

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

**Retno Safitri¹, Muhammad Nuruddin², Arisni Kholifatu Amalia Shofiani³,
Desty Dwi Rochmania⁴**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'ari^{1, 2, 4}
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Hasyim Asy'ari³

sretno.011@gmail.com¹

muhammadnuruddin@unhasy.ac.id²

arisnishofiani@unhasy.ac.id³

destyrochmania@unhasy.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga literasi materi teks fiksi dan nonfiksi. Metode penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Disseminate*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Mundusewu I Bareng Jombang sebanyak 21 siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah (1) Media ular tangga dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan mendapatkan validasi yang oleh validator ahli materi mendapatkan presentase sebesar 96,10%, sedangkan validator media mendapatkan presentase sebesar 90%. (2) Media ular tangga literasi dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan pada pembelajaran dengan memperoleh penilaian hasil observasi dengan presentase sebesar 90%. Sedangkan respon siswa kelas VI terhadap media permainan ular tangga literasi memperoleh presentase sebesar 96.67%. (3) Media permainan ular tangga literasi dapat dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, dengan ketuntasan belajar memperoleh nilai sebesar 81%.

Kata Kunci: *pengembangan; teks fiksi; teks nonfiksi; ular tangga.*

Abstract

This research aims to develop a snakes and ladders game media for literacy in fiction and non-fiction text materials. This research method uses the *R&D (Research and Development)* method with a 4D development model consisting of stages (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Disseminate*. The subjects in this research were 21 class VI students at SDN Mundusewu I Bareng Jombang. The conclusions of this research are (1) Snakes and Ladders media can be said to be valid and suitable for use as learning media by obtaining validation by material expert validators getting a percentage of 96.10%, while media validators get a percentage of 90%. (2) Literacy snakes and ladders media can be said to be practical and suitable for use in learning by obtaining an assessment of observation results with a percentage of 90%. Meanwhile, the response of class VI students to the literacy game media snakes and ladders obtained a percentage of 96.67%. (3) The media of the literacy game Snakes and Ladders can be declared effective for use in the learning process, with learning completeness getting a score of 81%.

Keywords: *development; fiction text; nonfiction text; snakes and ladders.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dengan demikian akan membuat perubahan dalam dirinya sendiri yang memungkinkan untuk peserta didik berfungsi dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2015). Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan

pengetahuan dan keterampilan, membutuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Ihsan, 2013). Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal pertama di Indonesia yang diperuntukkan bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pendidikan ini memiliki tujuan utama untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan agar anak dapat hidup secara mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Salah satu keterampilan yang ada pada pendidikan dasar adalah keterampilan literasi baca tulis. Literasi baca tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta untuk berpartisipasi di lingkungan sosial (Kemendikbud, 2017). Literasi baca tulis merupakan hal yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Salah satu literasi dasar yang dijadikan poros pendidikan yaitu literasi baca tulis (Saryono, 2017).

Dalam mencapai tujuan dari literasi baca tulis dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan-pesan atau informasi berupa ide, gagasan atau pendapat yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran penting karena dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Asyhar, 2012).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran ular tangga. Ular tangga adalah permainan yang terdiri dari selebar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu (Mulyami, 2013). Permainan ular tangga memiliki manfaat bagi otak kiri dan kanan anak yaitu anak akan belajar mengenal kata, mengenal angka, menghitung langkah sesuai dengan mata dadu, mengenal gambar, dan menghafal gambar (Cahyo, 2011).

