

Persepsi Siswa terhadap Game Edukasi Ular Tangga dalam Pembelajaran IPA

Andi Winda Wahyuni^{1✉}, Sitti Asmah², Muliana³

(1,2,3) Pendidikan Biolog, Universitas Muhammadiyah Bone

✉ Corresponding author

[\[andiwindawahyuni@gmail.com\]](mailto:andiwindawahyuni@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan game edukasi ular tangga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar. Game edukasi ular tangga dipilih sebagai media pembelajaran alternatif karena potensinya dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Melibatkan 30 siswa kelas III, fokus utama penelitian adalah untuk merespons pengalaman langsung melalui pengamatan wawancara, data dikumpulkan untuk dianalisis secara tematik guna mengeksplorasi dampak dan pengalaman siswa dalam menggunakan permainan. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan ular tangga merangsang keterlibatan aktif, meningkatkan minat belajar, serta memperkuat pemahaman siswa.

Kata Kunci: Game Edukasi, Persepsi Siswa, Ular Tangga, Prmbelajaran IPA, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to explore students' perceptions of the use of educational games of snakes and ladders in learning Natural Sciences (IPA) at the elementary school level. Educational games of snakes and ladders were chosen as alternative learning media because of their potential in creating a fun learning environment. Using a qualitative approach with a case study method, involving 20 fourth grade students. The main focus of the study was to respond to direct experiences through interview observations, data were collected to be analyzed thematically to explore the impact and experiences of students in using the game. The results showed that the snakes and ladders game stimulated active involvement, increased interest in learning, and strengthened understanding.

Kata Kunci: Educational Games, Student Perception, Snakes and Ladders, Science Learning, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar untuk pertumbuhan seseorang dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai penting yang diperlukan untuk menghadapi kesulitan dalam hidup. Ki Hajar Dewantara, pendiri Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan sebagai "tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya Pendidikan menuntut segala kekuatan kodrat yang ada di anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. "Istilah "memanusiakan manusia" mengacu pada proses pendidikan. Siswa bukan robot yang dapat dimanipulasi; sebaliknya, mereka adalah generasi baru yang harus diperhatikan dalam setiap perubahannya menuju pendewasaan yang berpikir kritis dan bermoral (Pokhrel, 2024).

Undang-undang No 20 Tahun 2003, mengatakan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran menciptakan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dari

setiap individu, serta memiliki kekuatan spiritual pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan (Kulsum & Muhid, 2022).

Pembelajaran IPA di zaman sekarang ini tidak terlepas dari lingkup penelitian IPA dengan menggunakan pendekatan yang dapat mengaitkan komponen ke dalam topik yang saling terhubung, pendekatan yang menggabungkan elemen-elemen tersebut, metode ini memiliki teknik yang memungkinkan siswa melakukan aktivitas yang berfokus pada pembelajaran bukan pengajaran. Karena siswa berfokus pada pembelajaran, aktivitas yang bertumpu pada pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif. Siswa didorong untuk melakukan hal-hal positif, yang secara tidak langsung menumbuhkan sikap dan karakter mereka (Sari & Madiun, 2024)

Pembelajaran di sekolah memiliki banyak tujuan, salah satunya adalah siswa. Pembelajaran di sekolah mencakup semua aspek kehidupan manusia, bukan hanya pengajaran materi dan teori. aktivitas, keterampilan, minat bakat, konsep, kesenangan, keinginan, cita-cita, dan penyesuaian diri Tugas guru adalah meningkatkan hasil belajar siswa ini. Guru dapat membantu siswanya dengan memberikan motivasi dan penguatan nilai. (Barokah et al., 2024)

Dalam pembelajaran guru diuntut untuk lebih kreatif dalam proses mendesain pembelajaran. Ketika membahas topik pembelajaran, salah satu media yang cenderung dinamis, kreatif, dan berwawasan luas adalah media berbasis permainan, seperti ular tangga. Selain itu, siswa memiliki faktor pendorong yang tidak mungkin pupus, yaitu keinginan untuk memperbaiki kondisi mereka dan mendapat bimbingan dari guru. Guru diuntut untuk lebih kreatif dalam proses mendesain pembelajaran (Pratiwi & Hardini, 2022)

Pembelajaran IPA dapat digunakan dengan berbagai media pembelajaran, salah satunya di jenjang Sekolah Dasar. Pelajaran ini sangat penting karena berfungsi sebagai bekal pengetahuan atau pondasi bagi siswa untuk melanjutkan studi mereka. Pembelajaran IPA menggabungkan peristiwa alam (Utami, 2020)

