

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SDN 12 TALIWANG

Ida Yanti^{1*}, Lalu Hamdian Affandi¹, Awal Nur Khalifatur Rosyidah¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: iday2613@gmail.com

Article History

Received : October 30th, 2021

Revised : November 05th, 2021

Accepted : November 13th, 2021

Published : November 20th, 2021

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4D (*Difine, design, develop, dessiminate*). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II di SDN 12 Taliwang berjumlah 28 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga sudah memenuhi kriteria layak dengan memperoleh persentase 77,5% dari ahli media dan 80% dari ahli materi. Sedangkan dari respon siswa menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dengan persentase 89,3%. Berdasarkan hasil pretest dan posttest diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pada nilai posttest siswa, dan diperoleh N-gain dengan kategori tinggi 5 orang, sedang 19 orang, rendah 4 orang, maka dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga sudah layak untuk digunakan kepada siswa kelas II SDN 12 Taliwang dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Kata kunci: Media Permainan Ular Tangga, Kemampuan Berhitung, Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang.

PENDAHULUAN

Pendidikan pertama yang didapatkan oleh seorang anak yaitu pendidikan di lingkungan keluarga. Anak mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap melalui didikan dari orang tuanya. Pada tingkat sekolah dasar, semua anak diharapkan mampu menguasai tiga keterampilan dasar, yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Ketiga kemampuan ini akan menjadi syarat untuk seorang anak terus mengenyam pendidikan yang lebih tinggi di masa depan yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satu kemampuan yang berperan dalam dunia pendidikan yaitu membaca. Membaca adalah proses menemukan informasi dan kemudian mengolahnya menjadi pengetahuan melalui penalaran. Oleh karena itu, membaca merupakan kegiatan membangun dan mengembangkan keterampilan (Muhsyanur, 2019).

Matematika salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, memberikan pengaruh dan kontribusi yang sangat besar bagi kehidupan mulai dari yang sederhana hingga kompleks, dan digunakan

dalam proses pemecahan masalah. Pada jenjang sekolah dasar, siswa diharapkan mampu menguasai tiga kemampuan dasar salah satunya yaitu kemampuan berhitung. Namun, pada kenyataannya hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas II di SDN 12 Taliwang, bersama Ibu Fatmawati pada hari Senin 21 Juni 2021 terkait kemampuan berhitung siswa, diperoleh hasil bahwa 10 orang dapat berhitung dengan baik, siswa dengan kategori baik yaitu siswa yang mampu menjawab soal yang diberikan dengan benar dan dikerjakan secara mandiri, 12 orang memiliki kemampuan berhitung yang lumayan baik, siswa dengan kategori lumayan baik yaitu siswa yang mampu menyelesaikan soal secara mandiri namun pada tingkat kesulitan tertentu memerlukan bimbingan dari guru, dan 6 orang memiliki kemampuan berhitung yang masih sangat rendah, siswa dengan kategori sangat rendah yaitu siswa yang kesulitan untuk menyelesaikan soal secara mandiri dan sangat memerlukan bimbingan dari guru.

Adapun hasil observasi yang dilakukan di SDN 12 Taliwang, saat pelaksanaan program KMP (Kampus Mengajar Perintis) pada 12

Oktober hingga 19 Desember 2020, diperoleh hasil bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kelas II di SDN 12 Taliwang pada materi berhitung masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif, guru menulis materi dipapan tulis kemudian dijelaskan secara lisan dengan bantuan buku tema.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. Salah satu media permainan yang cocok untuk siswa yaitu media permainan ular tangga. Menurut Ratnaningsih dikutip oleh Setiawati, dkk (2019) permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat yaitu, memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta dan bahasa anak, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk bekerjasama. Kelebihan dari permainan ular tangga dapat melatih kemampuan kognitif siswa dan sangat praktis, ekonomis, mudah untuk dimainkan. Permainan ular tangga sangat terkenal di lingkungan masyarakat, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mengajarkan permainan ini kepada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga yang dikembangkan berdasarkan penilaian validator dan respon siswa dan mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah diterapkan media permainan ular tangga.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg dan Gall pengertian penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Setyosari, 2010:194). Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015:297) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 12 Taliwang yang terletak di Jalan Bung Karno Lingkar KTC, Kelurahan Kuang, Kecamatan Taliwang, Kabupaten Sumbawa Barat, Nusa

