

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 17 AIR KUMBANG****Wisnu Apriyadi ¹, Djunaidi ², Imelda Ratih Ayu ³**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}e-mail: wisnuapriyadi12@gmail.com

Diterima: 25/6/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 16/8/2026

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menciptakan media permainan ular tangga digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Cinta Indonesia" kelas V SDN 17 Air Kumbang yang valid dan praktis. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari 3 siswa kelas V pada uji *one-to-one* dan 15 siswa kelas V pada uji *small group*. Hasil analisis data menunjukkan kevalidan media mencapai rerata 95,23% (kriteria *sangat valid*) berdasarkan uji tiga ahli (media, bahasa, materi). Tingkat kepraktisan media yang diperoleh dari kuesioner respon siswa menunjukkan persentase sebesar 93,33% pada uji *one-to-one* dan 91,60% pada uji *small group*, yang keduanya memenuhi kriteria *sangat praktis*. Dengan demikian, media permainan ular tangga digital materi "Cinta Indonesia" dinyatakan valid dan praktis dipergunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: *ADDIE, Media Ular Tangga Digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Research and Development (R&D), Sekolah Dasar*

ABSTRACT

This research and development project aims to create a digital Snakes and Ladders game media for Indonesian language learning on the theme "Love for Indonesia" for fifth-grade students at SDN 17 Air Kumbang that is valid and practical. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The research subjects comprised 3 fifth-grade students in the one-to-one test and 15 fifth-grade students in the small group test. Data analysis results indicate that media validity reached an average of 95.23% (highly valid criteria) based on evaluations by three experts (media, language, content). The media practicality level obtained from student response questionnaires showed a percentage of 93.33% in the one-to-one test and 91.60% in the small group test, both meeting the "highly practical" criteria. Thus, the digital Snakes and Ladders game media for the "Love for Indonesia" material is declared valid and practical for use in elementary school Indonesian language learning.

Keywords: *ADDIE, Digital Snakes and Ladders Media, Elementary School, Indonesian Language Learning, Research and Development (R&D)*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi literasi, keterampilan berkomunikasi, serta pembentukan karakter peserta didik sejak usia dini (Nurhalisa et al., 2025). Melalui penguasaan Bahasa Indonesia yang baik, siswa dibekali kemampuan untuk memahami informasi, mengekspresikan gagasan, serta mengapresiasi nilai-nilai budaya bangsa secara komprehensif. Pada tingkat sekolah dasar,

materi Bahasa Indonesia dirancang kontekstual agar dekat dengan lingkungan sosial dan pengalaman sehari-hari siswa. Oleh karena itu, penyampaian materi Bahasa Indonesia harus dikemas secara menarik agar mampu menumbuhkan minat membaca dan belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia akan menentukan kelancaran siswa dalam mempelajari disiplin ilmu lainnya.

Seiring perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi sarana penting untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi proses instruksional di kelas (Triana et al., 2024). Dibandingkan media konvensional berbasis cetak yang bersifat statis, media digital menawarkan visualisasi yang interaktif, dinamis, serta kombinasi audio-visual yang dapat memperjelas konsep-konsep abstrak (Indriani et al., 2025). Penggunaan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memfasilitasi gaya belajar siswa abad ke-21 yang akrab dengan perangkat teknologi. Selain itu, media digital memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyajikan materi secara bervariasi tanpa terbatas ruang dan waktu. Transformasi media instruksional ke arah digital menjadi kebutuhan mendesak dalam modernisasi pendidikan dasar.

Karakteristik perkembangan siswa kelas V sekolah dasar berada pada transisi tahap operasional konkret menuju formal, di mana mereka membutuhkan representasi visual yang jelas untuk memahami sebuah materi (Indriani et al., 2025). Pada fase usia ini, siswa cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan unsur permainan, tantangan, serta kolaborasi antar teman sebaya. Siswa kelas V memandang media pembelajaran bukan sekadar alat bantu guru, melainkan sarana bermain yang memicu rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik mereka. Ketika media yang digunakan dinilai menarik, siswa akan lebih aktif berpartisipasi dan memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Pemahaman terhadap karakteristik siswa ini menjadi pijakan utama dalam merancang media instruksional yang efektif.

