

Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Pada Peserta Didik Kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh

Ratih Tri Widyananda¹, Sari Yustiana², Jupriyanto³
^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Islam Sultan Agung
e-mail: ratihtrii@gmail.com

Abstrak

Seiring perkembangan zaman, sistem pembelajaran terus berkembang. Oleh karena itu, guru perlu beradaptasi dengan menciptakan pembelajaran inovatif melalui pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal, sehingga motivasi belajar peserta didik menurun, mereka menjadi pasif, dan kurang memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif pada peserta didik kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh. Jenis penelitian ini menggunakan pre-experimental desain dengan desain one group pretest dan posttest. Teknik sampling penelitian ini menggunakan sampling jenuh dengan jumlah 17 peserta didik. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan t-test diperoleh nilai sig. $0.001 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif pada peserta didik kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh. Saran bagi guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif peserta didik, sehingga lebih memahami materi.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Ular Tangga, Kemampuan Kognitif.*

Abstract

As the times progressed, the education system continued to evolve. Therefore, teachers needed to adapt by creating innovative learning experiences through the development of media suited to students' characteristics. However, the utilization of instructional media was still not optimal, leading to decreased student motivation, passivity, and difficulty in understanding the material. This study aimed to examine the effect of the snake and ladder learning media on the cognitive abilities of fourth-grade students at SDN 2 Sendangdawuh. This research employed a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The sampling technique used was a saturated sampling method, involving 17 students. The hypothesis test results, using a t-test, showed a significance value of $0.001 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that the hypothesis is accepted, indicating that the snake and ladder media positively influence students' cognitive abilities. Teachers are encouraged to use diverse learning media to enhance student motivation and cognitive skills, enabling better material comprehension.

Keywords : *Learning Media, Snakes and Ladders, Cognitive Ability.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses belajar yang mendukung individu dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta membangun sikap dan keterampilan guna mempersiapkan diri menghadapi masa depan. Menurut (Pristiwanti et al., 2022) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan seluruh pengalaman belajar yang terjadi sepanjang hayat, diberbagai lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran menjadi bagian penting dari proses tersebut. Pembelajaran yaitu proses individu mempelajari hal baru untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan, sehingga mengalami perkembangan sesuatu yang sebelumnya belum bisa menjadi bisa. (Yustiana & Ulia, 2019) berpendapat bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam mendorong perkembangan suatu negara, karena sumber daya manusia yang unggul terbentuk melalui sistem

pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan secara berkelanjutan agar dapat menciptakan individu yang cerdas dan memiliki kemampuan berpikir kritis.

Usia rata-rata anak di Indonesia umumnya mulai bersekolah di tingkat sekolah dasar (SD) pada usia 6 – 12 tahun. Pada usia tersebut perkembangan mengacu pada proses seseorang dalam tumbuh, beradaptasi dan mengalami perubahan yang mencakup aspek fisik, kepribadian, sosial emosional, kognitif dan bahasa (Sabani, 2019). Menurut (Susanto, 2011) Kognitif merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan individu dalam menghubungkan, mengevaluasi dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan keterampilan individu dalam menghubungkan, mengevaluasi, mempertimbangkan, berpikir secara abstrak, serta memproses informasi melalui panca indera (Afifah et al., 2023). Dalam proses pembelajaran peserta didik sebagai subjek utama, sehingga hasil belajarnya dipengaruhi oleh perkembangan kognitif di sekolah. Menurut (Astuti & Suryana, 2021) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak mencakup peningkatan berbagai kemampuan intelektual, seperti pemahaman terhadap pengetahuan umum dan konsep sains dasar. Selain itu, anak juga mulai mengenali dan memahami bentuk, warna, ukuran, serta pola dalam lingkungan sekitarnya. Kemampuan dalam mengenal angka dan simbol bilangan juga berkembang, diikuti dengan pemahaman terhadap huruf serta kemampuannya dalam membedakan dan menggunakannya. Semua aspek ini berperan penting dalam membentuk dasar berpikir logis, pemecahan masalah, serta keterampilan membaca dan berhitung yang akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak.

Setiap peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Menurut Piaget dalam (Febriani & Shaliha, 2023) menyatakan perkembangan kognitif terbagi menjadi empat tahap yaitu tahap sensori motorik, praoperasional, operasional konkrit dan operasional formal. Pada usia 7-11 tahun termasuk ke dalam tahap praoperasional konkret yang menjelaskan bahwa dalam tahapan tersebut memerlukan pembelajaran yang menyajikan berupa bentuk alat fisik agar mempermudah anak dalam berpikir. Selain itu peserta didik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang melakukan secara langsung. Oleh karena itu guru sebaiknya merancang pembelajaran yang permainan dengan materi pelajaran. Selain itu, guru dapat mendorong anak untuk bergerak atau berpindah, mengajarkan kerja sama dalam kelompok, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat langsung dalam proses belajar.

Seiring perkembangan zaman, sistem pembelajaran terus mengalami perubahan, termasuk dengan perubahan terkait kurikulum pendidikan. Kurikulum pendidikan saat ini menggunakan kurikulum merdeka yang memberikan ruang kebebasan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan serta lingkungan belajar peserta didik (*Kurikulum Merdeka*, 2025). Dengan adanya kebebasan ini, guru diberi keleluasaan untuk lebih inovatif dalam mengembangkan berbagai media dan model pembelajaran yang kreatif, interaktif, serta relevan dengan karakteristik peserta didik. Selain itu kurikulum merdeka menekankan pentingnya pengembangan kompetensi sosial dan karakter siswa melalui pendekatan holistik yang mencakup penilaian yang lebih beragam dan integrasi keterampilan abad ke-21 (Hasani et al., 2024). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik berfungsi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang berupa alat bantu fisik maupun nonfisik (Durrotun Nafisah & Ghofur, 2020).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar peserta didik, seperti meningkatkan pemahaman materi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan motivasi belajar. Menurut (Febriani & Shaliha, 2023) menjelaskan guru dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik merasa senang/gembira dan tidak takut dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi, lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. (Kurniawan et al., 2024) menjelaskan hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan ini mencakup aspek kognitif,

afektif dan keterampilan psikomotorik yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Assyifa et al., 2020) mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh antara video pembelajaran interaktif mengenal warna terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Selain itu berdasarkan penelitian (Mulyati & Suryani, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media board game dan aplikasi Quizziz yang dirancang secara terencana dan terintegrasi memiliki pengaruh positif dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, inovatif, dan efektif. Namun, pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Masih terdapat guru yang menggunakan media pembelajaran yang hanya tersedia di sekolah tanpa adanya usaha dalam mengembangkan media tersebut, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan pengetahuan guru mengenai konsep pengembangan media pembelajaran, kurangnya pelatihan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, serta keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung. Menurut (Supriadi & Hignasari, 2019) guru memiliki peran penting dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran, salah satunya dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal tersebut disebabkan oleh pengaruh positif media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN 2 Sendangdawuh menginformasikan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang hanya tersedia di sekolah, karena guru mempertimbangkan keterbatasan dana, waktu serta target penyampaian materi di sekolah, serta keterbatasan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar peserta didik karena mereka merasa bosan dan pasif dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga peserta didik kurang memahami materi. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Istiqomah, Nur et al., 2023) bahwa masih terdapat guru yang hanya memanfaatkan buku sebagai media dan tidak memanfaatkan media lainnya dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di SDN 2 Sendangdawuh. Bentuk dari media pembelajaran dapat berupa media grafis, audio, proyeksi diam serta media berbasis permainan. Guru dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Salah satu media permainan yang sesuai untuk peserta didik di SDN 2 Sendangdawuh adalah media permainan ular tangga. Permainan ular tangga memiliki berbagai manfaat, seperti membantu anak memperoleh pengetahuan melalui konsep belajar sambil bermain, merangsang daya pikir, kreativitas, serta keterampilan berbahasa. Sejalan dengan (Marzalena et al., 2018) menyatakan bahwa dengan menggunakan metode permainan memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, seperti meningkatkan daya pikir dan ingatan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus mengajarkan kerja sama. Permainan ular tangga ini dimainkan secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4–5 peserta didik. Dalam setiap kelompok terdapat salah satu peserta didik dipilih sebagai ketua yang bertugas mengoordinasikan jalannya permainan. Ketua bertanggung jawab untuk melempar dadu, melangkah dari kotak ke kotak sesuai angka yang diperoleh, serta menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Sementara itu, anggota kelompok lainnya berperan aktif melakukan diskusi dalam membantu ketua dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Keunggulan dari permainan ular tangga adalah kemampuannya dalam melatih keterampilan kognitif peserta didik agar dalam belajar lebih optimal, mudah dimainkan dan populer di kalangan masyarakat sehingga mempermudah proses pengenalan permainan ini kepada peserta didik tanpa memerlukan waktu yang lama (Setiawati et al., 2019). Selain itu (Wati, 2021) juga menjelaskan kelebihan dari media ular tangga yaitu memiliki desain menarik, font di tampilan jelas dan beragam, pemilihan warna yang cerah dirancang untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam bermain ular tangga. Menurut (Rivai et al., 2022) menjelaskan bahwa penggunaan media ular tangga dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menyampaikan konsep pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini disebabkan

oleh peran penting media pembelajaran sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik, sehingga membantu mereka lebih mudah memahami isi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media ular tangga dapat memberikan peningkatan kemampuan kognitif pada peserta didik selama pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media UlarTangga Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Peserta Didik Kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh". Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif pada peserta didik kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh.

METODE

Jenis penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif menurut (Azwar, 2017) penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data yang berupa numerik (angka) yang dikumpulkan dan diolah dengan metode statistika. Metode yang digunakan yaitu pre-experimental desain dengan desain one group pretest dan posttest, penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen yang diberikan pretest terlebih dahulu kemudian memberikan materi serta perlakuan menggunakan media ular tangga dengan memberikan masalah-masalah terkait materi tumbuhan dan fungsinya, terakhir diberikan perlakuan berupa posttest. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sendangdawuh. Teknik sampling yang digunakan yaitu non-probability sampling dengan menggunakan teknik sampling jenuh menurut (Siyoto & Sodik, 2015) sampling jenuh merupakan metode penentuan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi, karena ukuran populasi tergolong kecil, yaitu kurang dari 30 orang. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh sebanyak 17 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 7 Perempuan. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada peserta didik yang terdiri dari pre-test dan post-test. Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari penelitian dengan tujuan untuk mencapai suatu kesimpulan. Adapun uji persyaratan analisis adalah uji normalitas menggunakan teknik Shapiro-Wilk dan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data T-Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh dari soal pretest dan posttest, jumlah soal yang diberikan sebanyak 5 soal dalam bentuk uraian dengan skor 3 jawaban benar dan tepat, skor 2 jawaban kurang tepat, skor 1 jawaban salah dan tidak menjawab skor 0. Berikut merupakan hasil analisis statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS versi 30.

**Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	17	13	73	41.59	15.561
PostTest	17	33	87	64.18	17.100
Valid N (listwise)	17				

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas IV adalah 41.59 dan nilai rata-rata posttest pada kelas IV adalah 64.18. Jadi berdasarkan hasil tersebut setelah diberikannya perlakuan berupa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ika, 2017) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif.

Berikut merupakan hasil uji prasyarat untuk mengetahui normalitas dari hasil data pretest dan posttest kemampuan kognitif peserta didik.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttest Kemampuan Kognitif
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.165	17	.200*	.949	17	.441
PostTest	.226	17	.021	.912	17	.107

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2. diatas, hasil uji normalitas pada kolom *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest $0.441 > 0.05$ yang berarti data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi posttes sebesar $0.107 > 0.05$ juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tahap selanjutnya adalah uji hipotesis yang menggunakan teknik analisis T-Test diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji T-Test Pretes dan Posttest Kemampuan Kognitif
Paired Samples Test

Pair		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
1	PreTest - PostTest	-22.588	7.366	1.787	-26.375	-18.801	-12.644	16	<.001	<.001

Berdasarkan data tabel 3. hasil uji t-test diperoleh signifikansi $0.001 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif pada peserta didik kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh.,

Berdasarkan data yang diperoleh, peserta didik peserta didik mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitif setelah mengikuti proses pembelajaran yang dipandu oleh guru dengan memanfaatkan media ular tangga sebagai alat bantu. Penggunaan media ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ular tangga memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan kognitif pada peserta didik kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh mengalami peningkatan dan metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan kognitif pada peserta didik. Hal tersebut sama halnya penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti & Paksi, 2018) yang mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi hak dan kewajiban. Penelitian yang dilakukan oleh (Yanti et al., 2021) mendapatkan hasil penelitian bahwa tingkat kelayakan media mencapai 77,5% dengan kategori layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang.

Penerapan media ular tangga dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih konkret, kreatif, dan inovatif. Penggunaan media ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep bagi peserta didik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berkesan. Selain itu, media ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif, menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Malinda & Hendratno, 2024) disebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti ular tangga memberikan kontribusi dalam membantu

guru mengembangkan metode pembelajaran yang lebih konkret, kreatif, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Suratman & Pranata, 2024) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga, tidak hanya bersifat interaktif dan menyenangkan, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan matematika peserta didik. Melalui pendekatan yang inovatif dan kreatif, media ini dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga dalam pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi strategi inovatif yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif pada peserta didik kelas 4 SDN 2 Sendangdawuh. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji t-test diperoleh signifikansi $0.001 < 0.05$. Selain itu hasil dilihat dari nilai rata-rata pretest mendapatkan 41.59 dan nilai rata-rata posttest adalah 64.18. Adapun saran bagi guru diharapkan dapat mencoba berbagai media pembelajaran yang lebih beragam guna memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik agar mereka lebih memahami materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman – teman yang sudah memberikan dukungan, serta kepada kepala sekolah beserta guru yang ada di SDN 2 Sendangdawuh yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Atifah, S. N., Rosowati, A., Nisa, N. L., Laila, R., Nadziroh, F. N., & Amanatin, H. (2023). Pengaruh Pengenalan Huruf Abjad Melalui Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tarbiyatul Islamiyah. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 3(2), 141–149.
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL WARNA Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al-Azhar Indonesia. *VISI : Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(2), 137–146.
- Astuti, Y., & Suryana, D. (2021). Penerapan Metode Bermain Bowling Aritmatika Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Az- Zahra. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10170–10177. <http://riset-iaid.net/index.php/TA>
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Damayanti, V., & Paksi, H. P. (2018). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Kognitif Siswa Kelas IV Pada Materi Hak Dan Kewajiban. *Jpgsd*, 6(11), 1928–1937.
- Durrotun Nafisah, & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Febriani, A., & Shaliha, S. (2023). *Buku Ajar PPG Prajabatan Mata Kuliah Inti Pemahaman Tentang Peserta Didik dan Pembelajarannya*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Hasani, H. P., Aprianti, F., & Sugesti, I. (2024). Teacher Challenges in Teaching Writing Skills through Merdeka Curriculum in SMAN 1 Pabedian. *Proceedings of International Student Conference on Education (ISCE)*, 18, 138–141. <https://doi.org/10.30595/pssh.v18i.1241>
- Ika, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aksara Jawa Eduktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 02

Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang.*

- Istiqomah, Nur, A., Lestari, W., Tria Anggraeni, F., & Tri Puji Utami, W. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 10–18.
- Kurikulum Merdeka.* (2025). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 179–187.
- Malinda, E. Q., & Hendratno. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT TRANSITIF DAN INTRANSITIF PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 12(9), 1737–1748.
- Marzalena, Vitoria, L., & Yamin, M. (2018). Pengaruh Permainan Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Campuran Di Kelas V Sdn 1 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala*. http://e-resources.perpusnas.go.id:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsoai&AN=edsoai.on1090034545&site=eds-live%0Ahttp://etd.unsyiah.ac.id//index.php?p=show_detail&id=51455
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2690>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7911–7915. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31–37.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5, 85–91.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media.
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 578–581. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>
- Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5185–5194.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Persada.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>
- Yustiana, S., & Uliya, N. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Berbasis Pembelajaran Kontekstual. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 179–188. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.8998>