Tenggara Barat. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SDN 12 Taliwang yang berjumlah 28 orang. Objek penelitian adalah media permainan yang akan dikembangkan yaitu media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Prosedur pengembangan media permainan ular tangga pada penelitian ini menggunakan desain pengembangan 4D (*four-D*). Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, *disseminate* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model penelitian 4D

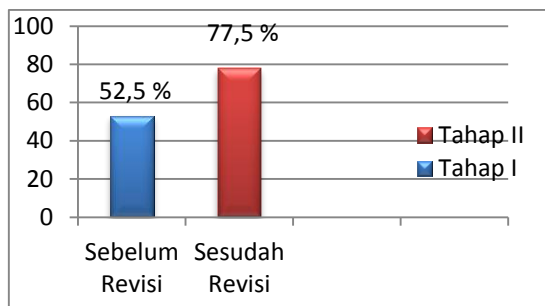
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk media permainan ular tangga yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. Untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga dilakukan uji validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa. Dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa diberikan pretest dan posttest.

a. Ahli media

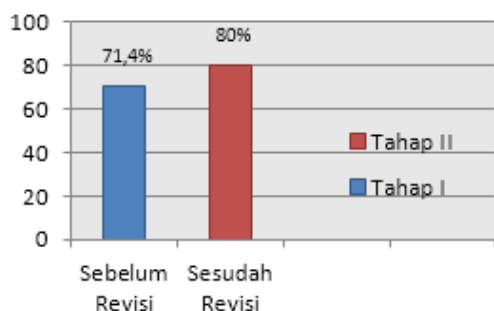
Produk media permainan ular tangga divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Ida Ermiana, S.Pd., M.Pd. Hasil analisis data validasi ahli media tahap I memperoleh presentase 52,5% dengan kategori cukup layak dan validasi media tahap II memperoleh persentase 77,5% dengan kategori layak. Perbandingan berikut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram hasil penilaian validator ahli media tahap I dan tahap II

b. Ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd. Hasil analisis data validasi ahli materi tahap I memperoleh presentase 71,4% dengan kategori layak dan validasi media tahap II memperoleh persentase 80% dengan kategori layak. Perbandingan berikut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram hasil penilaian validator ahli materi tahap I dan tahap II

c. Uji coba produk

Uji coba produk bertujuan untuk melihat respon siswa kelas II SDN 12 Taliwang terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan oleh peneliti dan untuk melihat kelayakan media yang sudah kembangkan, pada uji produk jumlah siswa yang di gunakan oleh peneliti yaitu seluruh siswa kelas II SDN 12 Taliwang yang berjumlah 28 orang. Hasil respon siswa yaitu 89,3% dengan kategori sangat layak. Dan untuk melihat peningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang dilihat berdasarkan analisis selisih hasil pretest dan hasil posttest (N-gain) dengan rumus sebagai berikut :

$$g = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i} \times 100\%$$

g = Gain ternormalisasi (N-Gain)

S_f = Skor *posttest*

S_i = Skor *pretest*

Tabel 1. Respon siswa

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Penyajian materi yang mudah dipahami	0	1	9	18
2.	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami	0	0	17	11
3.	Materi dijelaskan secara detail	0	1	11	16
4.	Kesesuaian materi dengan media permainan ular tangga	0	1	18	6
5.	Kejelasan ukuran dan jenis huruf	0	0	13	16
6.	Kemenarikan tampilan media	0	0	8	19
7.	Media pembelajaran mendukung untuk memahami materi	0	1	9	16
8.	Senang belajar menggunakan media permainan ular tangga	0	0	11	21
9.	Media permainan ular tangga aman digunakan	0	0	8	21
10.	Kemudahan menggunakan Media permainan ular tangga	0	0	6	22
Jumlah Frekuensi		0	4	112	164
Jumlah Skor		0	8	336	656
Total skor yang diperoleh		1.000			
Nilai Persentase		89,3%			

Tabel 2. Selisih hasil pretest dan posttest siswa (N-Gain)

