

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN *GENDER EQUITY* SISWA DI SDN HASTAKARYA
SUBANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Faddyasinta Sahnabila Rahmadika

NIM 2106973

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN *GENDER EQUITY* SISWA DI SDN HASTAKARYA SUBANG

Oleh

Faddyasinta Sahnabila Rahmadika

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan S1 pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

©Faddyasinta Sahnabila Rahmadika

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, di fotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN
FADDYASINTA SAHNABILA RAHMADIKA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN *GENDER EQUITY* SISWA DI SDN HASTAKARYA
SUBANG

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

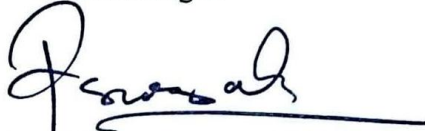
Pembimbing I



Prof. H. Sofyan Iskandar, M.Pd

NIP. 195910261984031001

Pembimbing II



Dr. Hisny Fajrussalam, M.Pd.

NIP. 920200419920920101

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198404132010122003

**Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan
Gender Equity Siswa di SDN Hastakarya Subang**

Faddyasinta Sahnabila Rahmadika

2106973

ABSTRAK

Ketimpangan gender dalam lingkungan pendidikan dasar masih menjadi persoalan yang perlu ditangani secara serius, terutama dalam partisipasi siswa laki-laki dan perempuan yang belum seimbang dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menanamkan nilai-nilai kesetaraan gender secara efektif dan menyenangkan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang diintegrasikan dengan konsep *gender equity* sebagai upaya inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adil secara gender. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan media ular tangga berbasis *gender equity*, menilai validitas dan kelayakan media, serta menguji pengaruh media terhadap peningkatan *gender equity* siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sampel terdiri dari 36 siswa kelas 4, 5, dan 6 di SDN Hastakarya Subang, yang dipilih secara purposive dan berjumlah seimbang antara laki-laki dan perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi, serta dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki tingkat validitas yang tinggi berdasarkan penilaian ahli, serta dinilai layak dan menarik oleh siswa dan guru. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan pada indikator partisipasi aktif, kolaborasi lintas gender, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kesetaraan gender. Media ini terbukti mendorong interaksi yang seimbang antara siswa laki-laki dan perempuan serta membantu menghapus stereotip gender di lingkungan kelas. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga berbasis *gender equity* dapat dijadikan alternatif strategis untuk membentuk pendidikan dasar yang lebih inklusif dan berkeadilan.

Kata kunci: Media pembelajaran, ular tangga, *gender equity*, pendidikan dasar, ADDIE

***Development of Snakes and Ladders Learning Media to Improve Gender Equity
among Elementary School Students at Hastakarya Subang State Elementary
School***

Faddyasinta Sahnabila Rahmadika

2106973

ABSTRACT

Gender inequality in primary education remains a critical issue that must be addressed, particularly regarding the unbalanced participation of male and female students in the learning process. This study was conducted in response to the need for educational media that can effectively and engagingly instill the values of gender equity. The researcher developed a learning media based on the board game Snakes and Ladders, integrated with the concept of gender equity, as an innovative effort to create an inclusive and gender-just learning environment. This study aims to describe the Design of the gender-equity-based Snakes and Ladders media, assess its validity and feasibility, and examine its influence on improving gender equity among elementary school students. The research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE Development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The sample consisted of 36 students from grades 4, 5, and 6 at SDN Hastakarya Subang, selected purposively with an equal number of male and female participants. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, and analyzed both qualitatively and quantitatively. The results showed that the Snakes and Ladders learning media had a high level of validity according to expert assessments and was considered feasible and engaging by both students and teachers. Furthermore, there was a significant improvement in indicators such as active participation, cross-gender collaboration, and students' understanding of gender equity values. This media effectively fostered balanced interaction between male and female students and helped eliminate gender stereotypes in the classroom. Therefore, the gender-equity-based Snakes and Ladders learning media can serve as a strategic alternative for shaping more inclusive and equitable primary education.

Keywords: *Learning media, snakes and ladders, gender equity, primary education, ADDIE*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARESME.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Konsep <i>Gender equity</i>	6
2.1.1 Pengertian <i>Gender equity</i>	6
2.1.2 Peran <i>Gender equity</i> dalam Pendidikan.....	7
2.1.3 Indikator <i>Gender equity</i> dalam Proses Pembelajaran	8
2.1.4 Signifikansi <i>Gender equity</i> dalam Pendidikan Dasar	10

2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.2.3 Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	15
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	17
2.2.5 Tantangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran	19
2.3 Media Pembelajaran Berbasis Permainan	20
2.3.1 Konsep Permainan sebagai Media Pembelajaran	20
2.3.2 Keunggulan Media Pembelajaran Berbasis Permainan	21
2.3.3 Implementasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran	23
2.4 Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran	25
2.4.1 Sejarah dan Konsep Permainan Ular Tangga	25
2.5 Keterkaitan Media Pembelajaran Ular Tangga dengan <i>Gender equity</i>	26
2.5.1 Peran Media Ular Tangga dalam Membentuk <i>Gender equity</i>	26
2.5.2 Mekanisme Integrasi <i>Gender equity</i> dalam Media Ular Tangga	27
2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan	29
2.7 Kerangka Pikir Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	32
3.2 Populasi dan Sampel	34
3.2.1 Populasi	34
3.2.2 Sampel	34
3.2.3 Jumlah Sampel	35
3.2.4 Justifikasi Pemilihan Sampel	35
3.3 Prosedur Penelitian	36

3.3.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	36
3.3.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	37
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	37
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	37
3.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	38
3.4.1 Kuesioner	38
3.4.2 Wawancara	38
3.4.3 Observasi	39
3.4.4 Dokumentasi	39
3.5 Jenis Data	39
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	40
3.6.1 Kuesioner	40
3.6.2 Instrumen Wawancara	48
3.6.3 Instrumen Observasi	50
3.6.4 Instrumen Dokumentasi	54
3.7 Teknik Analisis Data	60
3.7.1 Reduksi Data	60
3.7.2 Kategorisasi Data	60
3.7.3 Penyajian Data	62
3.7.4 Penarikan Kesimpulan	62
3.8 Kriteria Keberhasilan	62
3.8.1 Validitas Media Pembelajaran	62
3.8.2 Efektivitas Media Pembelajaran	63
3.8.3 Kepraktisan Media Pembelajaran	63

3.8.4 Peningkatan <i>Gender equity</i>	63
3.9 Jadwal Penelitian	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan <i>Gender equity</i>	66
4.1.1. ANALISIS (<i>Analysis</i>)	66
4.1.2. PERANCANGAN (<i>Design</i>)	73
4.1.3. PENGEMBANGAN (<i>Development</i>)	79
4.1.4. IMPLEMENTASI (<i>Implementation</i>)	82
4.1.5. EVALUASI (<i>Evaluation</i>)	92
4.2 Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan <i>Gender equity</i>	98
4.2.1 Rancangan Media Pembelajaran Ular Tangga Meningkatkan <i>Gender equity</i> di SDN Hastakarya Subang.....	99
4.2.2 Validitas dan Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga yang Digunakan di SDN Hastakarya Subang.....	101
4.2.3 Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan <i>Gender equity</i> Siswa di SDN Hastakarya Subang.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 KESIMPULAN	104
5.2 SARAN	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kuesioner Guru	41
Tabel 3. 2 Kuesioner Pre-Test Siswa	42
Tabel 3. 3 Kuesioner Post-Test Siswa.....	43
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kuesioner Guru	45
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Kuesioner Siswa	47
Tabel 3. 6 Pedoman Wawancara Guru.....	49
Tabel 3. 7 Pedoman Wawancara Siswa	50
Tabel 3. 8 Instrumen Observasi	51
Tabel 3. 9 Kuesioner Post-Test Siswa.....	54
Tabel 3. 10 Skala Skor Penilaian	61
Tabel 3. 11 Konversi Skala Likert	61
Tabel 3. 12 Jadwal Penelitian	64
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli media.....	80
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	80
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Gabungan	80
Tabel 4. 2 Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	94
Tabel 4. 3 Uji Homogenitas	95
Tabel 4. 4 Paired Simple T-Test	97
Tabel 4. 5 Normalize Gain (N-Gain)	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan ADDIE Model Sumber: (Nurhikmah dkk., 2023).....	30
Gambar 4. 1 Media Ular Tangga.....	77
Gambar 4. 2 Langkah Bermain dan Nomor	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	113
Lampiran 2 Kuesioner Guru.....	130
Lampiran 3 Kuesioner Pre-Test Siswa.....	131
Lampiran 4 Kuesioner Post-Test Siswa	132
Lampiran 5 Data Hasil Pre-Test.....	132
Lampiran 6 Data Hasil Post-Test	133
Lampiran 7 Observasi	135
Lampiran 8 Media dan Desain Media Ular Tangga.....	143
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli	147
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan	150
Lampiran 11 Riwayat Hidup.....	156

DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, A., Mutiara, I. A., & Asrifan, A. (2021). Masalah pendidikan di Indonesia.
- Aini, D. N., H., & Puspitawati, H. (2019). Ketimpangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembangunan manusia di kota Depok. *Jurnal Manajemen Pembangunan Daerah*, 8(1).
- Aman, M. (2021). Implementasi game edukasi pengenalan binatang buas pada anak usia dini. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(2).
- Ampera, D. (2012). Kajian kesetaraan gender dalam pendidikan di sekolah dasar mitra PPL PGSD. *Jurnal Tabularasa*, 9(2), 229-246.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2).
- Arfani, S., & Sulistia, A. (2019). Teaching speaking using a “snake and ladder” board game: A teacher story. *Research and Innovation in Language Learning*, 2(1).
- Ariani, N. W. T., I Gde, D. W., & Ketut, W. A. A. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis otak di PAUD dengan permainan puzzle. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Aula, M. R. (2023). Isu-isu gender dalam keterwakilan (ketimpangan gender) dalam kehidupan politik Indonesia. *Aufklarung: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(3), 190-200.
- Ayubi, S. Al. (2022). *Teknologi pembelajaran untuk guru PAUD*.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada mata pelajaran dasar elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3).
- Chen, C. S., Knep, E., Han, A., Ebitz, R. B., & Grissom, N. M. (2020). Perbedaan jenis kelamin dalam pembelajaran dari eksplorasi. *bioRxiv*.
- Chen, L., Zheng, Z., Jin, L., Lin, Y., & Miao, Q. (2025). Memahami perbedaan gender dalam penalaran dan paradigma spesifik menggunakan meta-analisis neuroimaging. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 18.
- Dauenhauer, E. A., & Dauenhauer, P. J. (2023). Quantifying the vices and virtues of snakes and ladders through time. *arXiv preprint arXiv:2304.14486*.

- Efendy, R. (2014). Kesetaraan gender dalam pendidikan. *Al-Maiyyah: Media Transformasi Gender dalam Paradigma Sosial Keagamaan*, 7(2).
- Embi, Z. C. (2008, August). The implementation of framework for edutainment: Educational games customization tool. In *2008 International Symposium on Information Technology* (Vol. 1, pp. 1-5). IEEE.
- Erika, F., Aksha, O., Ariningtyas, D. N., Qolbiah, I., & Safrida, A. N. (2023). Game-based learning media to improve students' understanding in chemistry learning. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 11(3), 233-241.
- Faiz, Y. H., & Kurniawan, W. C. (2023). Educational game-based learning media to grow learning motivation in computer and basic network subjects in vocational high schools. *Letters in Information Technology Education (LITE)*, 6(1), 27-30.
- Fatimah Ibrahim, & Shahabuddin Hashim. (2015). Motivasi pelajar dalam pembelajaran kesantunan bahasa. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 9.
- Ferawati, dan Saputri, F. H. (2022). Game Edukasi untuk Anak Tunagrahita Berbasis Android pada Materi Perkalian Berdasarkan Aspek *Gender equity* dan Social Inclusion (GESI). *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 6(2).
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Frembgen, J. W. (2024). Containing the essence of Islamic mysticism: Notes on a Sufi version of the game “snakes and ladders” from Afghanistan. *Journal of Sufi Studies*, 13(1), 77-94.
- Gadzekpo, A. (2016). Media and gender socialization. *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies*, 1-5.
- Gagne, R. M., Reiser, R. A., & Larsen, J. (1981). *A learning-based model for media selection: Description* (No. ARIRP8125A).
- Giacaglia, C. (2018). Brazil: Ladders and snakes. *Janus.Net*, 9(1).
- Haerani, R. P. R. (2016). Penggunaan media pembelajaran video game IPA untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa. *EDUSAINS*, 8(2), 114-121.
- Handayani, D. (2015). Memformat *gender equity* pada pendidikan dasar. *Prosiding Halaqoh Nasional dan Seminar Internasional Pendidikan Islam*.
- Hara, A. E. (2019). *Gender*. Kanisius PT.
- Hasanah, U., & Prasetyo, T. (2021). Kriteria seleksi media pembelajaran berbasis need assessment. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(3), 78-89.

- Indah Suciati. (2021). Permainan “ular tangga matematika” pada materi bilangan pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Indriyani, V., Rachman, A., & Fathia, W. (2024). Representasi gender dalam buku teks tematik terpadu siswa sekolah dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1).
- Jannah, H., Primawati, S. N., Sukri, A., Wahyuni, B. S., & Masiah, M. (2024). Pengaruh media komik visual terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dari gender berbeda. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 12(1), 932-941.
- Juwita, S., Wildan, I. M., & Hambali, A. (2023). Konsep dan pengarusutamaan gender dalam pendidikan Islam. *Jurnal Cendekia: Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 15(01).
- Kintamani, I. (2016). Kesenjangan gender dalam pemerataan dan perluasan akses pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(75).
- Kusmanto, T. Y. (2018). Dinamika pengarusutamaan gender pada pendidikan tinggi Islam. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 12(3).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2018). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving online video lectures: Learning challenges created by media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–18.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Mawadah, A. H. (2018). Nilai kesetaraan gender pada cerpen dalam buku teks bahasa Indonesia SMA. *LITERA*, 17(1).
- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and learning outcomes of game based learning in education. *International Educational Review*, 2(1), 25-54.
- Mohanty, P., & Tripathy, R. (2023). Media: The crux of gender violence. In *Cyberfeminism and gender violence in social media* (pp. 219-225). IGI Global.
- Ningsih, N. L. A. B. H. (2023). The importance of game-based learning in English learning for young learners in the 21st century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 4(1), 25-30.
- Nishiyama, M., Inoue, M., & Iwai, Y. (2022). Pengenalan Gender Menggunakan Mekanisme Perhatian Diri yang Dipandu Pandangan yang Tangguh terhadap Bias Latar Belakang dalam Sampel Pelatihan. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 105-D (2), 415–426.

- Nubzatsania, N., & Siwi, M. (2020). Analisis gender keterlibatan masyarakat dalam program dana desa. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 4(2).
- Nurfadhillah, S., & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Nurfadhillah, S., & 4C PGSD. (2021). *Media pembelajaran di jenjang SD*. Jejak Publisher.
- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain pembelajaran PAI dengan model ADDIE pada materi beriman kepada hari akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(2).
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1).
- Oktafiah, Y. (2023). Game Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Menarik untuk Meningkatkan Minat/Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(5), 781-792.
- Pratiwi, A. S., dan 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).
- Puspitawati, H., Sulistyowati, L., & Sarma, M. (2020). *Mewujudkan pendidikan adil gender di keluarga dan sekolah*. IPB Press.
- Ramdhani, M., & Hidayat, D. (2020). Media pembelajaran di abad digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 134-147.
- Rasyd, R., Amran, M., Satriani, S., & Rosdiah, R. (2021). Analisis kesulitan guru dalam mengembangkan indikator pembelajaran kurikulum 2013 SDN 210 Bottopenno. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 180-199.
- Rorong, F. (2019). Pemberdayaan guru-guru melalui pembuatan media ajar di PAUD Providentia Ceria Desa Batu Kecamatan Likupang. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(1).
- Rosada, B. (2022). *Media pembelajaran bahasa*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in