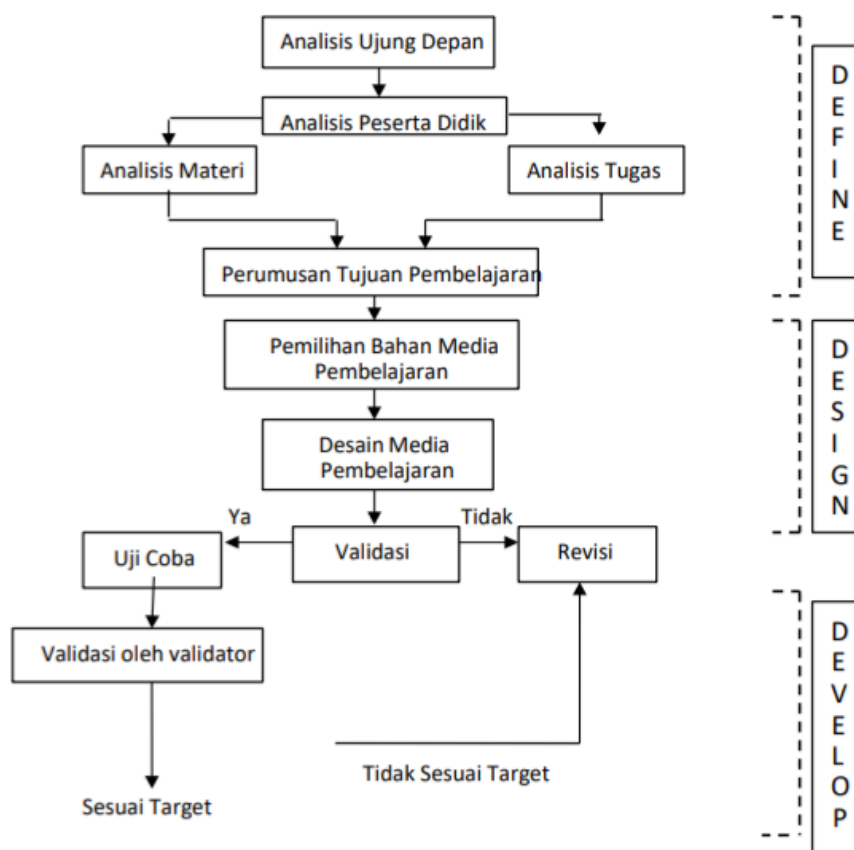
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Agustus 2024 di SDN Mundusewu I Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang, ditemukan beberapa permasalahan yakni kurangnya kemampuan literasi baca tulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Terbukti pada saat kegiatan pembelajaran terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengeja, dimana siswa dapat mengenal huruf tetapi pada saat dirangkai menjadi kosakata siswa mengalami kesulitan untuk mengeja, dan beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dimana ketika siswa selesai membaca mereka mengalami kesulitan untuk menceritakan kembali apa yang telah mereka baca, serta kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya masalah diatas adalah kurangnya motivasi belajar serta minimnya kemampuan intelektual siswa.

Sebagai anak yang masih dalam usia suka bermain, pembelajaran menggunakan metode ceramah yang memanfaatkan media buku dirasa kurang menarik bagi siswa, hal ini dikarenakan mereka masih sulit dalam mendalami hal penting yang sedang diajarkan. Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting agar dapat memotivasi dan memfokuskan perhatian, minat dan bakat siswa. Sehingga siswa tidak merasa bosan karena media yang digunakan menyenangkan serta tidak monoton. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti memilih sebuah media pembelajaran ular tangga literasi untuk dikembangkan dalam

memahami materi *teks fiksi* dan *nonfiksi*. Adanya media pembelajaran yang berupa ular tangga literasi diharapkan dapat meningkatkan literasi baca tulis siswa dalam memahami materi *teks fiksi* dan *nonfiksi*.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development atau penelitian dan pengembangan. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan media pembelajaran 4D yang terdiri *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Model 4D dikembangkan oleh (Thiagarajan dkk, 1974). Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga literasi yang dilakukan oleh peneliti hanya akan dilakukan pada tahap pengembangan media pembelajaran (*Develop*).



Gambar 1. Langkah Pengembangan Model 4D

Pada tahap pendefinisian (*Define*) adalah menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan di buat, diantaranya yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan (*Design*) adalah menentukan desain yang akan diterapkan. Pada tahap ini dapat dilakukan pemilihan media,

pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal, terdapat beberapa langkah yang akan diambil oleh peneliti diantaranya yaitu penyusunan tes, pemilihan bahan media pembelajaran, pemilihan format, dan desain awal yang terdiri dari papan permainan ular tangga, kartu soal, tempat kartu soal, dadu dan petunjuk permainan ular tangga. Pada tahap pengembangan (*Develop*) bertujuan untuk menghasilkan produk, terdapat 3 langkah yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian ini diantaranya, yaitu validasi ahli, revisi dan uji coba produk. Tahap penyebaran (*Disseminate*), pada tahap ini produk dapat disebar dan dikenalkan kepada masyarakat luas melampaui lingkup pengembangan itu sendiri.