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-gain
1.	Fatin	8	56	0,52
2.	Safina	31	72	0,58
3.	Bala	45	65	0,36
4.	Baiq	11	61	0,56
5.	Vera	33	1	1
6.	Husnul	50	81	0,62
7.	Panji	6	72	0,72
8.	Zean	24	44	0,26
9.	Aodi	11	63	0,58
10.	Nur	21	64	0,47
11.	Putra	28	80	0,72
12.	Pila	23	51	0,36
13.	Yuli	31	74	0,62
14.	Haikal	10	51	0,45
15.	Lisa	8	56	0,46
16.	Fitri	36	65	0,45
17.	Muh	25	92	0,89
18.	Rangga	14	44	0,35
19.	Albi	10	63	0,22
20.	Ringgo	40	61	0,36
21.	Najwa	47	59	0,43
22.	Ulfah	59	74	0,40
23.	Chsnul	33	62	0,73
24.	Diki	51	71	0,40
25.	Aklifi	25	80	0,73
26.	Siti	33	47	0,20
27.	Alwan	23	53	0,38
28.	Dede	28	59	0,43
Skor Tertinggi				1
Skor Terendah				0,20

Tabel 3. Kriteria perolehan skor N-gain

No	Batasan	Kriteria	Jumlah
1.	$N-Gain > 0,7$	Tinggi	5
2.	$0,3 < N-Gain \leq 0,7$	Sedang	19
3.	$N-Gain \leq 0,3$	Rendah	4
Jumlah			28

Pembahasan

Pengembangan media permainan ular tangga, bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. Untuk mencapai tujuan tersebut maka media permainan ular tangga dikembangkan menggunakan model 4D yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Difine* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Berikut pemaparan tahapan-tahapan pengembangan media tersebut:

1 *Difine* (Pendefinisian)

Tahap analisis, terdapat masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, akibatnya peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan kurang memahami materi yang disampaikan. Peyampaian materi cenderung menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket tema sebagai penunjang dalam pembelajaran. Hamalik (Kustandi, 2020:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Sudjana & Rivai dalam Kustandi

(2020: 19) menjelaskan beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa agar lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti mengembangkan media permainan ulr tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang.

2 Design (Perancangan)

Tahap *design* adalah merancang media permainan ular tangga yang sangat menarik. Permainan ular tangga menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa melalui tampilan dan cara bermain yang mudah dipahami oleh siswa. Desain media permainan ular tangga sangat menarik karena terdiri dari 15 perpaduan warna pada setiap deret kolom, terdapat gambar-gambar kartun yang populer pada beberapa kotak ular tangga, terdapat gambar ular dengan 4 perpaduan warna, gambar tangga dengan 8 perpaduan warna, dan bilangan-bilangan yang terdapat di dalam kotak ular tangga ukuran dan jenis huruf disesuaikan agar dapat terlihat dengan jelas. Cara bermain permainan ular tangga mudah dipahami oleh siswa yaitu permainan akan dimulai dengan melakukan lemparan dadu dan bidak pemain akan bergerak sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar, apabila bidak pemain mendarat pada kotak yang terdapat ujung tangga bagian bawah maka pemain akan naik ke ujung tangga bagian atas dan bilangan yang ada pada kotak ujung tangga bagian bawah akan dijumlahkan dengan bilangan yang ada pada kotak ujung tangga bagian atas. Sedangkan jika bidak pemain mendarat pada kotak tempat kepala ular maka bidak pemain harus turun ke kotak tempat ekor ular dan bilangan pada kotak yang terdapat kepala ular akan dikurangi dengan bilangan pada kotak tempat ekor ular. Selain itu terdapat beberapa kotak yang berisikan soal cerita, jadi jika bidak pemain mendarat pada kotak bertuliskan soal cerita maka pemain akan diberikan soal cerita oleh gurunya. Ratnaningsih (2014:15) menjelaskan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah bidak pemain akan bergerak.

Pada tahap desain atau perancangan media permainan ular tangga menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Materi yang dimuat dalam media permainan ular tangga ini adalah materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Materi dan gambar diambil dari Google, jurnal, dan buku sebagai referensi.

3 Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II. Langkah spesifikasi pembuatan media yaitu menentukan ukuran media, menentukan bahan yang diperlukan untuk membuat media serta menentukan bentuk tampilan media.

Pada tahap pengembangan media akan dibentuk dan dikembangkan sesuai dengan desain yang telah ditetapkan, desain tersebut akan dibuat menjadi produk yang lebih nyata, selanjutnya produk akan di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Menurut Sugiyono (2019:175), uji ahli dilakukan untuk mengukur apakah instrument penilaian yang dikembangkan sudah tepat atau memperkecil tingkat kelemahan dan mengetahui ketidaksesuaian pada hasil yang dibuat baik dari tampilan maupun isi. Sejalan dengan pendapat Suhendrianto (2017:79) menjelaskan bahwa uji coba produk sebelum bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kelayakan media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 77,5% dinyatakan “layak“ dan penilaian dari ahli materi memperoleh persentasi sebesar 80% dinyatakan “layak“. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif skor penilaian dari angket dan data kualitatif berupa kritik dan saran untuk merevisi media permainan ular tangga.