Bahasa IPA adalah salah satu mata pelajaran yang paling penting untuk dipelajari selama proses pembelajaran di sekolah karena bahasa ini berkaitan dengan lingkungan alam dan kehidupan manusia. Selain itu, bahasa IPA juga dapat membantu siswa memperoleh wawasan dan keterampilan untuk menguasai pengetahuan (Auliyawati & Nugroho, 2023)

Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Tujuannya adalah untuk menerapkan konsep pembelajaran melalui media yang menarik ini, sehingga pesan informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa (Murni et al., 2023)

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran IPA menyenangkan dan bermakna adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik percaya bahwa IPA adalah pelajaran yang sulit dan monoton. Dengan menggunakan teknik ini, media pembelajaran harus menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan bermakna adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan harus menarik dan relevan. (Khakimah et al., 2024)

Permainan tradisional harus dimodifikasi terlebih dahulu untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru akan lebih mudah menyampaikan materi. Selain itu, penggunaan media dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat siswa merasa senang, fokus, dan tidak bosan saat belajar. Media harus memenuhi ketiga komponen pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. (ilmu), afektif (kemampuan), dan psikomotot (sikap). Media pembelajaran harus dapat membentuk ketiga domain tersebut pada siswa. Permainan tradisional harus dimodifikasi terlebih dahulu untuk memenuhi kebutuhan. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru akan lebih mudah menyampaikan materi. Media pembelajaran juga dapat memberikan semangat kepada siswa dan mencegah siswa bosan atau mengantuk (Barokah et al., 2024)

Salah satu jenis permainan tradisional yang sangat dikenal dan mudah dimainkan yang memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak, dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain, ular tangga diubah menjadi game edukatif dengan mengubah tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari (Sari & Madiun, 2024).

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, atau biasanya digunakan untuk hiburan, kesenangan, dan terkadang sebagai alat pendidikan. Baik anak-anak maupun orang dewasa

akan merasa lebih nyaman saat bermain, karena tekanan dan masalah akan terlupakan dan diganti dengan kesenangan. Dewasa ini, permainan digunakan sebagai cara penting bagi anak-anak untuk belajar (Mohamad Yudiyanto et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi-Eksperimen*. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan game ular tangga edukasi terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA. Biasanya, penelitian ini membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan game edukasi ular tangga dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran biasa.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar SD Inpres Morowa, Kecamatan Sinoa, Kabupaten Bantaeng, Provinsi Sulawesi Selatan. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *kuantitatif* yang mana penelitian ini dilakukan di bulan Agustus-September. Bulan Agustus pengumpulan data dan bulan September pengolahan data.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah "*Observasi*". Peneliti mengamati secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan game ular tangga selama pembelajaran IPA. Observasi ini bisa mencakup perilaku siswa, antusiasme, serta respons mereka terhadap aktivitas yang terkait dengan game. Catatan observasi ini berguna untuk melengkapi data kuantitatif dari kuesioner.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah "*Survei dan Eksperimen*". Merupakan strategi yang akan digunakan oleh peneliti untuk menjalankan secara menyeluruh komponen penelitian sekaligus menjelaskan apa yang menjadi fokus penelitian. Desain penelitian ini merupakan desain penelitian yang melibatkan Penggunaan kuesioner untuk mengumpulkan data tentang persepsi siswa, kuesioner dapat mencakup pertanyaan terkait efektivitas, kesenangan, dan relevansi game edukasi ular tangga dalam pembelajaran IPA, dan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan game dengan yang tidak menggunakan game.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SD Inpres Morowa kelas IV yang bertempat di Desa Bonto Matene yang terdiri dari 20 siswa, dengan rincian siswa laki-laki ada.... dan siswa perempuan ada Data yang didapat dari siswa berupa data kuantitatif berupa survei, wawancara .

Teknik pengambilan sampel yang digunakan "*probability sampling*" adalah metode pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama atau tertentu untuk dipilih sebagai sampel dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini terdiri dari dua, yaitu lembar observasi (angket) bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dari responden angket yang digunakan berupa 5 butir pertanyaan. dan wawancara ini bertujuan untuk mempermudah mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi siswa terhadap game ular tangga dalam pembelajaran IPA.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara sebagai pelengkap data penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif untuk menganalisis lembar keterampilan proses *science*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Morowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan game edukasi ular tangga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester VIII tahun pelajaran 2023/2024. Pengisian angket dilakukan oleh semua siswa setelah pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan ular tangga selesai dilaksanakan. Peneliti menyampaikan agar siswa mengisi angket secara jujur.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan memberikan soal angket kepada seluruh siswa memuat 15 butir pertanyaan/pernyataan. Berikut lima contoh angket yang digunakan;