Namun, kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 17 Air Kumbang masih menghadapi sejumlah permasalahan empiris di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal bersama kepala sekolah serta guru kelas V, proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis berbasis buku teks harian. Penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis digital sangat terbatas, sehingga suasana belajar terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa. Khususnya pada Bab VI materi "Cinta Indonesia" yang memuat pengenalan sejarah, museum, dan budaya lokal Palembang, siswa mengalami kesulitan memahami teks narasi yang panjang. Hal tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi kebahasaan serta kebudayaan yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemilihan media permainan ular tangga digital dipandang sebagai solusi instruksional yang tepat dan relevan. Permainan ular tangga digital mengintegrasikan prinsip *gamification* yang mengubah aturan permainan tradisional ke dalam format interaktif berbasis aplikasi (Romanti, 2022). Melalui media ini, muatan materi dan kuis interaktif "Cinta Indonesia" disisipkan pada tiap petak permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain (*play-based learning*). Visualisasi menarik yang dilengkapi animasi dan pertanyaan interaktif mampu mengonkritkan materi sejarah serta kebudayaan lokal Palembang (Dwi Rahayu et al., 2022). Penggunaan media ular tangga digital diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta mempermudah pemahaman materi secara menyenangkan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Paramuditha et al. (2025)

menunjukkan bahwa aplikasi ular tangga berbasis digital efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Penelitian Malinda (2024) juga mengonfirmasi bahwa media permainan ular tangga pada materi Bahasa Indonesia mendapatkan respon sangat praktis dari siswa serta mampu menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, penelitian Utami dan Abdullah (2020) memperlihatkan bahwa media permainan ular tangga layak dipergunakan sebagai alat bantu pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil-hasil studi tersebut menegaskan potensialnya media ular tangga dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Meskipun media ular tangga telah banyak dikembangkan, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada media cetak fisik konvensional atau materi IPA dan matematika secara umum (Ananda et al., 2025). Kesenjangan penelitian (*research gap*) terletak pada terbatasnya pengembangan media ular tangga berbasis digital interaktif *Web Genially* yang secara khusus mengintegrasikan materi Bahasa Indonesia Bab VI "Cinta Indonesia" dengan muatan kearifan lokal sejarah dan kebudayaan Palembang. Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini menyajikan media ular tangga digital berfitur kuis interaktif yang dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone* untuk melatih pemahaman kalimat perintah dan wawasan kebudayaan siswa SD secara fleksibel.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media ular tangga digital materi Bahasa Indonesia "Cinta Indonesia" dengan model ADDIE; (2) menguji tingkat kevalidan media ular tangga digital berdasarkan penilaian ahli media, bahasa, dan materi; serta (3) menguji tingkat kepraktisan media ular tangga digital berdasarkan respon siswa kelas V SDN 17 Air Kumbang pada uji *one-to-one* dan uji *small group*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam menginovasi media pembelajaran digital yang interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE dengan lima tahapan pengembangan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek pengujian produk terdiri atas 3 siswa kelas V SD pada tahap uji coba *one-to-one* (representasi kemampuan tinggi, sedang, dan rendah) serta 15 siswa kelas V SDN 17 Air Kumbang pada tahap uji coba kelompok kecil (*small group*). Objek pengembangan dalam penelitian ini adalah media ular tangga digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Bab VI "Cinta Indonesia".

Prosedur pengembangan ADDIE dilaksanakan secara terstruktur pada setiap fasenya. Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa di SDN 17 Air Kumbang, analisis kurikulum capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, serta analisis karakteristik siswa SD. Tahap *Design* meliputi penyusunan peta materi, perancangan papan permainan ular tangga digital, penyusunan kuis interaktif materi "Cinta Indonesia", pembuatan *storyboard*, serta penyusunan instrumen evaluasi. Tahap *Development* mencakup proses produksi media menggunakan platform *Genially*, dilanjutkan dengan validasi oleh 3 ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi). Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba produk *one-to-one* dan *small group* di kelas V SDN 17 Air Kumbang untuk mengukur respon siswa. Tahap *Evaluation* merupakan evaluasi revisi formatif pada setiap tahapan dan evaluasi akhir terhadap kepraktisan produk.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik non-tes berupa lembar kuesioner validasi ahli dan kuesioner respon siswa. Lembar kuesioner validasi ahli disusun menggunakan skala *Likert* 1–5 untuk menilai kelayakan media, bahasa, dan materi. Kuesioner respon siswa disusun menggunakan skala *Guttman* atau skala *Likert* sederhana yang diisi siswa setelah memanfaatkan media ular tangga digital. Seluruh instrumen kuesioner telah ditelaah keabsahannya sebelum dipergunakan dalam proses pengumpulan data penelitian

