

703/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/13/Agustus/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
EDUKATIF BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI
WARISAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR KELAS V**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Hana Nurur Rohmah
2006683

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
BANDUNG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

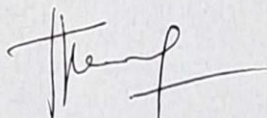
HANA NURUR ROHMAH

2006683

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
EDUKATIF BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI
WARISAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR KELAS V

disetujui,

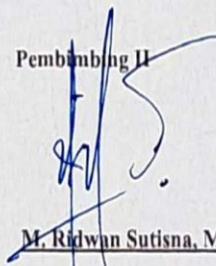
Pembimbing I



Dra. H. Tin Rustin, M.Pd.

NIP. 196008011986032001

Pembimbing II



M. Ridwan Sutisna, M.Pd.

NIP. 198705152019031015

Diketahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
EDUKATIF BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI
WARISAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR KELAS V**

oleh:

Hana Nurur Rohmah

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Hana Nurur Rohmah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA EDUKATIF BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI WARISAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR KELAS V** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Hana Nurur Rohmah

NIM 2006683

MOTTO HIDUP

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Qs. Al-Insyirah: 5)

“Hidup bukan saling medahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

(Baskara Putra)

“Orang lain tidak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang ingin mereka tahu hanya sebagian success stories-nya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah, Puji dan syukur kami panjatkan kehadirannya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarganya, dan semoga syafaatnya dapat tersampaikan kepada seluruh umatnya.

Penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPS Materi Warisan Budaya di Sekolah Dasar Kelas V”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini terdapat banyak hambatan yang dialami, akan tetapi berkat bantuan, semangat, dan dukungan dari semua pihak yang terlibat peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi isi maupun penulisan. Maka dari itu, peneliti sangat mengharapkan adanya masukan dan saran untuk menyempurnakan skripsi yang telah disusun. Peneliti berharap dengan penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama untuk kepentingan dalam ranah pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya. Peeliti menyadari bahwa terselesaikannya penelitian ini karena tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, do'a, inspirasi serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan do'a, ilmu, arahan, dukungan, serta motivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas waktu dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti.
2. M. Ridwan Sutisna, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan do'a, ilmu, arahan, dukungan, serta motivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas waktu dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti.
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya Manusia, Administrasi Umum, dan Keuangan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
7. Muh. Husen Arifin, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli materi yang memberikan penilaian serta membantu memberikan arahan terhadap materi pada media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Nurul Hidayah, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli media yang memberikan penilaian serta membantu memberikan arahan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

9. Dr. Kurniawati, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli bahasa yang memberikan penilaian serta membantu memberikan arahan terhadap bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan.
10. Lilis Rahmawati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 142 Dwikora yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Nurcahyanti, S.Pd., selaku Wali Kelas V SD Negeri 142 Dwikora yang telah memberikan bantuan, serta motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian, serta seluruh guru dan peserta didik SD Negeri 142 Dwikora, khususnya kelas V yang telah membantu terlaksananya penelitian.
11. Kepada Bapak Waryana dan Ibu Nonok Haerani selaku Orangtua yang sangat penulis cintai. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan, yang sudah membesarkan dan mendidik penulis dengan dengan penuh cinta. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah medoakan serta memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada Andri dan Nailah Khoiriyah sekalu Kakak dan Adik yang penulis sayangi. Terima kasih atas segala doa dan semangat yang diberikan serta telah menjadi salah satu alasan penulis harus menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada Feby Tri Pandina selaku sahabat penulis yang sudah kebersamai dan telah berjuang bersama sejak duduk di bangku SMA hingga kini. Terima kasih sudah selalu kebersamai penulis, memberikan dukungan, bantuan serta selalu menemani penulis baik dikala sedih maupun senang. Terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik atas keluh kesah peneliti selama ini.
14. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, menjadi *support system* dan sosok pendamping dalam segala hal, yang telah meluangkan waktu dan tenaga nya untuk menemani penulis, mendengarkan keluh kesah, memberi dukungan, serta memberi semangat untuk terus maju dalam meraih impian penulis.

