



Pengembangan Media Game Ular Tangga Berbasis Produk BARUNG untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar

Dani Darmawan¹, Wahyudi²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: daniidarmawann20@gmail.com, yudhi@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-10-12 Revised: 2023-11-23 Published: 2023-12-06 Keywords: <i>Creativity;</i> <i>Media;</i> <i>21st Century Education;</i> <i>Snakes and Ladder;</i> <i>Game;</i> <i>Mathematics.</i>	Education in the 21st century currently requires students to have 4C skills, one of which is creativity. The aim of this research is to develop snakes and ladders game media based on BARUNG products to increase the creativity of elementary school students. This type of research is Research and Development (RND) with a six-step Assure development model, namely Analysis Learners, State Objective, Select Media and Materials, Use Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluation and Revise. The research subjects were sixth grade elementary school students. Data collection techniques use interviews, documentation and assessment of research instruments validation sheets, practicality and effectiveness. The results of media validation were 96%, the results of material validation were 90%, and the results of learning design validation were 70%, so they were categorized as very valid and the practical test results obtained 91%. It is proven to be effective from the results of the T test which has obtained a sig value. 2 tailed, namely $0.000 < 0.05$, which means there is significance in the results of the pretest and posttest carried out. With this, the results of research on the development of snakes and ladders game media based on the BARUNG product are suitable for use in learning and practical for use in mathematics subjects.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-10-12 Direvisi: 2023-11-23 Dipublikasi: 2023-12-06 Kata kunci: <i>Kreativitas;</i> <i>Media;</i> <i>Pendidikan Abad 21;</i> <i>Permainan Ular Tangga;</i> <i>Matematika.</i>	Pendidikan pada abad 21 saat ini mengharuskan peserta didik memiliki keterampilan 4C salah satunya kreativitas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media game ular tangga berbasis produk BARUNG untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (RND) dengan model pengembangan Assure sebanyak enam Langkah yaitu <i>Analysis Learners, State Objektive, Select Media and Materials, Utizile Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluasi an Revise</i> . Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi dan penilaian instrumen penelitian lembar validasi, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dari validasi media sebesar 96%, hasil validasi materi sebesar 90%, dan hasil validasi desain pembelajaran sebesar 70%, sehingga dikategorikan sangat valid serta uji kepraktisan mendapatkan hasil sebesar 91%. Terbukti efektif dari hasil uji T yang telah diperoleh nilai sig. 2 tailed yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat signifikan dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan. Dengan hal tersebut hasil penelitian pengembangan media game ular tangga berbasis produk BARUNG ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran dan praktis digunakan pada mata Pelajaran matematika.

I. PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik yaitu kreativitas. Sesuai dengan tujuan pada Pendidikan abad 21 yaitu peserta didik harus memiliki keterampilan 4C yaitu *communication* (kemampuan komunikasi), *collaboration* (kerjasama), *critical thinking and problem solving* (kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah), *creativity and innovation* (kreatif dan inovatif) (Nurfatin Nabilah, 2020). Kreativitas berperan penting dalam mengembangkan potensi dalam diri dan suatu kebutuhan perwujudan potensi diri sebagai seseorang

(Abdul Karim, 2012 dan Suryana & Rizka, 2019). Menurut Muliawan (2016) Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan, memadukan pemikiran dan imajinasi sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat original baik berupa ide-ide, kegiatan dan perfoma unik yang dapat menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah. Kreativitas juga kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk

membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna, selain itu kreativitas berperan penting dalam mengembangkan potensi dalam diri dan suatu kebutuhan perwujudan potensi diri sebagai seseorang (Abdul Karim, 2012 dan Suryana & Rizka, 2019). Kreativitas memiliki beberapa aspek yaitu *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Keluwesan), *Elaboration* (Elaborasi), dan *Originality* (Keaslian) (Zubaidah, 2016)

Salah satu mata pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas yaitu matematika. Matematika ialah satu mata pelajaran yang dipelajari di pendidikan Indonesia. Matematika juga mata pelajaran yang wajib diberikan kepada semua siswa dengan tujuan agar dapat membekali kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Pendidikan Nasional, 2007), Matematika juga memberikan kemampuan penyelesaian masalah secara logis, kritis, sistematis, dan kreatif. (Ulfa, 2019).