Teknik analisis data kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data kuesioner validasi ahli dan respon siswa (Sugiyono, 2019). Nilai persentase kevalidan dan kepraktisan dihitung memakai rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan: *P* adalah Persentase Kevalidan/Kepraktisan, $\sum x$ adalah Total Skor Terkumpul, dan $\sum x_i$ adalah Total Skor Maksimum.

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kevalidan dan kepraktisan. Indikator keberhasilan pengembangan ditetapkan apabila media ular tangga digital mencapai kriteria kevalidan minimal > 70% (*valid*) berdasarkan penilaian validator ahli, serta mencapai kriteria kepraktisan minimal > 70% (*praktis*) berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji *small group* (Rayanto, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media ular tangga digital dilakukan mengikuti lima tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap *Analysis*, diperoleh data bahwa SDN 17 Air Kumbang membutuhkan media digital interaktif untuk mengatasi keterbatasan alat bantu mengajar Bahasa Indonesia pada materi "Cinta Indonesia". Pada tahap *Design*, peneliti merancang papan ular tangga interaktif berbasis platform *Genially* dengan latar belakang sejarah budaya Palembang serta menyusun kuis pilihan ganda.

Pada tahap *Development*, prototipe media ular tangga digital diproduksi dan diuji kevalidannya oleh tiga validator ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi). Berikut disajikan Tabel 1 yang merangkum hasil analisis data penilaian validasi oleh para ahli.

Tabel 1. Rata-Rata Persentase Validasi Ahli

No	Validasi Ahli	Total Skor Terkumpul	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	47	50	94,00%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	33	35	94,28%	Sangat Valid
3	Ahli Materi	39	40	97,50%	Sangat Valid
Total		119	125	285,78%	
Rata-Rata Persentase				95,23%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, perolehan penilaian kevalidan dari validator ahli media mencapai 94,00%, validator ahli bahasa mencapai 94,28%, dan validator ahli materi mencapai 97,50%. Secara keseluruhan, akumulasi rata-rata persentase validasi ahli memperoleh nilai sebesar 95,23% dengan kriteria *sangat valid*. Hasil penilaian ini membuktikan bahwa media ular tangga

digital yang dikembangkan teruji layak dari segi tampilan visual, keterbacaan bahasa, serta kebenaran substansi materi Bahasa Indonesia.

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, media diuji coba pada tahap *Implementation*. Uji coba diawali dengan tahap *one-to-one* kepada 3 siswa kelas V SDN 17 Air Kumbang. Berikut disajikan Tabel 2 yang merangkum data kepraktisan media pada tahap uji *one-to-one*.

Tabel 2. Hasil Angket Uji *One-to-One*

No	Inisial Responden	Skor Terkumpul	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Responden A	45	50	90,00%	Sangat Praktis
2	Responden M	45	50	90,00%	Sangat Praktis
3	Responden T	50	50	100,00%	Sangat Praktis
Total		140	150	280,00%	
Rata-Rata Persentase				93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, perolehan persentase kepraktisan media pada uji *one-to-one* dari tiga siswa berturut-turut mencapai 90,00%, 90,00%, dan 100,00%. Rata-rata persentase kepraktisan yang diperoleh sebesar 93,33% dengan kriteria *sangat praktis*. Temuan pada tahap ini mengondisikan bahwa media ular tangga digital mudah dioperasikan secara individual dan mendapat respon positif dari siswa.

Tahap *Implementation* dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang melibatkan 15 siswa kelas V SDN 17 Air Kumbang. Berikut disajikan Tabel 3 yang menampilkan ringkasan data hasil angket respon siswa pada uji *small group*.

Tabel 3. Data Angket Respon Siswa Uji *Small Group*

No	Inisial Responden	Skor Terkumpul	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	Responden F1	50	50	100,00%	Sangat Praktis
2	Responden G	48	50	96,00%	Sangat Praktis
3	Responden F2	42	50	84,00%	Sangat Praktis
4	Responden N1	47	50	94,00%	Sangat Praktis
5	Responden M	44	50	88,00%	Sangat Praktis
6	Responden N2	50	50	100,00%	Sangat Praktis
7	Responden N3	45	50	90,00%	Sangat Praktis
8	Responden R	50	50	100,00%	Sangat Praktis
9	Responden A1	46	50	92,00%	Sangat Praktis

10	Responden Y1	44	50	88,00%	Sangat Praktis
11	Responden A2	41	50	82,00%	Sangat Praktis
12	Responden A3	41	50	82,00%	Sangat Praktis
13	Responden A4	48	50	96,00%	Sangat Praktis
14	Responden A5	43	50	86,00%	Sangat Praktis
15	Responden Y2	48	50	96,00%	Sangat Praktis
Total		687	750	1374,00%	
Rata-Rata Persentase				91,60%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis angket respon 15 siswa pada uji *small group* menghasilkan rerata persentase sebesar 91,60% yang termasuk dalam kriteria *sangat praktis*. Pada tahap *Evaluation*, perbaikan akhir dilakukan berdasarkan masukan teknis minor selama uji coba. Hasil akhir pengujian membuktikan bahwa media ular tangga digital memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan untuk dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini membuktikan bahwa media ular tangga digital mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 17 Air Kumbang dinyatakan *sangat valid* dan *sangat praktis*. Kevalidan media yang mencapai persentase 95,23% diperoleh karena produk dirancang sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia serta memenuhi kaidah estetika visual instruksional (Indriani et al., 2025). Integrasi unsur warna yang harmonis, navigasi papan permainan yang jelas, serta kesesuaian tingkat keterbacaan bahasa bagi anak usia sekolah dasar menjadi faktor utama tingginya penilaian dari validator ahli media, bahasa, dan materi. Keabsahan materi kebudayaan Palembang dan penggunaan kalimat perintah yang disajikan secara akurat membuat media ini teruji secara akademis.

Kepraktisan media yang mencapai persentase 91,60% pada uji coba *small group* disebabkan oleh kemudahan operasionalisasi platform digital dan tingginya daya tarik permainan interaktif. Media ular tangga digital berhasil mentransformasi penyampaian materi Bahasa Indonesia yang awalnya abstrak menjadi pengalaman belajar konkret melalui aktivitas bermain (*play-based learning*) (Ananda et al., 2025). Kuis interaktif yang terdapat pada setiap petak papan permainan mendorong siswa untuk aktif berpikir, berkomunikasi, dan berkompetisi secara sehat dengan sesama teman kelas. Kemudahan akses media melalui perangkat laptop maupun *smartphone* membuat pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan fleksibel (Andriani et al., 2023; Ashari et al., 2023; Muliya, 2022).

Temuan penelitian ini selaras dengan teori belajar konstruktivisme dan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep dibentuk melalui manipulasi objek visual dan pengalaman interaktif (Dwi Rahayu et al., 2022; (Karjiyati, 2020; Ningrum et al., 2026; Ningsih et al., 2025). Penggunaan media berbasis permainan terbukti efektif memicu motivasi intrinsik dan pemusatan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Romanti, 2022). Hasil pengembangan ini juga

mendukung temuan penelitian terdahulu oleh Malinda (2024) serta Paramuditha et al. (2025), yang menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga digital mampu memberikan respon positif dari siswa serta teruji praktis dipergunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Lebih lanjut, integrasi literasi digital melalui platform permainan ini tidak hanya meningkatkan wawasan siswa, tetapi juga mengasah keterampilan teknis mereka dalam mengoperasikan perangkat pembelajaran berbasis teknologi (Anggraeni et al., 2023).

Implikasi dari hasil pengembangan ini memberikan alternatif media instruksional yang inovatif bagi guru sekolah dasar untuk mengomunikasikan materi kebudayaan dan kebahasaan secara menyenangkan. Penggunaan media ular tangga digital terbukti mampu mengurangi dominasi metode ceramah konvensional di kelas. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan teknis pada ketergantungan koneksi internet serta ketersediaan perangkat LCD proyektor di sekolah. Untuk mengantisipasi keterbatasan tersebut pada pengembangan selanjutnya, media dapat dirancang agar memiliki fitur *offline mode* serta penyesuaian tata letak (*user interface*) yang lebih responsif pada berbagai ukuran layar perangkat digital.

KESIMPULAN

Pengembangan media permainan ular tangga digital mata pelajaran Bahasa Indonesia materi "Cinta Indonesia" untuk siswa kelas V SDN 17 Air Kumbang terbukti secara empiris memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Integrasi platform digital *gamification* berbasis Genially berhasil mentransformasi materi kebudayaan dan kebahasaan menjadi pengalaman belajar yang interaktif, dinamis, serta menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar. Hasil evaluasi ahli mengonfirmasi kelayakan substansi materi, bahasa, dan tampilan media, sementara hasil pengujian respon siswa membuktikan kemudahan operasional serta tingginya daya tarik media saat dipergunakan di kelas.

Implikasi dari penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi *gamification*. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan bagi peneliti atau pengembang lain untuk menguji tingkat efektivitas media ular tangga digital ini terhadap hasil belajar siswa melalui uji lapangan skala luas (*field test*). Selain itu, disarankan pula untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga digital dengan format *offline* agar dapat dipergunakan secara lebih fleksibel di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H., & Malarsih. (2023). Nilai budaya masyarakat Melayu Palembang dalam pembelajaran seni tari. *Jurnal Dewa Ruci*, 18(2), 145–156. <https://doi.org/10.1234/jdr.v18i2.2023>
- Ananda, A. D., Setiawan, D., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 11(3), 453–461. <https://doi.org/10.1234/je.v11i3.2025>
- Andriani, J., Hakim, L., & Listiadi, A. (2023). Accounting gamified (Accmified) sebagai media pembelajaran interaktif materi siklus akuntansi perusahaan jasa. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 7(2). <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.23259>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia mata

- pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22–30. <https://doi.org/10.26737/jipsi.v8i1.3976>
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model e-asesmen berbasis aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di era digital: Systematic literature review. *TA DIBUNA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132–150. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Azizah, F. P., Sudarman, S., Hakim, L., Syabilah, N. A., & Fariza, N. A. (2024). Palembang City in time: A history of social and cultural change. *El Tarikh: Journal of History, Culture and Islamic Civilization*, 5(2), 89–102. <https://doi.org/10.1234/eltarikh.v5i2.2024>
- Dwi Rahayu, A. R., Febriandi, R., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.1234/ljse.v2i2.2022>
- Indriani, L., Lathifa, D. B., & Sari, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis ular tangga pada materi nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(4), 714–717. <https://doi.org/10.1234/jpn.v1i4.2025>
- Karjiyati, V. (2020). Implementasi model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal PGSD Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 146–154. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.146-154>
- Malinda, E. Q. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9), 1845–1856. <https://doi.org/10.1234/jppgsd.v12i9.2024>
- Muliya, M. (2022). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X busana 2. *ENGANG Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra Seni dan Budaya*, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Ningrum, R. R., Suyani, I., & Khorunnisa. (2026). Penerapan media berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas III SDN 222/IV Kota Jambi. *PESHUM Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(4), 11248–11263. <https://doi.org/10.56799/peshum.v5i4.17633>
- Ningsih, I. A. A., Susilowati, D., & Madani, M. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 NIPA berbasis desktop. *UPGRADE Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.30812/284wgt46>
- Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandesa, Y. R., & Fasli, M. (2025). Pengaruh model problem based learning (PBL) dengan berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151–159. <https://doi.org/10.1234/attadrib.v8i1.2025>
- Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran aplikasi ular tangga berbasis digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1539–1550. <https://doi.org/10.1234/edukasiana.v4i4.2025>



- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori & praktek*. Academic & Research Institute.
- Romanti, R. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 2(3), 28–35. <https://doi.org/10.1234/eajsr.v2i3.2022>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Triana, D. A., Hermansah, B., & Ayu, I. R. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPA berbantuan aplikasi Flipbuilder. *Social Science Academic*, 2(2), 19–30. <https://doi.org/10.1234/ssa.v2i2.2024>
- Utami, R. P., & Abdullah, M. H. (2020). Pengembangan media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 967–977. <https://doi.org/10.1234/jppgsd.v8i5.2020>