Subjek dari penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas VI SDN Mundusewu 1 yang berjumlah 21 siswa, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengeja huruf, memahami isi bacaan serta kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar.. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes. Angket yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli media, penilaian observasi, dan angket respon siswa. Angket validasi ahli materi, ahli media dan penilaian observasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui ketertarikan minat siswa terhadap media pembelajaran. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa serta keefektifan media pembelajaran. Instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu angket validasi materi, angket validasi media, angket observasi, angket respon siswa, serta lembar tes hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor			Jumlah
		Validator 1	Validator 2	Validator 3	
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar				
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Susunan materi berurutan				
4	Kebenaran isi materi				
5	Kesesuaian pemberian contoh dengan uraian materi				
6	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar dan baku				
7	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami				
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan siswa				
9	Bahasa yang digunakan komunikatif dan informative				
10	Materi yang disajikan mudah dipahami				
11	Materi disajikan secara menarik				
12	Media yang digunakan sesuai dengan materi				
13	Soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar				

14	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran
15	Pertanyaan dalam soal latihan mudah dipahami
Rata-Rata	

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor		Jumlah
		Validator 1	Validator 2	
1	Kemenarikan tampilan komponen-komponen media pembelajaran ular tangga literasi.			
2	Desain tampilan media permainan ular tangga literasi memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa.			
3	Kombinasi warna pada media permainan ular tangga literasi disusun secara baik dan menarik.			
4	Ukuran gambar petak yang digunakan pada permainan ular tangga literasi sudah proporsional (untuk pijakan bagi siswa sebagai bidak ketika bermain).			
5	Kesesuaian pengaturan tata letak gambar serta tulisan pada media permainan ular tangga literasi.			
6	Bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga literasi mudah dipahami siswa			
7	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga literasi			
8	Media permainan ular tangga literasi sangat mudah digunakan			
9	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga literasi sangat jelas			
10	Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa			
Rata-Rata				

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Observasi

No	Pernyataan	Skor		Jumlah
		Observer 1	Observer 2	

1	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi
2	Media permainan ular tangga literasi membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
3	Saat menggunakan media permainan ular tangga literasi siswa lebih bersemangat dalam belajar.
4	Media permainan ular tangga literasi sangat mudah digunakan
5	Penggunaan media permainan ular tangga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
6	Tampilan komponen-komponen media pembelajaran ular tangga literasi menarik bagi siswa.
7	Media permainan ular tangga literasi dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan.
8	Pertanyaan pada kartu soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.
9	Pertanyaan dalam kartu soal mudah dipahami.
10	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga literasi sangat jelas.
Rata-Rata	

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Jenis Respon		Jumlah
		Ya	Tidak	
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga literasi sudah runtut.			
2	Media permainan ular tangga literasi membantu siswa mudah dalam memahami materi.			
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga literasi dapat dijawab dengan baik oleh siswa.			
4	Media pembelajaran ular tangga literasi membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban			
5	Media permainan ular tangga literasi membantu siswa lebih aktif dalam belajar.			
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga literasi mudah dipahami siswa.			
7	Media permainan ular tangga literasi mudah dipahami oleh siswa.			
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.			
9	Huruf pada media permainan ular tangga literasi dapat terbaca dengan jelas.			
10	Siswa tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga literasi.			
Rata-rata				

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Tes Hasil Belajar Siswa

No	Pilihan Jawaban			
1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d
7	a	b	c	d
8	a	b	c	d
9	a	b	c	d
10	a	b	c	d

Analisis data validasi ahli materi dan media pada penelitian ini, menggunakan metode analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar validasi adalah metode analisis presentasi dengan rumus untuk pengolahan data yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2012). Menghitung total skor tiap kriteria, dengan rumus sebagai berikut:

$$RK = \frac{\sum_{i=1}^p s}{SMK} \times 100\%$$

Keterangan :

RK : rata – rata skor kriteria

SMK : skor maksimum kriteria

$\sum_{i=1}^p s$: jumlah skor yang diberikan validator tiap kriteria

Menghitung nilai akhir, dengan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{jumlah RT}}{\text{jumlah kriteria yang dinilai}}$$

Keterangan:

NA : rata – rata total kevalidan semua kriteria

RT : rata – rata skor kriteria

N : banyaknya kriteria yang dinilai

Tabel 6. Indikator Kriteria Kevalidasi Materi dan Media

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
$76 \leq NA \leq 100$	Valid
$56 \leq NA \leq 76$	Cukup Valid
$40 \leq NA < 56$	Kurang Valid (revisi)
$0 \leq NA < 40$	Tidak Valid (revisi)

Analisis data penilaian observasi pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentasi kelayakan} = \frac{\sum \text{skor observasi}}{\sum \text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

Tabel 7. Indikator Kategori Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
$80 \leq NA \leq 100$	Sangat Layak
$60 \leq NA \leq 80$	Layak
$40 \leq NA \leq 60$	Cukup Layak
$20 \leq NA < 40$	Tidak Layak
$0 \leq NA < 20$	Sangat Tidak Layak

Analisis Data Respon Siswa dianalisis menggunakan presentase dari respon siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= presentase respon

F= frekuensi untuk jawaban kategori tertentu

N= banyak siswa atau responden

Tabel 8. Kriteria Respon Siswa

No	Interval	Kriteria
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Sedang
4	21 – 40	Buruk
5	0 – 20	Sangat buruk

Hasil tes belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P: \frac{\sum \text{siswa dengan nilai tes} \geq 75}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Tabel 9. Kriteria Keefektifan Media

Tingkat Presentase	Kriteria Keefektifan
0%-25%	Tidak efektif digunakan
25%-50%	Kurang efektif digunakan perlu perbaikan kecil
50%-75%	Efektif digunakan namun perlu perbaikan kecil
75%-100%	Sangat efektif digunakan tanpa perbaikan

HASIL DAN PEMBAHASAN


Penelitian ini menghasilkan media permainan ular tangga literasi. Pada proses pengembangan media pembelajaran ular tangga literasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran), maka didapatkan hasil dari ahli materi, validator I sebesar 96,66%, validator II sebesar 95%, validator III sebesar 96,66%, dan rata-rata hasil validasi ahli media diperoleh sebesar 96,10 %. Maka hasil perolehan skor rata-rata pada validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga literasi masuk pada kategori sangat valid dan setiap validator memberikan kesimpulan “layak digunakan dengan uji coba sesuai revisi”. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan peneliti layak diuji coba sesuai dengan revisi atau saran dari validator.

Hasil yang diperoleh dari ahli media, validator I sebesar 87,5%, validator II sebesar 92,5%, dan rata-rata hasil validasi ahli media diperoleh sebesar 90 %. Maka hasil perolehan skor rata-rata pada validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga literasi masuk pada kategori sangat valid dan setiap validator memberikan kesimpulan “layak digunakan dengan uji coba sesuai revisi”. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan peneliti layak diuji coba sesuai dengan revisi atau saran dari validator.


Pada penelitian ini diperoleh desain akhir berupa papan permainan ular tangga, tempat kartu soal, kartu soal berisi pertanyaan-pertanyaan materi teks fiksi dan nonfiksi, dadu serta petunjuk penggunaan media yang berisi tata cara dan aturan bermain permainan ular tangga literasi.

Tabel 10. Desain Akhir Media

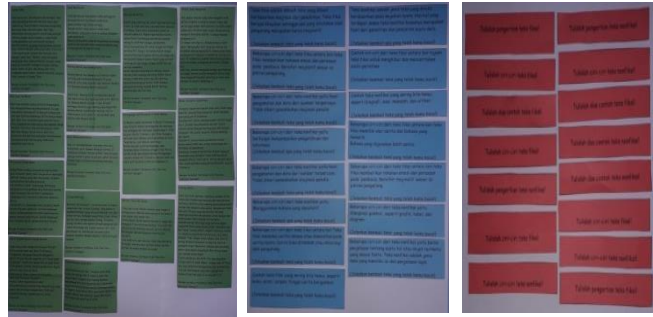
No	Komponen Media Ular Tangga
1	Papan Permainan Ular Tangga



2	Tempat Soal
---	-------------



3 Kartu Soal



4 Dadu



5 Petunjuk Penggunaan Media



Pada tahap uji coba produk media permainan ular tangga literasi, didapatkan hasil penilaian observasi, respon peserta didik dan hasil tes belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari penilaian observasi dari observer I sebesar 75%, dari observer II sebesar 95% dan rata-rata hasil penilaian observasi sebesar 90%, sehingga dapat dikatakan media permainan ular tangga literasi sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dari angket respon siswa sebanyak 21 siswa kelas VI diperoleh rata-rata sebesar 96,67% dan respon negatif sebesar 3,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga literasi ini mendapatkan tanggapan yang sangat baik dan positif dari siswa serta meningkatnya motivasi belajar siswa.