Tabel 1. Angket Siswa

NAMA : KELAS : Petunjuk: lingkariilah pada jawaban di bawah ini yang menurutmu paling sesuai dengan pendapatmu!	
1.	Seberapa menarik pembelajaran IPA menggunakan permainan ular tangga? • Sangat Menarik • Menarik • Cukup menarik • Kurang menarik • Tidak menarik
2.	Apakah Anda merasa game edukasi ular tangga membantu memahami materi IPA? • Sangat membantu • Membantu • Kurang membantu • Biasa saja • Tidak membantu
3.	Apakah permainan ular tangga membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan? • Sangat menyenangkan • Menyenangkan • Kurang menyenangkan • Biasa saja • Sama sekali tidak menyenangkan
4.	Menurut Anda, game ular tangga ini meningkatkan keaktifan Anda selama pembelajaran IPA? • Sangat meningkatkan • Meningkatkan • Kurang meningkatkan • Biasa saja • Sama sekali tidak meningkatkan
5.	Apakah setelah bermain game ular tangga Anda lebih memahami konsep IPA yang diajarkan? • Sangat memahami • Memahami • Kurang memahami • Biasa saja • Sama sekali tidak paham

kala Likert 1-5 dapat digunakan untuk sebagian besar pertanyaan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Angket ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana siswa memandang efektivitas penggunaan game edukasi ular tangga dalam meningkatkan pemahaman, keaktifan dan minat terhadap pembelajaran IPA.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa siswa tertarik dan menyukai permainan edukasi ular tangga ini. Hal ini dapat dibuktikan melalui lembar angket yang telah diberikan. Berdasarkan analisis data angket persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPA. Hal ini dapat dibuktikan melalui lembar angket yang telah diberikan bahwa banyaknya siswa yang ikut

berpartisipasi dan ikut aktif dalam pembelajaran yang di lakukan, dan tentunya melalui wawancara kepada siswa mengenai persepsi terhadap belajar IPA menggunakan game edukasi ular tangga.

Langkan pertama yang di lakukan yakni memberikan pembelajaran IPA seperti biasanya tanpa menggunakan media edukasi ular tangga dan tentunya hasil yang di dapatkan hanya sebagian siswa yang terlibat aktif dalam permainan ini dan kurangnya minat belajar siswa kemudian ketika menggunakan media edukasai pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPA bisa di katakan 100% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran ini dan memberikan pertanyaan dan siswa rata rata menjawab dan memberikan dan memberanikan diri mengeluarkan pendapat karena munculnya motivasi pada diri siswa, sehingga siswa berani memberikan jawaban-jawaban yang beragam. Penelitian ini di lakukan wawancara kepada siswa mengenai pendapat dan persepsi mengenai sudut pandang siswa terhadap edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA dan kemudian mendapatkan hasil yang beragam namun dapat di satukan menjadi semuah kesimpulan. Adapun beberapa hasil wawancara kepada siswa antara laian:

Hasil Wawancara satu, mengatakan bahwa edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA sangat berpengaruh pada kami karena dapat melibatkan semua siswa dan berperan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media permainan Ular Tangga merupakan salah satu cara belajar sambil bermain. Yang ceria dan dapat membuat pembelajaran menjadi aktif dan tidak membosankan. ucap siswa-siswa.

Hasil Wawancara kedua, mengatakan bahwa adanya permainan edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri.

Hasil Wawancara ketiga, mengatakan bahwa adanya permainan edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA belajar merupakan pembelajaran bermain sambil belajar yang sangat menyenangkan.

Hasil Wawancara ke empat mengatakan bahwa bahwa adanya permainan edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA ini berkaitan dengan numerasi penjumlahan dan di kaitkan dengan pembelajaran ipa yang membuat kita berpikir kritis dan butuh ketelitian.

Hasil Wawancara ke lima, mengatakan bahwa adanya permainan edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA ini sangat bagus karena dapat mengembagkan nilai nilai ke aktifan dan kegembiraan dalam proses pembelajaran yang biasanya membosankan dan kemudian menasikan.