15. Kepada “Bebas” yaitu Syahla Rizkia, Juliantika, Intan Oktaviani, dan Fitria Rayani, Selly Ade, Isna Nadifah yang menemani penulis sejak awal masuk perkuliahan sampai saat ini. Terima kasih untuk semua canda, tawa, keluh kesah, serta pengalaman berkesan yang tidak akan pernah penulis lupakan. Terutama kepada Selly Ade dan Isna Nadifah yang telah menjadi rekan seperjuangan dari awal sampai tahap penyusunan skripsi ini, terima kasih karena selalu memberikan semangat, bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama penyusunan skripsi ini.
16. Kepada Nabella dan Galuh selaku rekan peneliti yang selalu memberikan semangat, bantuan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
17. Seluruh rekan kelas C PGSD 2020 yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terimakasih telah berjuang bersama selama perkuliahan.
18. Terakhir, untuk diri saya Hana Nurur Rohmah terima kasih telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan selama masa perkuliahan atau selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih sudah berproses sampai sejauh ini sehingga dapat mengupayakan sampai selesai. Tetap rendah hati, ini baru awal dari permulaan hidup tetap semangat.

Bandung, Agustus 2024



Peneliti

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA EDUKATIF
BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI WARISAN
BUDAYA DI SEKOLAH DASAR KELAS V**

Hana Nurur Rohmah

2006683

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru terutama pada pembelajaran IPS materi warisan budaya di Sekolah Dasar kelas V. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat atau menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis digital atau aplikasi. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket untuk ahli dan angket respon pengguna. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai validator serta keterlibatan pengguna yaitu guru dan 27 orang peserta didik kelas V yang memberikan respon terhadap penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan dari para ahli sebesar 88,3% dengan kategori sangat layak dan mendapatkan respon penilaian pengguna 89,55% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif berbasis digital sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas V sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Mata Pelajaran IPS, Warisan Budaya

**DEVELOPMENT OF DIGITAL-BASED EDUCATIVE SNAKES AND LADDERS
LEARNING MEDIA ON THE SUBJECT OF CULTURAL HERITAGE
MATERIALS IN SOCIAL SCIENCES IN CLASS V PRIMARY SCHOOLS**

Hana Nurur Rohmah

2006683

ABSTRACT

This development research is motivated by the lack of variety in learning media used by teachers, especially in social studies learning cultural heritage materials in grade V elementary schools. The aim of this research is to create or produce a digital or application-based learning media product. The product created is a digital-based educational snakes and ladders learning media. This research uses the Design and Development method using the ADDIE model which consists of five stages, namely the analysis and design stages (*design*), development (*development*), implementation (*implementation*) and evaluation (*evaluation*). The data collection techniques used were interviews, expert questionnaires and user response questionnaires. Participants in this research involved experts, namely material experts, media experts and language experts as validators, as well as user involvement, namely teachers and 27 class V students who responded to media use. The research results showed that the feasibility level from experts was 88.3% in the very feasible category and received a user assessment response of 89.55% in the very feasible category. Based on the results of this research, it can be concluded that digital-based educational snakes and ladders learning media is very suitable for use in the social studies learning process in class V elementary schools.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Social Sciences Subjects, Cultural Heritage

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
MOTTO HIDUP	iv
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran Inovatif.....	9
2.2 Media Pembelajaran	12
2.3 Media Pembelajaran Interaktif	17
2.4 Permainan (<i>Game</i>).....	21
2.5 Board Game.....	22
2.6 Board Game Ular Tangga.....	24
2.7 Media Pembelajaran Ular Tangga Digital.....	24
2.8 Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edikatif Berbasis Digital	25
2.9 Komponen Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital	27
2.10 Hakikat dan Karakteristik Peserta Didik Kelas V	32
2.11 Mata Pelajaran IPS	33
2.12 Materi Warisan Budaya.....	35
2.13 Penelitian Relevan	43
2.14 Kerangka Berpikir	45

BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1 Desain Penelitian	47
3.2 Prosedur Penelitian	48
3.3 Teknik Pengumpulan Data	53
3.4 Instrumen Penelitian	54
3.5 Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Hasil Penelitian.....	64
4.1.1 Rancangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital	64
4.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital	78
4.2 Pembahasan Penelitian	107
4.2.1 Rancangan Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital	107
4.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital	111
4.2.3 Respon Pengguna Terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital.....	114
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Implikasi	117
5.3 Rekomendasi	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skor Skala Likert	54
Tabel 3. 2 Pemetaan Instrumen Penelitian Secara Umum	55
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	56
Tabel 3. 4 Kriteria Kelayakan Materi	57
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	57
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Media.....	58
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	58
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Bahasa.....	59
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahas.....	60
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	61
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	61
Tabel 3. 12 Skoring Skala Likert	62
Tabel 3. 13 Interpretasi Skor	63
Tabel 4. 1 Nama-Nama Warisan Budaya.....	72
Tabel 4. 2 Garis Besar Program Media.....	74
Tabel 4. 3 Naskah Cara Bermain Permainan Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital.....	76
Tabel 4. 4 Identitas Validator	90
Tabel 4. 5 Saran Perbaikan Materi oleh Validator	90
Tabel 4. 6 Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator	93
Tabel 4. 7 Saran Perbaikan Media Oleh Validator	94
Tabel 4. 8 Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator	95
Tabel 4. 9 Saran Perbaikan Bahasa oleh Validator	97
Tabel 4. 10 Hasil Angket Penilaian Bahasa oleh Validator	97
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Penilaian Uji Kelayakan.....	98
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru	101
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	101
Tabel 4. 14 Hasil Rekapitulasi Pesentase Pengguna.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pengelompokkan Warna dalam Color Wheel	31
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	46
Gambar 3. 1 Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE.....	48
Gambar 4. 1 Analisis Kebutuhan Media	66
Gambar 4. 2 Analisis Kurikulum	68
Gambar 4. 3 Analisis Karakteristik Peserta Didik	69
Gambar 4. 4 Analisis Muatan Materi	71
Gambar 4. 5 Elemen Pion pada Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital.....	75
Gambar 4. 6 Papan Permainan Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital	75
Gambar 4. 7 Wire Frame Aplikasi Permainan Ular Tangga Edukatif Berbasis Digital.....	78
Gambar 4. 8 Kumpulan Asset	79
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Aplikasi Adobe Illustrator	80
Gambar 4. 10 Tampilan Menu untuk Membuat File Baru.....	80
Gambar 4. 11 Gambar Asset Sebelum Ditambahkan Elemen Lain	80
Gambar 4. 12 Penambahan Teks Pada Asset	81
Gambar 4. 13 Mengeksport Asset.....	81
Gambar 4. 14 Menyimpan Asset.....	81
Gambar 4. 15 Mengubah Background Asset Menjadi Transparan	82
Gambar 4. 16 Tampilan Awal Aplikasi Adobe Animate	82
Gambar 4. 17 Tampilan Menu untuk Membuat File Baru.....	83
Gambar 4. 18 Menu Import to Library untuk Menambahkan Asset.....	83
Gambar 4. 19 Layer Baru.....	83
Gambar 4. 20 Membuat Papan Ular Tangga.....	84
Gambar 4. 21Pewarnaan Papan Ular Tangga	84
Gambar 4. 22 Penambahan Asset Pada Canvas	85
Gambar 4. 23 Papan Tulis Sebagai Kartu Soal	85
Gambar 4. 24 Langkah Awal dalam Membuat Actionscript	86
Gambar 4. 25 Tampilan Code Pada Action Script.....	86
Gambar 4. 26 Menambahkan Soal	86
Gambar 4. 27 Proses Review	87
Gambar 4. 28 Tampilan Publish Setting	87
Gambar 4. 29 Tampilan Publish Settings “AIR 51.1.1.2 for Android”	88
Gambar 4. 30 Tampilan Menu File	88
Gambar 4. 31 Tampilan Pengaturan Hasil Produk	88
Gambar 4. 32 Penambahan Logo Aplikasi Permaian	89
Gambar 4. 33 Proses Publishing	89
Gambar 4. 34 Dokumentasi Uji Coba Lapangan	100
Gambar 4. 35 Dokumentasi Respon Guru	101
Gambar 4. 36 Dokumentasi Respon Peserta Didik	103
Gambar 4. 37 Salah Satu Respon Peserta Didik	105

Gambar 4. 38 Hasil Respon Guru
.....105

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1).
- Aminudin, Muhamad. N., & Maunah, B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTS Miftahul Huda Ngeni Wonotirto Blitar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 1(4), 1–10. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i4.139>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Aristy, I. F., Azhari, I., & Zuska, F. (2018). Komodifikasi Tari Piring Minangkabau di Sumatera Utara. *Jurnal Antropologi Sumatera*, 16.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Ath-Thariq, M. R., & Apriadi, R. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Asmawati, P., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). Melestarikan Budaya Tarian Glipang sebagai Identitas Sekolah Dasar Negeri. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6775–6779. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- BSNP. (2017). *Standar buku ajar dan modul ajar*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Damayanti, I., & Rahmawati, R. (2021). Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Materi Pkn Kelas Tinggi Untuk Tingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 35–43. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers and Education*.
- Darmawan, C. F., & Tinambunan, S. D. (2024). Karakteristik Tari Saman Sebagai Daya Tarik Aceh. *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(2), 1206–1215. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple>

- Darmojo, K. W. (2019). Eksistensi Keris Jawa dalam Kajian Budaya. *Texture: Visual Art and Culture Journal*, 2(1), 49–60.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran (Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran) Edisi ke 2 Revisi*. Gava Media.
- Dasmo, Lestari, Ade. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite 9. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 1(1).
- Dewi, P., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Dewi, P., Suryaning Ati, A. F., & Kharisma, A. I. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Diah, Ayu. S. (2022). *Komparasi Pembelajaran Berbantuan Alat Peraga Jam Sudut dan Media Video Jam Sudut Ditinjau dari Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa* [Universitas Muhammadiyah Semarang]. <http://repository.unimus.ac.id>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHES: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Firdaus, F., & Septiady, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi di Sekolah 3T (Tertinggal, Terluar, Terdepan) di Masa Pandemi Covid-19 melalui Program Kampus Mengajar. *KYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi*, 1(2), 213–220.
- Fitri, Sulis. W., & Vivianti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *TEMATIK: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 8(2), 186–210.
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik* [Doctoral dissertation]. UIN Raden Intan Lampung.
- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 14, 1.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Innayah, R. N. (2022). Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27.

- Haqqi, A. Z., & Robiin, B. (2021). *Pemodelan 3D Senjata Tradisional Untuk Game Rpg Pengenalan Budaya Indonesia "SI BOLANG" Dengan Metode Blueprint Dan Seamless Unwrapping Material*. 9(2), 12–23. <https://doi.org/10.12928/jstie.v8i3.xxx>
- Hartanti, T., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) Sebagai Pengenalan Alat Musik Nusantara Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 3(1), 79–88. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hera, T. (2020). Fungsi Tari Tanggai di Palembang. *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 3(1), 64–77. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/geter/index>
- Herliana, L., & Dian. (2015). *Ensiklopedia Negeriku Senjata Tradisional*. PT. Bhuana Ilmu Populer (BIP).
- Hermawan, M. A. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 138–142. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8067>
- Hersita, Alfin. F., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Hilmi, Muhammad. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Urnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
- Ibam, E., Adekunle, T., & Agbonifo, O. (2018). A Moral Education Learning System based on the Snakes and Ladders Game. *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*, 5(17), 155641. <https://doi.org/10.4108/eai.25-9-2018.155641>
- Idris, M., & Suryani, I. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SD Negeri 32 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 139–144. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>
- Indrawati, D. (2019). *Tari-Tarian Tradisional Indonesia*. CV Graha Printam Selaras.
- Islami, D., & Rezanisa, V. (2018). Literature Study: Probing Prompting Model on Social Science in Elementary School. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(1), 10–21070. <https://doi.org/10.21070/ijis.v2i1.1597>
- Jojob, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan

- Pendidikan). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5150–5161. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster sebagai Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 39–44.
- Kurniawan, G. F. (2022). Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial: Strategi memahami dan perbaikan kesalahan konsep Oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 64–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.130617>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- La ode Onde, M., Aswat, H., Fitriani, B., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) ERA 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279.
- Latif, A. (2020). Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Latifah, L., & Rahmawati, F. P. (2022). Penerapan Program CALISTUNG untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5021–5029. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3003>
- Ludgardis, Burhanudin, & Usman, M. (2022). Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 1(2), 287–294.
- Luthfi, M. N., Khairun, D. Y., & Prabowo, A. S. (2023). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(3), 40–54.
- Maharani, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember*.
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *SOSIO KONSEPSIA: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 11(2). <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Mansoor, A. Z., & Ratri, D. (2017). Board Game as Media for The Independence Character Development of Preschool (4-5 Years Old) Children In Indonesia. *1st International Conference on Art, Craft, Culture and Design 2017. Bandung Institute of Technology*.
- Muldani, E., Anriani, N., & Fatah, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika SMA pada Materi

- Barisan dan Deret. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 1(2), 124–130. <https://nasional.kompas.com>
- Mu'minah, Lim. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23–32.
- Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan kemampuan memori anak pada konsep angka melalui permainan ular tangga. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180–194. www.syekhnujati.ac.id/jurnal/index.php/awlady
- Noho, Y., Modjo, M. L., & Ichsan, T. N. (2020). Pengemasan Warisan Budaya Tak Benda “Paiya Lohungo Lopoli” Sebagai Atraksi Wisata Budaya Di Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(2), 179–192.
- Nugraha, C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 138–147. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Nugraha, H. C., & Laugu, N. (2021). Pelestarian Naskah Kuno dalam Upaya Menjaga Warisan Budaya Bangsa di Perpustakaan Museum Dewantara Kirti Griya Tamansiswa Yogyakarta. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 7(1), 105–120. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v7i1.37694>
- Nugroho, R. A. (2018). *HOTS Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi; konsep, Pembelajaran, Penilaian, dan Soal-soal*. PT Gramedia.
- Nur, F., & Faridatul, F. (2018). Media Proyeksi dan Desain Media Proyeksi. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Oktariani, D. (2023). Penanaman Nilai Moral Pada Anak Usia Dini Melalui Tari Tradisional di Sanggar Flamingo. *Jurnal Golden Age*, 7(01), 125–131. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i01.18709>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9–15. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Petrus, S., Suriyanti, Y., & Relita, D. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Prilajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(1), 266–276. <https://doi.org/10.31932/jpe.v8i1.2252>