Saputri dkk. (2022) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 SDN 01 Manisrejo Kecamatan Taman Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas 5 di SDN 01 Manisrejo dengan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 85 dan kelas kontrol 76,25.

Pada penelitian pengembangan media permainan ular tangga yang dilakukan oleh peneliti, tes hasil belajar dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2024, diperoleh hasil dari 21 siswa yang mengikuti tes sebesar 81% telah mencapai ketuntasan hasil belajar yakni mendapatkan nilai ≥ 75 , sedangkan 19% siswa belum mencapai ketuntasan yakni mendapatkan nilai < 75 . Sehingga dapat disimpulkan tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga literasi dapat dikatakan tuntas, serta 81% siswa yang mencapai ketuntasan maka penggunaan media permainan ular tangga literasi dapat dikatakan sangat efektif untuk digunakan.

SIMPULAN

Hasil pada penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan literasi baca tulis materi teks fiksi dan nonfiksi pada siswa kelas VI sekolah dasar telah disetujui oleh ahli materi dan ahli media. Diperoleh hasil dari ahli materi dengan rata-rata sebesar 96,10% dan hasil dari ahli media dengan rata-rata sebesar 90%, sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan peneliti layak diuji coba sesuai dengan revisi atau saran dari validator. Pada hasil penilaian observasi diperoleh rata-rata sebesar 90%, sehingga dapat dikatakan media permainan ular tangga literasi sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Media permainan ular tangga literasi mendapatkan respon positif sebesar 96,67%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga literasi ini mendapatkan tanggapan yang sangat baik dan positif serta meningkatnya motivasi belajar siswa., sedangkan hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga literasi diperoleh sebesar 81% telah mencapai ketuntasan hasil belajar yakni mendapatkan nilai ≥ 75 , sehingga dapat disimpulkan tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga literasi dapat dikatakan tuntas, serta penggunaan media permainan ular tangga literasi dapat dikatakan sangat efektif untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Muflihah, N., & Nuruddin, M. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Topik Memakan Dan Dimakan (Rantai Makanan) Kelas V Di SDN Jatirejo. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 5(1), 137–146. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i1.7948>
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.

- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihsan, F. (2013). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kemendikbud, K. P. (2017). *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*. Jakarta Timur: TIM GLN Kemendikbud.
- Maulidiyah, I., & Nuruddin, M. (2023). Pengembangan Pop-Up Book Video Digital Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(2), 151–159. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2890>
- Mulyani, Sri. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Langensari Publishing.
- Nur Afinia, I., & Nuruddin, M. (2023). Pengembangan Media Video Berbasis Kinemaster pada Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kelas V. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 4(1), 82–89. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v4i1.2864> (Original work published 28 November 2023)
- Rizkiyah, R., & Nuruddin, M. (2023). Pengembangan Media Interaktif Animasi Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Belajar Siswa Materi IPS . *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 4(1), 90–96. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v4i1.2883> (Original work published 28 November 2023)
- Saifuddhin, H., & Dwi Rochmania, D. . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(2), 129–138. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2775>
- Saputri, P. D., Laksana, M. S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1), 320–326.
- Saryono, Djoko. (2017). *Materi pendukung literasi baca tulis*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Shofiani, Arisni K. A., and Endang S. Maruti. "Penanaman Karakter melalui Film Laskar Pelangi dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar." *Paedagogia*, vol. 12, no. 2, 30 Sep. 2021, pp. 239-245, doi:10.31764/paedagogia.v12i2.4961.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, Sivasailam; And Others. (1974). "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook." Indiana Univ., Bloomington. Center for Innovation In. (Mc).Affrida, E. N. (2017). Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 114. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.24>