Dapat di simpulkan bahwa permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung dapat merangsang minat siswa dan dapat menjadi teknik memotivasi yang bagus untuk siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di atas kepada siswa yakni menanyakan terkait edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA, kemudian di simpulan dari beberapa pertanyaan dapat di lihat bahwa pembelajaran melalui permainan . Salah satunya yaitu permainan ular tangga edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA, permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani. Permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan, karena sifatnya yang sederhana dan menarik nya permainan ini sehingga banyak di gemari oleh anak-anak. Permainan tradisional ini juga dapat mengembangkan seluruh aspek anak usia dini yaitu, perkembangan nilai minat bakat siswa dan rasa percaya diril, sosial emosiaonal, kognitif, dan motorik.



Gambar1. Media Ular Tangga

Gambar di atas menunjukan alat yang di gunakan siswa bermain game edukasi ular tangga dalam pembelajaran IPA, cara bermainnya siswa bermain di star lalu dadu di acak kemudai Ketika mengenai di bilangan maka siswa harus menjawab namun Ketika siswa tidak menjawab maka siswa mengambil kartu soal yang berkaitan dengan pembelajaran IPA dan seterusnya.



Gambar 2. Mengajar Biasa

Gambar di atas dapat di lihat kurangnya siswa yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena di anggap biasa dan membosankan.



Gambar 3. Mengajar menggunakan edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA

Gamabar di atas menunjukan bahwa siswa sangat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berperan aktif.



Gambar 4. Pengambilan kartu soal

Gambar di atas merupakan pengambilan kartu soal IPA Ketika siswa tidak mepu menjawab pertanyaan yang ada di ular tangga maka siswa di persilahkan untuk mengambil kartu dan menjawab.



Gambar 5. Wawancara Siswa

Gambar di atas merupakan proses wawancara siswa untuk mengambil data mengenai persepsi siswa di setiap individu mengenai pembelajaran berbasis edukasi fgame ular tangga dalam pembelajaran IPA.



Gambar 6. Pengisian Angket

Gambar di atas merupakan proses pengisian lembar angket siswa mengenai pendapatnya tentang game ular tangga dalam belajar IPA.

Siswa merespon dengan positif penerapan media game edukasi ular tangga ini dalam pembelajaran IPA karena Menurut mereka ini merupakan salah satu pembelajaran yang asyik dan menyenangkan serta tidak membosankan karena dapat bermain sambil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwasanya game Edukasi Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan nilai rasa percaya diri dan meningkatkan nilai minat bakat yang tentunya memberikan dampak positif kepada siswa karena memberikan perubahan yang dimana sebelumnya pembelajaran membosankan dan kemudian adanya permainan edukasi game ular tangga dalam pembelajaran IPA memberikan peran aktif kepada. Dari beberapa survei wawancara kepada siswa juga dapat di simpulkan bahwa siswa menyukai permainan berupa belajar sambil bermain seperti bermain Game Edukasi Ular Tangga yang di gunakan dalam Pembelajaran IPA, merupakan hal yang baik mengikat siswa sering bosan dan mengantuk dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAH KASIH

Penulis mengucapkan terimah kasih banyak kepada Allah SWT atas nikmat dan Kesehatan yang di berikan dan terimah kasih kepada pihak Universitas Muhammadiyah Bone tim program PKM ISS-MBKM 2024, dan pemerintah kabupaten Bantaeng terkhusus pemerintah kecamatan sinoa, serta ketua program studi Pendidikan Biologi dan dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang di harapkan tujuan kita bersama, terimah kasih atas dorongan dan motivasi serta doa dari keluarga terkhusus kedua orang tua saya yang selalu mendoaakan Langkah kaki saya di mana pun saya berpijak kesuksesan dan keselamatan saya selama berada di tempat penelitian, terimah kasih pula kepada seluruh teman seperjuangan, dan seposko saya selama melaksanakan KKN TEMATIK posko Bonto Mate'ne dan pemilik posko serta keluarga baru seluruh warga Bonto Mate'ne. Artikel ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta yang telah papa dan mammi berikan kepada saya .

DAFTAR PUSTAKA

- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 61–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i2.9117>
- Barokah, A., Khasanah, F. N., Azzahra, S. S., & Dewi, N. (2024). *Studi Literatur Analisis Penggunaan Media Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 09(September).
- Khakimah, N., Dia, A., Sari, I., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., & Belajar, M. (2024). Implementasi Permainan Tradisional ular Tangga Guna Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–9.
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era

- Revolusi Digital. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(2), 157–170.
<https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2287>
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Murni, D., Guguak, K., Lima, K., & Kota, P. (2023). *Koto Terhadap Pembelajaran Matematika*. 8(1), 78–87.
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEAENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Sari, R. A., & Madiun, U. P. (2024). *Persepsi Siswa Kelas IV Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 5.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104–109.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.607>