- Pratiwi, D. P., Iswandi, H., & Yulius, Y. (2023). Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Senjata Tradisional Sumatera Selatan. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(1). <http://www.adatnusantara.web.id/2017/08/senjata->
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prihandoko, G. K., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578–590.
- Purnama, R. (2021). Perancangan Aplikasi Game Petualangan Si Unyil Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Mechine. *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(1). <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/10>
- Purnomo, A., Hartono, R., Kusuma Riasti, B., & Nur Hidayah, I. (2016). Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia. *SIMETRIS: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 527–536.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54.
- Rafi, I., & Sabrina, N. (2019). Pengintegrasian TPACK dalam Pembelajaran Transformasi Geometri SMA untuk Mengembangkan Profesionalitas Guru Matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(1), 47–56.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahmat, M. (2019). *Senjata Tradisional*. Mutiara Aksa.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Rayana, E., & Rohmah, R. A. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Memilih Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian. *Journals of Indonesian Multidisciplinary Research*, 1(1), 9–21. <http://multidisciplinaryresearch.com/index.php/>
- Riduwan. (2016). *Dasar-dasar Statistika*. Penerbit Alfabeta.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Rajawali Pers.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Sabarudin, S. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(01), 1–18.
- Safitri, A., Nur Rusmiati, M., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.
- Sarnoto, A. Z. (2023). Pelatihan Literasi Numerasi Kelas Awal di Jakarta Selatan. *SABAJAYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 7–13.
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis kombinasi warna pada antarmuka website pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscintia*, 125–133. <http://www.klatenkab.go.id>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85–91.
- Shalikhah, Norma. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115.
- Sobry, M., & Sai', M. (2020). Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pemanfaatan Media Sederhana Dan Modern. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 97–118.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan r&d*. Alfabeta.
- Suryadi, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E., Pd, M., & Endayani, H. (2018). *KONSEP DASAR IPS*.
- Syahputra, E., & Nasution, A. A. (2018). The Concept of HOTS and Relevant Learning Model. *3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)*, 504–507.
- Thaha, R. M., Farid, J. A., Rachmat, M., Manyullei, S., & Nasir, S. (2022). The Effect of Education Using Snakes and Ladders Board Game on Healthy Snacks Selection of Elementary School Students. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 10(E), 465–470. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2022.8327>

- Thejahanjaya, D., & Hendra Yulianto, Y. (2022). Penerapan psikologi warna dalam color grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(9).
- Tohir, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Warisan Budaya Berwujud Di Museum Lampung Menggunakan Siklus Hidup Pengembangan Multimedia. *Jurnal Portal Data*, 2(7).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Triwibisono, C., & Aurachman, R. (2021). Budaya Suku Bangsa di Indonesia dalam Mendukung Pengelolaan Organisasi (Studi Kasus: Universitas Telkom). *JISI: Jurnal Integrasi Sistem Industri*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.24853/jisi.8.1.45-53>
- Wakhinuddin, W. (2021). Mengidentifikasi Kendala Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Berdasarkan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Pada Mata Kuliah Perawatan Kendaraan Jurusan Teknik Otomotif Universitas Negeri Padang. *MSI Transaction on Education*, 2(4), 193–206.
- 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.
- Wiandari, F., & Meutia, C. I. (2020). Local Heritage (Warisan Budaya) dan Pengajaran Bahasa Inggris. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 9(2).
- Wijaya, Ardian. R., Kuswandi, D., & Susilaningsih. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Topik Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 5(1), 38–42. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Wulanyani, N. M. S., Pratama, Y. S., Swastika, K., Sudarmaja, I. M., Wandra, T., Yoshida, T., Budke, C. M., & Ito, A. (2019). A preliminary study to assess the use of a “Snakes and Ladders” board game in improving the knowledge of elementary school children about taeniasis. *Acta Tropica*, 199. <https://doi.org/10.1016/j.actatropica.2019.105117>

- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 7(3), 242–251.