animasi memperoleh persentase 94% dengan kategori layak. Penilaian oleh ahli materi pada aspek kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan memperoleh persentase 90% dengan kategori layak. Penilaian oleh ahli bahasa pada aspek struktur kalimat, kemudahan bahasa, kebakuan bahasa, tata bahasa penggunaan EYD memperoleh persentase 90% dengan kategori layak. Penilaian kepraktisan guru pada aspek bahasa dan keterbacaan, organisasi penyajian dan isi memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat baik penilaian dari respon siswa pada aspek motivasi, kemenarikan, kemudahan, kemanfaatan memperoleh 91% dengan kategori sangat baik. Uji keefektifan dinilai dengan menggunakan aplikasi permainan ular tangga dengan cara menjawab 50 butir soal kepada 10 siswa kelas 5 SDN Rejoso 1 Kabupaten Blitar memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat efektif, tidak perlu revisi. Prosedur penelitian dan pengembangan aplikasi permainan ular tangga mengadaptasi dari model Borg & Gall yang bertujuan untuk (1) proses pengembangan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar (2) kevalidan pengembangan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar (3) kepraktisan pengembangan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa seko dasar. (4) keefektifan pengembangan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar.

Pengembangan aplikasi permainan ular tangga berdasarkan langkah-langkah sesuai dengan model (Borg & Gall, 1998) yang mencakup 10 tahap penelitian namun peneliti menyederhanakan menjadi lima tahap yaitu (1) penelitian (pengumpulan data) siswa kelas lima SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar membutuhkan media pembelajaran inovatif yang

berbeda dengan media pembelajaran yang sudah ada, (2) tahap perencanaan yaitu berisi rancangan aplikasi permainan ular tangga yang diketik menggunakan aplikasi *Office Word 2016* dengan memuat materi Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 1 Organ Gerak Hewan, (3) pengembangan produk aplikasi permainan ular tangga dengan mendesain isi. Produk aplikasi permainan ular tangga dengan mendesain isi dari game menjadi nyata menggunakan aplikasi *Unity* (4) Validasi produk dengan memberikan aplikasi permainan ular tangga kepada para ahli yakni kepada ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa untuk dinilai. Validasi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil rata-rata persentase 90% dengan kategori sangat valid. (5) pengujian pelaksanaan lapangan di SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar dilakukan untuk mengetahui kepraktisan aplikasi permainan ular tangga, keefektifan aplikasi permainan ular tangga, dan materi pembelajaran. Pengujian di sekolah dilakukan secara terbatas yang diikuti oleh 10 siswa.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar. Menggunakan aplikasi permainan ular tangga memiliki kelebihan diantaranya yaitu manfaat dari materi yang dipelajari bisa dirasakan langsung oleh siswa, memberikan manfaat kegiatan literasi digital untuk menambah wawasan siswa, menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital dan merangsang siswa memahami kebermaknaan hidup. Sejalan dengan pernyataan (Indriasih, 2015) bahwa Media ular tangga merupakan alat permainan edukatif yang visualisasinya menggunakan indera siswa sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya.

Hasil dari penilaian validator yaitu (1) hasil penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 94% dengan kategori valid atau layak, (2) hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 90% dengan kategori valid atau layak, (3) hasil penilaian ahli bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 90%, dengan kategori valid atau layak. Hasil penilaian kepraktisan guru dari angket mendapatkan persentase 86% dalam kategori "sangat baik". Hasil penilaian kepraktisan siswa dari angket mendapatkan persentase 91% dalam kategori "sangat baik". Dan hasil keefektifan game dari 10 siswa menjawab soal mendapatkan rata-rata nilai 87% dalam kategori "sangat efektif, tidak perlu revisi". Dapat disimpulkan bahwa aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar dikategorikan Valid, Praktis, dan Efektif, Sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dihasilkan dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif dan menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afandi (2015) mengemukakan bahwa media yang tepat dengan keadaan yang ada yaitu media permainan (permainan edukatif), media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar

informasi bagi peserta didik yang sesuai dengan karakter peserta siswa yang senang bermain. Hasil Penelitian Mar et al., (2019) mengemukakan bahwa hasil penelitian mengembangkan media pembelajaran yang tepat dengan karakter siswa mampu menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan. Hasil Penelitian Moch. Chabib, Ery Tri Djatmika, (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar lebih efektif sehingga peran guru adalah memfasilitasi siswa dalam bermain.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil desain produk awal dan pembahasan, dapat di simpulkan:

1. Aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar dinyatakan layak atau valid berdasarkan hasil dari validator yaitu dari ahli media memperoleh 94% dengan kriteria layak, dari ahli materi memperoleh 90% dengan kriteria layak, dan ahli bahasa memperoleh 90% dengan kriteria layak.
2. Aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil penilaian dari guru memperoleh 86% dengan kriteria sangat baik.
3. Aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar dinyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian dari respon siswa memperoleh 91% dengan kriteria sangat baik.
4. Aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas memperoleh 87% dengan kriteria sangat efektif, tidak perlu revisi.

A. Saran

1. Bagi guru, dapat dijadikan rujukan mengenai media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dapat digunakan untuk meningkatkan wawasan siswa. Hal ini juga dapat memotivasi siswa untuk belajar Tematik menarik dan tidak membosankan. Dapat membuat guru semakin kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat menarik minat belajar siswa karena materi telah disajikan dalam bentuk permainan yang memuat materi Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 1 Organ Gerak Hewan
3. Bagi peneliti lain dapat mengetahui bagaimana efektifitas aplikasi permainan ular tangga untuk memberikan wawasan dan hasil yang baik bagi siswa.
4. Guru dapat menggunakan aplikasi permainan ular tangga sebagai pendamping bahan ajar siswa.

Daftar Rujukan

Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar*, 1, 77–89.

- Retrieved From [Http://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jinop/Article/View/2450](http://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jinop/Article/View/2450)
Diakses Pada 2 Januari 2020
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Pendidikan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Haryati, S. (2012). *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan, Vol.37*, 11–26.
- Hidayat, P. (2014). *Pentingnya Konsep Dasar Sains Pada Pendidikan Tingkat Sd/Mi Dalam Mengejar Kemajuan Teknologi, Vol.6*, 273–290.
- Imaliyah, D. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas, (1)*, 101–110. Retrieved From [Http://Ejournal.Uin-Malang.Ac.Id/Index.Php/Jpips/Article/View/7314](http://Ejournal.Uin-Malang.Ac.Id/Index.Php/Jpips/Article/View/7314) Diakses Pada 10 Januari 2020
- Indriasih, A. (2015). *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD, Volume 16*, 127–137.
- Mar, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan, 7*, 253–260.
- Moch. Chabib, Ery Tri Djatmika, D. K. (2017). *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD, Vol.2(ISSN: 2502-471X)*, 910–918.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Research And Development*, 1–36.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.