- building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146-163.
- Rosni, N. H., Anuar, N., & Idris, A. S. (2024). The effectiveness of educational games in learning mathematics among secondary school students. *Malaysian Journal of Computing (MJoC)*, 9(2), 1888-1895.
- Rosramadhana, R., Sudirman, S., Naibaho, Z., Kirani, C., Lumban Raja, F. E., Siregar, R. S. P., & Nur Azmi, S. W. (2023). *Transformasi responsif gender di era generasi Z*. Bintang Pustaka Madani.
- Rozalia, N. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. *Research: Research Journal*, 9(1).
- Safitri, A. G., Prihatmanto, A. S., & Rusmin, P. H. (2015, December). Design and implementation of educational game based on thematic curriculum using three layered thinking model (Case study: Applying number and social arithmetic in the real life). In *2015 4th International Conference on Interactive Digital Media (ICIDM)* (pp. 1-7). IEEE
- Saputri, A. F. R. (2023). *Kesetaraan gender*. PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Sari, I. P., & Putri, B. A. (2023). Media pembelajaran berbasis game puzzle meningkatkan keterampilan baca dan tulis usia 4-6 tahun. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*.
- Savaroliyaei, K. (2024). The role of media in shaping and amplification of gender equality movements.
- Sendianto, S. (2021). Analisis pengaruh promosi terhadap tingkat penjualan produk beserta peramalan penjualannya. *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 16(2), 85-94.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sultonurohmah, N. (2024). Peran media pembelajaran dan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Supyadi, M. R., Encep Andriana, & Siti Rohmanah. (2023). Upaya meningkatkan minat baca melalui program Burasikaca pada peserta didik kelas tinggi sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, dan pemanfaatan*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tang, C., & Zhao, L. (2023). Norma sosial gender dan kesenjangan gender dalam matematika: Bukti dan mekanisme. *Ekonomi Terapan*, 1–19.
- Tanjung, Y., Ishomuddin, Wahyudi, & Saleh, A. (2024). *Kesetaraan dan keadilan gender dalam keluarga*. UMSU Press.

- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif stimulasi kemampuan kognitif melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Tronson, N. C. (2018). Fokus pada perempuan: Pendekatan yang kurang bias untuk mempelajari strategi dan mekanisme memori. *Opini Terkini dalam Ilmu Perilaku*, 23, 92–97.
- Tuan, P. T., Phuong, N. T. H., & Nam, N. T. (2024). Engaging students in the learning process with game-based learning. *International Journal of English Language Studies*, 6(1), 54-60.
- Turrohmah, A. (2025). Tantangan Dan Peluang Dalam Menggunakan Pertanyaan Pemantik Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 11-19.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Van Oosten, J. M. (2023). Gender socialization in childhood and adolescence: The role of the media in context.
- Wahyuningsih, I. N. (2024). *Analisis gender*. PT Nafal Global Nusantara.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan*. 22(1), 95–100.
- Wisnumurti, A., Mahendra, C., Suyudi, S., & Yani, R. (2023). Penerapan gamifikasi pada pembelajaran huruf dan angka untuk anak usia dini berbasis android. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika (JTMEI)*, 2(1).
- Zuliyanti, Z., Doyin, M., & Mulyono, M. (2019). Optimalisasi media pembelajaran literasi yang bermuatan pendidikan karakter sebagai upaya penguatan karakter dan budaya literasi bagi siswa SMP. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(1), 42-49.
- Zulkarnaen, M. F., & Zaen, M. T. A. (2020). Pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris untuk siswa SMPN Satap 1 Batukliang. *Jurnal Ilmiah IKIP...*, 7(2).