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan dari para ahli, seperti ahli media menyarankan untuk memperhatikan kemenarikan media permainan ular tangga dan memperhatikan kualitas bahan untuk membuat media. Sedangkan masukan dari ahli materi yaitu menambahkan contoh soal yang lebih bervariasi dan menambahkan cara penggunaan

media permainan ular tangga. Maka produk media permainan ular tangga siap disebar.

4 Disseminate (Penyebaran)

Selanjutnya tahap penyebaran ini bertujuan untuk uji coba produk media permainan ular tangga pada siswa kelas II SDN 12 Taliwang. Berdasarkan hasil secara keseluruhan pada uji coba produk kepada 28 orang siswa diperoleh nilai persentase 89,3% dinyatakan sangat layak. Berdasarkan penilaian dari respon siswa terkait media maupun materi yang diujikan mendapatkan hasil yang sangat bagus dikarenakan pada setiap komponen-komponen indikator pernyataan sudah sesuai dengan media dan materi tersebut, media dan materi yang dijelaskan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dikelas, pembelajaran juga menyenangkan.

KESIMPULAN

Pengembangan media permainan ular tangga ini menggunakan model 4D, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap *Difine* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Media permainan ular tangga juga telah melalui tahap validasi dari ahli media dan ahli materi serta telah direvisi sesuai dengan saran para ahli. Validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media mencapai 77,5% dengan kategori layak. Validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan materi mencapai 80% dengan kategori layak. Dan tingkat seluruh respon peserta didik mendapatkan skor 89,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan. Berdasarkan hasil pretest dan posttest diperoleh peningkatan nilai pada hasil posttest dengan kategori N-gain tinggi 5 siswa, sedang 19 siswa, rendah 4 siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Pendidik dan Tenaga Pendidik yang telah membantu kegiatan penelitian ini.

REFERENCES

- Ardhani, AD. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN 1 Midang*. Skripsi S1. Universitas Mataram.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arischa, S. (2019). Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru. *JOM Fisip*, (6): 1-15.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Astini, Baik Nilawati., Nurhasanah, & Denizza, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di PAUD Merpati Ampenan. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram*, 113-117.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Faturrahman, Lalu Yani (2020). *Pengembangan Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Pada Pembelajaran Tematika di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang*. Skripsi S1. Universitas Mataram.
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100): 58-64.
- Hidayat, S. (2003). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Umar, H. (2019). *Sejarah Matematika*. Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif, Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1): 32.
- Imaliyah, Dewi Ayu (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

- Kelas VIII Tema Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan Mata Pelajaran IPS di SMP 15 Lamongan". *Skripsi*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018, h.76-77.
- Karuniawati, Fajar., & Mukhoiyaroh (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wanacolo Surabaya. *Journal Of Early Childhood Education And Development*, 1(1): 1-8.
- Larasati, Dewi., & Erlina, P. (2018). Pengembangan Media Championship Track Math untuk Pembelajaran SPLDV pada Jenjang SMP. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1): 47-62.
- Mardhani, Aprilia Wahyu (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Kauangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 (2018)", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017, h.80.
- Maryam, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1): 87-102.
- Mi'rojijah, F. L. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Multirepresentasi pada pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas . *Pros.Semnastend. IPA Pascasarjana UM*, 1(1):217-226.
- Musfiqon (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nawafilah, Nur Qomariah., & Masrurroh (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1): 37-46.
- Permendikbud (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Vidio Call dalam Teknologi Komunikasi . *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2): 202-224.
- Punaji, S. (2010). *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan* . Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Rahayu, D. I., Takasun, Maharani, & Nursulistianingsih. (2015). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Penerapan Permainan Ular Tangga. *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram*, 1(1): 118-120.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Romlah, Medinda., Kurniah, N, & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2): 72-77.
- Sembiring, H., & Nurhayati. (2012). Sistem Informasi Jumlah Angkatan Kerja Menggunakan Visual Basic Pada Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Langkat. *Jurnal Kaputama*, 5(1): 13-19.
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, 5(1): 85-91.

Sudjana, Nana (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.

Suhendrianto (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Min Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar*. Tesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sujiona, Nuraini Yuliani (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT.