

STUDI PUSTAKA: PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV MENGENAI KEARIFAN LOKAL DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Putri Safinatun Najah¹, Rahmah Chairunnisa², Tiara Nur Cahyati³, Arita Marini⁴,
Mahmud Yunus⁵

Universitas Negeri Jakarta

Surel: putri_1107622061@mhs.unj.ac.id

Abstract: *Social Studies simplifies abstract social science concepts that examine social fields. Media combining learning and games is highly appropriate as it optimizes learning interaction. This research aims to determine the results of developing snakes and ladders game as a Social Studies learning media about local wisdom material in grade IV. Using qualitative research with literature study and content analysis techniques, the study examined relevant research findings. Results showed that the snakes and ladders game as learning media for local wisdom material in grade IV increases student motivation and understanding, while making learning fun and interactive.*

Keyword: *Learning media, snakes and ladders, and social studies*

Abstrak: IPS merupakan penyederhanaan konsep ilmu sosial secara abstrak yang mengkaji bidang sosial. Sehingga, media yang menggabungkan pembelajaran dan permainan sangat tepat digunakan karena akan mengoptimalkan interaksi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPAS mengenai materi kearifan lokal di kelas IV. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dan analisis isi sebagai teknik analisis data. Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, didapatkan hasil bahwa pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mengenai materi kearifan lokal di kelas IV dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Media pembelajaran, ular tangga, dan IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi paling dasar dalam membangun sebuah generasi yang berkualitas. Generasi yang terdidik, kreatif, berkarakter baik, dan berwawasan luas dapat tercipta melalui proses pembelajaran dalam pendidikan yang berkualitas. Dengan adanya proses pembelajaran dalam pendidikan, seseorang juga bisa mendapatkan pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan sikap dan keterampilan untuk menghadapi atau menjalani kehidupan yang lebih terstruktur dan memiliki daya saing.

Terciptanya pembelajaran kreatif dan inovatif tidak luput dari peran guru

dalam pendidikan. Pembelajaran menurut Sagala dalam (Lestari, 2021) merupakan kegiatan terencana yang membantu seseorang dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan atau hal-hal baru yang belum dimilikinya. Terciptanya kondisi belajar yang penuh kreativitas dan inovasi didasari oleh ketepatan pemilihan model, metode, dan media pembelajaran (Syalfirah et al., 2024). Oleh karena itu, hal tersebut menjadi tuntutan bagi guru dalam memaksimalkan hasil belajar peserta didik.

Pendidik atau guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mendukung proses

pembelajaran. Penyampaian materi akan lebih mudah dilakukan jika guru memakai media yang tepat. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, menghilangkan kejenuhan ketika belajar, dan meningkatkan fokus ketika belajar (Barokah et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna (*meaningful*), sehingga peserta didik akan terus mengingat pemahaman atau pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya karena terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Syalfirah et al., 2024).

IPAS merupakan salah satu pembelajaran pada kurikulum di sekolah dasar yang membutuhkan media dalam proses pembelajarannya, di mana siswa akan mempelajari IPA dan IPS dengan materi yang berada dalam satu buku. Sulit untuk mengajarkan materi IPS tanpa adanya media pembelajaran, karena IPS merupakan penyederhanaan konsep ilmu sosial secara abstrak yang mengkaji bidang sosial seperti hubungan antara perilaku manusia dengan masalah sosial di sekitarnya (Agustin et al., 2023). Namun, dalam praktiknya dijelaskan oleh (Uciatun et al., 2022) tidak sedikit guru yang masih menerapkan media naratif dan pemberian tugas. Pernyataan itu sependapat dengan (Sari et al., 2023) di mana banyak siswa yang merasa jenuh dalam pembelajaran karena guru hanya menggunakan buku yang kurang menarik perhatian siswa (dalam Syalfirah et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dari penelitian-penelitian tersebut, maka guru perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Pada mata pelajaran IPS, peserta didik akan mempelajari salah satu materi mengenai kearifan lokal yang

sangat luas. Materi ini sangat penting dalam mengenalkan keragaman budaya kepada peserta didik dan menumbuhkan rasa cintanya terhadap tanah air. Oleh karena itu, pilihan media yang menggabungkan antara pembelajaran dan permainan sangat tepat digunakan karena akan mengoptimalkan interaksi antara guru dan siswa (Agustin et al., 2023).

Pengembangan media yang dapat digunakan dalam mempelajari kearifan lokal yaitu permainan ular tangga, karena penggunaannya menyenangkan selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat menarik minat dan menambah pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari (Syalfirah et al., 2024). Penelitian studi pustaka ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran IPAS kelas IV tentang kearifan lokal menggunakan media permainan ular tangga, sehingga peneliti mengangkat judul “Studi Pustaka: Pembelajaran IPAS Kelas IV Mengenai Kearifan Lokal dengan Media Permainan Ular Tangga”.

METODE

Pendekatan studi pustaka (*library research*) digunakan untuk meneliti penelitian ini. Menurut Sugiyono dalam (Panjaitan dkk., 2023), studi pustaka (*library research*) merupakan referensi, kajian teoritis, dan kajian ilmiah lain yang memiliki kaitan dengan situasi sosial mengenai budaya, nilai, serta norma pada situasi sosial yang hendak diteliti oleh peneliti. Menurut Zed dalam (Adlini dkk., 2022), studi pustaka memiliki empat (4) langkah dalam pelaksanaannya, yaitu mempersiapkan berbagai alat dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam penelitian,

menyiapkan referensi kerja, mengorganisir durasi, dan memahami atau mencatat bahan yang diteliti.

Berbagai data dan literatur yang relevan seperti buku, majalah ilmiah, jurnal, laporan hasil penelitian, narasumber, dll akan dijadikan sebagai sumber data untuk penelitian ini. Santosa dalam (Latifah dkk., 2021) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data studi pustaka dengan mendapatkan data penelitian dengan variabel atau hal-hal berupa jurnal, artikel, buku, catatan, dan sebagainya.

Peneliti akan menggunakan analisis isi sebagai teknik analisis data dalam penelitian. Data dan literatur yang telah dikumpulkan akan dibaca dan dicek secara berulang untuk meminimalkan dan menghindari kesalahan penyampaian informasi dari peneliti. Hasil penemuan yang didapat akan disusun dan dilaporkan akan merujuk pada prinsip kesederhanaan dan kemudahan agar pembaca dapat mudah memahami inti isi mengenai topik dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "perantara" atau "pengantar" (Sardiman et al., dalam Hasan, 2021). Briggs (dalam Rohani, 2020) menyatakan bahwa media merupakan alat pemberi rangsangan untuk siswa agar proses belajar dapat berlangsung. Merujuk pada penjelasan dari National Education Association (NEA), media merupakan sebuah alat untuk berkomunikasi termasuk teknologi perangkat kerasnya, baik berupa bentuk cetak maupun audiovisual (Rohani, 2020). Sedangkan Sadiman (1996) mengemukakan media sebagai sebuah sarana dalam pembelajaran berisi materi instruksional di sekitar siswa, yang

berfungsi untuk mendorong minat belajar mereka. Kesimpulan dari berbagai ahli di atas, yaitu media merupakan alat yang bisa memberikan rangsangan kepada siswa dalam bentuk cetak maupun audio visual yang berisi materi instruksional di sekitar siswa, yang berfungsi untuk mendorong minat belajar mereka sehingga proses belajar dapat berlangsung.

Saleh, dkk. (2023), mengemukakan bahwa pada dasarnya, media pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan informasi dari komunikator, yaitu guru, kepada komunikan, yaitu siswa. Media pembelajaran membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif mereka, membentuk kepribadian, dan menyediakan lingkungan yang tepat di mana mereka dapat memperoleh pengetahuan yang akurat dan mendalam. Penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung membuat guru tidak lagi menjelaskan semua materi yang akan disampaikan yang dapat membuat siswa merasa jenuh, mengantuk, dan tidak tertarik.

Wina Sanjaya (dalam Nurrita, 2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki 5 fungsi sebagai berikut.

1. Fungsi Komunikatif. Penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi komunikasi antara siswa dan guru. Oleh karena itu, tidak akan ada masalah dalam menerjemahkan bahasa verbal atau perseptual.
2. Fungsi Motivasi. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Kemampuan siswa untuk memahami

materi dapat ditingkatkan dengan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berisi elemen artistik.

3. Fungsi Kebermaknaan. Penggunaan media pembelajaran mendorong siswa untuk belajar lebih efektif karena dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kreatif selain berfungsi memberikan informasi.
4. Fungsi Penyampaian Persepsi. Memungkinkan setiap siswa untuk memiliki pemahaman secara menyeluruh sehingga mereka menangkap makna dan memiliki pemahaman yang sama tentang informasi yang disajikan oleh guru.
5. Fungsi Individualitas. Dengan berbagai sumber belajar siswa, seperti pengalaman belajar, gaya belajar, dan kapasitas belajar individu, media pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan setiap orang yang memiliki gaya belajar dan minat yang berbeda terkait dengan informasi yang disajikan.

Menurut Azhar Arsyad yang dikutip oleh Hamdan Husein dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran Efektif*, terdapat empat alasan mengapa penggunaan media dalam proses pendidikan itu penting: (1)

meningkatkan kualitas pendidikan, (2) menurunkan ambang batas untuk paradigma baru, (3) menyesuaikan dengan tuntutan pasar, dan (4) meningkatkan perspektif global pendidikan. Selain itu, kebutuhan akan media pembelajaran juga dapat ditunjukkan melalui keterlibatan, pengetahuan, dan kinerja siswa, serta dampaknya terhadap kemampuan belajar dan kemampuan mereka untuk mengembangkan strategi pembelajaran tertentu (Batubara, 2020). Teori kognitif Jerome Bruner juga menyoroti perlunya menggunakan media pembelajaran. Jerome Bruner mengemukakan bahwa tingkatan modus pembelajaran dimulai dari pengalaman langsung (*enactive*), dilanjut dengan pengalaman melalui gambar (*iconic*), dan akhirnya mencapai pengalaman yang bersifat abstrak (*symbolic*). Dalam konteks ini, pendidik dapat memanfaatkan objek nyata untuk memberikan siswa pengalaman langsung (*enactive*). Selanjutnya, media gambar atau benda manipulatif dapat digunakan untuk memberikan pengalaman melalui gambar (*iconic*), sedangkan buku atau simbol-simbol dapat digunakan untuk menyampaikan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Media pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan dengan memodifikasi atau memanfaatkan berbagai macam permainan yang ada, baik permainan tradisional maupun modern. Permainan ular tangga merupakan salah satu contoh permainan tradisional yang bisa diterapkan sebagai media pembelajaran. Mengingat permainan ini tidak sulit untuk dimainkan dan banyak orang yang sudah mengenalinya atau memainkannya, maka

permainan ular tangga ini sangat memungkinkan untuk dimodifikasi menjadi permainan edukasi sebagai media pembelajaran (Barokah et al., 2024).

Kumala et al., (2020:44) mengemukakan bahwa ular tangga adalah permainan yang sangat digemari oleh anak-anak, dalam permainan ini terdapat dadu yang digunakan dalam menghitung banyak petak yang dibutuhkan agar bisa memenangkan permainan (dalam Agustin et al., 2023). Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat (Setiawati, Desri, & Solihatulmilah, 2019) yang dalam penelitiannya menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan di atas papan yang terdiri dari 100 petak dengan 10 baris dan 10 kolom (dalam Barokah et al., 2024). Sedangkan menurut (Barokah et al., 2024) bentuk media visual dalam pembelajaran salah satunya yaitu ular tangga, karena tidak hanya menampilkan atau menggunakan elemen dasar seperti gambar ular dan tangga saja pada media papannya, tetapi dapat ditambahkan ilustrasi atau elemen lain yang selaras dengan topik pembelajaran. Pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa bisa ditingkatkan melalui penggunaan media ini dalam proses belajar (Anggraini et al., 2018). Berdasarkan pendapat dari beberapa penelitian yang telah dijabarkan, didapatkan kesimpulan bahwa permainan ular tangga adalah media pembelajaran visual yang bisa mengoptimalkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan efektif dalam pembelajaran menggunakan dadu dan papan berpetak-petak bergambar ular, tangga, dan gambar-gambar lain yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

Media ular tangga memiliki beberapa kelebihan serta kelemahan

dalam praktiknya. Seperti yang disebutkan oleh Saputri dkk (dalam Agustin et al., 2023), keunggulan yang dimiliki media ini, antara lain: siswa mendapatkan pengalaman nyata, belajar sambil bermain, meningkatkan motivasi belajar, mendorong peserta didik untuk berkolaborasi di dalam kelompok. dan mengajarkan sportivitas kepada peserta didik. Kemudian menurut Suhartini (dalam Agustin et al., 2023), media pembelajaran permainan ular tangga memiliki beberapa kelemahan, antara lain: Memerlukan waktu yang tidak singkat untuk menjelaskan aturan bermain kepada peserta didik, kesulitan pendidik untuk menyusun materi yang diajarkan, rendahnya kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran, permainan tidak berjalan lancar jika peserta didik memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi, dan aturan permainan yang sulit dipahami peserta didik.

Media pembelajaran permainan ular tangga memiliki beberapa langkah dalam penerapannya. Ketika melaksanakan permainan ini, Mentara dkk. (2017) menyatakan bahwa siswa terbagi ke dalam kelompok kecil berisi empat hingga lima anggota dan menentukan urutan pemain. Permainan diawali dengan pelemparan dadu oleh pemain untuk menghitung jumlah petak yang akan dilewati. Ketika pemain sedang menjalankan pionnya dan berhenti di petak bergambar tanda tanya, maka mereka wajib memberikan jawaban dari soal di dalam kartu yang telah disediakan dengan benar dan tepat. Jika salah ketika menjawab, pemain kehilangan giliran melempar dadu pada satu putaran berikutnya. Aturan lain yang diterapkan dalam permainan ini yaitu pemain akan mendapat kesempatan melempar dadu tambahan jika mendapat

angka 6 pada dadu. Ketika pion pemain menempati petak bergambar ular, maka pion harus diturunkan. Sebaliknya, ketika menempati petak dengan gambar tangga, maka pion bisa dinaikkan. Permainan ular tangga ini akan dimenangkan oleh kelompok yang lebih dulu mencapai kotak terakhir/finish (dalam Agustin et al., 2023).

Pembelajaran IPAS

Kurikulum merupakan kunci utama dalam pendidikan. Kurikulum hendaknya diubah sesuai dengan keadaan zaman di suatu wilayah, dan saat ini Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang berlaku di semua jenjang pendidikan. Kurikulum Merdeka mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran terpadu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS memberikan pemahaman komprehensif tentang kehidupan manusia dalam konteks lingkungan alam dan sosial (Rofiq, 2020).

Adanya pembelajaran IPAS diharap dapat mendorong siswa untuk memahami lingkungan sekitar dengan pemikiran yang holistik (Kemendikbud, 2022). Menurut Wijayanti dan Ekantini (2023), pembelajaran IPAS yang dilaksanakan di jenjang SD/MI bertujuan kemampuan literasi dasar siswa dapat mengalami peningkatan yang bisa berperan sebagai fondasi di jenjang pendidikan selanjutnya. Melalui pembelajaran IPAS, siswa menjadi lebih ingin tahu tentang hal-hal yang ada di lingkungan sekitar. Dengan begitu siswa dapat memahami cara kerja alam semesta dan interaksi berbagai makhluk hidup, salah satunya kehidupan sosial manusia. Informasi ini bisa menjadi modal dasar siswa untuk mengenali berbagai masalah

yang akan muncul, sehingga siswa dapat menemukan solusi untuk memenuhi tujuan pembangunan.

Pembelajaran IPAS memiliki teknis tersendiri dalam pelaksanaannya. Materi IPA dan IPS memang ada di dalam satu buku yang sama, tetapi pembelajarannya dilakukan dalam waktu yang berbeda. Pembelajaran IPA dilakukan pada semester 1, sedangkan IPS dilakukan pada semester 2. Kurikulum merdeka ini membebaskan guru dalam merancang proses pembelajaran, maka guru harus dapat merancang pembelajaran yang inovatif untuk menghindari pembelajaran yang dapat membuat siswa jenuh. Rahmadayanti dan Hartono (2020) mengungkapkan bahwa guru dan siswa mendapat kebebasan dalam belajar secara mandiri, kreatif, dan berinovasi guna membentuk suasana belajar yang menyenangkan salah satu caranya melalui media pembelajaran yang inovatif.

Penelitian Relevan Terkait Pembelajaran IPAS Kelas IV Mengenai Kearifan Lokal dengan Media Permainan Ular Tangga

Peneliti telah mengkaji beberapa penelitian relevan yang dapat dijadikan referensi dasar bahwa permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV mengenai Kearifan Lokal. Penelitian pertama yang diteliti oleh Syalfirah, et al., (2024) dengan kelas IV di SD Negeri Sindang IV sebagai subjek penelitian. Penerapan peta kebudayaan yang menjadi basis media ular tangga bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang terlihat adanya peningkatan pembelajaran yang signifikan dibanding

hasil kelas yang menggunakan PowerPoint.

Penelitian kedua diteliti oleh Mardiah, et al., (2021) dengan kelas IV di SD Negeri 38 Ampenan sebagai subjek penelitian. Permainan ular tangga yang dirancang untuk mengajarkan tema Indahya Keragaman Budaya Negeriku dalam mempelajari budaya NTB menunjukkan hasil yang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran, dengan tanggapan baik dari siswa maupun guru. Hasil tanggapan siswa memperoleh rata-rata 98,61%, dan tanggapan guru yang memperoleh rata-rata 100% yang keduanya berada pada kriteria sangat baik.

Penelitian ketiga diteliti oleh Unsa, et al., (2024) dengan dengan kelas IV di SDN 08 Simpang Pematang sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang positif. Media permainan ular tangga dianggap "sangat efektif" dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Hasil ujian menunjukkan bahwa siswa di kelas IV memiliki ketuntasan belajar sebesar 87,10% dalam IPS.

Penelitian keempat diteliti oleh Septiani, et al., (2024) dengan kelas IV di SD Negeri 42 Cakranegara sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian pengembangan ular tangga yang berbasis kearifan lokal mendapat penilaian dengan presentase 88% dari ahli media dan 82,8% dari ahli materi yang keduanya mendapat kriteria sangat valid. Hasil respons siswa memperoleh 93,5% pada uji kelompok kecil, respons siswa memperoleh 95,2% pada uji kelompok besar, dan respons guru memperoleh 94% yang ketiganya mendapat kriteria sangat praktis. Selain itu, keefektifan hasil tes siswa dalam ketuntasan belajar klasikal memiliki persentase 100%. Merujuk pada hasil penelitian, peneliti

menyimpulkan bahwa media permainan berbasis kearifan lokal layak digunakan.

Penelitian kelima diteliti oleh Yulianti, et al., (2024) dengan SD Negeri 8 Banyuasin II kelas VI sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian pengembangan ular tangga *truth or dare* budaya lokal dinyatakan layak yang merujuk dari hasil praktis dengan persentase 87,5% didapat pada uji *one to one* respons siswa, dan persentase 83,7% didapat pada uji coba *small group*, serta valid menurut ahli materi 89%; ahli bahasa 87,5%, dan ahli media 86,4%.

KESIMPULAN

Pembelajaran IPAS mulai dikembangkan pada Kurikulum Merdeka. Agar pembelajarannya tidak menjadi monoton, guru diberi kebebasan dalam proses pembelajarannya. Salah satu caranya dengan merancang proses pembelajaran yang menarik, seperti mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan penelitian, peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan pada materi yang sifatnya cenderung abstrak dan sukar untuk dipahami siswa.

Pembelajaran IPAS kelas IV mengenai Kearifan Lokal dengan media permainan ular tangga dapat dikatakan layak. Hal ini karena dapat menciptakan lingkungan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, terutama pada materi IPAS kelas IV mengenai Kearifan Lokal. Siswa tidak lagi merasa jenuh dan tidak tertarik dalam pembelajaran dengan hasil belajar siswa yang meningkat cukup signifikan. Selain itu, siswa juga akan memahami materi dengan lebih mudah sambil bermain, mereka tidak akan merasa terbebani dengan begitu

banyaknya konsep yang perlu mereka ketahui.

DAFTAR RUJUKAN

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 974-980.
- Agustin, D., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Tema Keragaman Budaya di SDN Dringu Tahun Ajaran 2022/202. *Jurnal Parameter*, 35(1), 26-38.
- 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 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(1), 22-35.
- Barokah, A., Khasanah, F. N., Azzahra, S. S., & Dewi, N. (2024). Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 485-497.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Kemendikbud. (2022). Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensialkurikulum-merdeka-dijenjang-sd>.
- Latifah, N., Marini, A., & Maksum, A. (2021). Pendidikan multikultural di sekolah dasar (sebuah studi pustaka). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 42-51.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87.
- Mardiah, K. R., Tahir, M., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 6(3), 417-427.
- Panjaitan, N. A. S., Rambe, M. H., Ahadi, R., & Nasution, F. (2023). Studi pustaka: Konsep bilingualisme dan pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak. *Journal on Education*, 5(2), 3788-3795.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). *Pengembangan Media Permainan*

Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.

Syalfirah, V., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). Penerapan Game Ular Tangga Berbasis Peta Kebudayaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 8(1), 106-115.

Unsa, A. W., Jaya, W. S., & Kurniawan, P. W. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 08 SIMPANG PEMATANG. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-10.

Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.

Yulianti, S. S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Truth Or Dare Budaya Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Di SDN 8 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 200-208.