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dapat melalui sebuah media pembelajaran. Media pada dasarnya salah satu komponen sistem pembelajaran yang dapat mewujudkan keberhasilan proses belajar pada peserta didik. Kata media tersebut berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses dalam belajar dan dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. (Firmadani, 2020; Purwono et al., 2014). Fungsi media dalam pelajaran menurut Arsyad (2014) yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarah perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Salah satu media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik yaitu permainan. Dengan bermain peserta didik bisa menciptakan ide, imajinasinya serta menunjukkan keterampilan yang dimilikinya, salah satunya yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan

permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan alat pembantu berupa dadu, papan ular tangga, dan pion untuk pengernaknya. permainan ular tangga dapat dikatakan cocok untuk melatih keterampilan berpikir kritis serta permainan ular tangga dapat dibuat sendiri oleh peserta didik sehingga menimbulkan kreativitas peserta didik (F. V. Bahari & Yuliani, 2021), menurut Dudu dkk (2019) “*Snake ladder games can be used as learning media that are fun for students. Students will tend to be interested in following the learning process*” artinya Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik Peserta didik akan cenderung demikian tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk mengembangkan kreativitas peserta didik sesuai dengan tujuan Pendidikan abad 21. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk peserta didik yaitu pengembangan media game ular tangga berbasis produk BARUNG untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. Media ini memberikan tantangan kepada peserta didik karena setiap beberapa kotak pada ular tangga terdapat soal yang harus diselesaikan, dan terdapat sebuah kartu kejutan yang bisa didapatkan oleh peserta didik. Dengan tantangan tersebut peserta didik dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2021). penelitian dan pengembangan bidang pendidikan merupakan penggunaan temuan penelitian untuk membuat produk dan prosedur baru, melalui metode penelitian pengujian lapangan, mengevaluasi, dan menyempurnakan hingga menemukan keefektifan, kualitas, atau standar yang ditentukan (R. W. & G. M. D. Borg, 2007). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media game ular tangga berbasis produk BARUNG untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. Dalam penelitian ini media akan diuji oleh pakar ahli media, materi, dan desain pembelajaran. Kemudian penelitian ini menggunakan Model yang digunakan dalam penelitian yaitu langkah R&D dari *borg dan Gall* yang dikembangkan

menjadi Tiga tahap dari Sukmadinata (Sukmadinata & Syaodih, 2008) yaitu:

1. Studi Pendahuluan Studi pendahuluan yang meliputi studi kepustakaan, studi lapangan, dan penyusunan draft awal produk
2. Desain dan Pengembangan Produk Uji coba dengan sampel (uji coba terbatas) dan uji coba dengan sampel lebih luas (uji coba lebih luas), dan validasi ahli
3. Uji Produk/Pengujian dilakukan menggunakan *Pre-Eksperimen* yang berisi *Pre-test*, Implementasi produk, *Post-test*, dan analisis data

Penelitian ini menghasilkan produk media game ular tangga untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. Produk ini akan dilihat kevalidan, kepraktisan dengan menggunakan penilaian pakar. Teknik analisis data yang dilakukan untuk menghitung hasil penilaian uji validasi media oleh pakar media, materi, dan pembelajaran melalui Teknik analisis deskriptif persentase dan kategoris dengan menggunakan rumus.

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktua : Skor yang diberikan oleh Ahli

Skor Ideal : Skor Maksimal Hasil dari kali antara Jumlah Item dengan Skor Maksimal Masing-masing Item

Selanjutnya, hasil persentase diinterpretasikan menjadi lima kategori kelayakan produk, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Hasil Analisis Data

Interval	Kategori
81 – 100%	Sangat Tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Rendah
0 - 20%	Sangat Rendah

Setelah itu melakukan uji keefektifan analisis melalui hasil dua siklus *Pre-test* dan *Post-test* yang dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test*, Kemudian hasil kedua tes tersebut selanjutnya di uji T dengan *Paired Samples Test* dengan *software SPSS 25 for windows*. Dengan kategori:

1. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan hasil posttest

2. Jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan hasil posttest

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini mengembangkan sebuah media game ular tangga berbasis produk BARUNG untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model sukmadinata yang telah disederhanakan dari sepuluh langkah model *Borg and Gall* yaitu: 1) *Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan data); 2) *Planning* (perencanaan); 3) *Develop Preliminary from of Product* (pengembangan draf produk awal); 4) *Preliminary Field Testing* (melakukan uji coba lapangan awal); 5) *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba); 6) *Main Field Testing* (uji lapangan untuk produk utama); 7) *Operational Product Revision* (revisi produk); 8) *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas); 9) *Final Product Revision* (revisi produk final); 10) *Disemination and Implementasi* (desiminasi dan implementasi), menjadi 3 tahap pokok sebagai berikut: (1) Studi Pendahuluan; (2) Desain dan Pengembangan; dan (3) Pengujian. Sedangkan, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ASSURE yang terdiri dari 6 tahapan yaitu:

1. *Analyze Learner* (Analisis Pelajar atau Peserta Didik)

Tahap pertama dari pengembangan produk yang dilakukan adalah analisis. Analisis ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan yang tepat sebagai solusi masalah yang dihadapi terkait dengan kegiatan proses pembelajaran. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara guru dan peserta didik kelas VI. Hasil yang diperoleh pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Dalam pembelajaran masih belum banyak memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Media yang digunakan juga belum mendukung pada aktivitas pembelajaran yang mampu membuat peserta tertarik dan meningkatkan kemampuan kreativitas.

2. *State Objectives* (Menentukan Tujuan)

Tahap kedua ini merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum itu peneliti mencari tahu kurikulum yang digunakan oleh SD Negeri 1 Tepusen. Selanjutnya membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Selain itu juga harus sesuai dengan prinsip belajar dalam mengembangkan kemampuan kreativitas.

3. *Select Methods, Media, & Materials* (Memilih Metode, Media, & Materi)

Tahap ketiga ini merupakan tahap memilih media yang sesuai dengan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik peneliti mengembangkan media game ular tangga berbasis produk bangun ruang (BARUNG) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Media tersebut selain papan ular tangga terdapat kartu kejutan, petunjuk permainan dan pencatatan skor. Berikut desain media game ular tangga beserta isinya pada gambar berikut:



Gambar 2. Papan Ular Tangga



Gambar 3. Petunjuk Permainan



Gambar 4. Kartu Kejutan



Gambar 5. Pencatatan Skor

Media game ular tangga dibuat dengan kombinasi warna warni agar peserta didik tertarik dan membuat suasana bermain menjadi asik. Dalam papan ular tangga di setiap kotak terdapat sebuah pertanyaan, icon tanda tanya dan tanda centang berwarna hijau. Pertanyaan yang ada di setiap kotak mengenai bangun ruang atau BARUNG, pertanyaan tersebut harus dijawab setiap peserta didik dengan waktu tertentu, selanjutnya icon tanda tanya yang ada di beberapa kotak permainan itu adalah kartu kejutan yang berisi soal random atau acak yang akan didapatkan oleh peserta didik dan harus dijawab, serta yang terakhir tanda centang berwarna hijau yang memiliki arti aman, jadi saat peserta didik di kotak tersebut mereka akan aman dari pertanyaan-pertanyaan. Namun permainan ular tangga ini bukan hanya sekedar bermain mencapai nomor 100, tetapi dalam permainan memiliki tantangan yang harus dilakukan oleh peserta didik yaitu, harus mengumpulkan point dari menjawab pertanyaan yang ada di papan ular tangga dan di kartu kejutan, karena jika mendapatkan point tertinggi akan mendapatkan hadiah atau reward, selanjutnya dalam bermain jika terdapat dua pemain dalam satu kotak, maka pemain yang pertama ada di kotak tersebut akan mengulang kembali dari titik start. Selanjutnya desain untuk kotak game ular tangga juga dilakukan di aplikasi canva, berikut desain kotak game ular tangga pada gambar berikut:



Gambar 6. Desain Kotak Game Ular Tangga

4. Utilize Media & Materials (Memanfaatkan Media & Materi)

Pada tahap ini sebelum melakukan uji coba kepada peserta didik, peneliti melakukan uji validasi pakar media, materi, dan juga pembelajaran ke masing-masing ahli berikut hasil uji validasi oleh ahli pakar media, materi, dan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Pakar Media

No	Aspek	Skor
1	Kosisten	38
2	Format	34
3	Organisasi	15
4	Daya Tarik	9
Jumlah		96
Persentase		96%

Berdasarkan perhitungan hasil persentase yang diperoleh mendapatkan skor 96%. Hasil analisis data ini masuk kategori sangat tinggi dengan rentang 81-100%, tanpa catatan revisi atau perbaikan. Berikut hasil data uji validasi pakar materi oleh ahli.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi pakar Materi

No	Aspek	Skor
1	Relevansi	20
2	Keakuratan	17
3	Sistematika	19
4	Kreativitas	5
Jumlah		Jumlah
Persentase		Persentase

Berdasarkan perhitungan hasil persentase yang diperoleh mendapatkan skor 90%. Hasil analisis data ini masuk kategori sangat tinggi dengan rentang 81-100%, tanpa catatan revisi atau perbaikan. Berikut hasil uji validasi pakar desain pembelajaran

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Pakar Desain Pembelajaran

No	Aspek	Skor
1	Komponen	47
2	Prinsip	12
Jumlah		59
Persentase		70%

5. Require Learner Participation (Partisipasi Peserta Didik)

Pada tahap ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media game ular tangga berbasis produk BARUNG untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. Kegiatan ini melalui dua siklus yaitu siklus pertama *Pre-test* dan siklus kedua *Post-test*. Hasil siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Siklus Pertama dan Siklus Kedua

No	Kelas Interval	Skor Pretest Siklus 1		Skor pretest siklus 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0-20	0	0%	0	0%
2	21-40	0	0%	0	0%
3	41-60	6	21,43%	0	0%
4	61-80	21	75%	8	28,57%
5	81-100	1	3,57%	20	71,43%
Jumlah		28	100%	28	100%

Perolehan hasil skor pretest siklus 1 yaitu skor 0-20 menunjukkan 0 dengan persentase 0%, skor antara 21-40 terdapat 0 dengan persentase 0%, skor antara 41-60 terdapat 6 peserta didik dengan persentase 21,43%, skor antara 61-80 terdapat 21 peserta didik dengan persentase 75%, skor 81-100 terdapat 1 peserta didik dengan persentase 3,57%. Sedangkan Perolehan hasil skor pretest siklus 2 yaitu skor 0-20 menunjukkan 0 dengan persentase 0%, skor antara 21-40 terdapat 0 dengan persentase 0%, skor antara 41-60 terdapat 0 dengan persentase 0%, skor antara 61-80 terdapat 8 peserta didik dengan persentase 28,57%, skor 81-100 terdapat 20 peserta didik dengan persentase 71,43%. Hasil dari *Pre-Test* dan *Post-test* yang telah dilakukan akan di uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil One Sample Kolmogrov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test			
		Pre Test	Post Test
N		28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	66.9643	85.5357
	Std. Deviation	8.31546	7.61812
	Absolute	.201	.186
Most Extreme Differences	Positive	.201	.171
	Negative	-.192	-.186
Kolmogorov-Smirnov Z		1.061	.986
Asymp. Sig. (2-tailed)		.210	.286

6. Evaluate & Revise (Evaluai & Revisi).

Pada tahap terakhir ini melakukan uji kepraktisan kepada guru dan peserta didik terhadap media game ular tangga berbasis produk BARUNG serta melakukan uji *Paired Samples Test* untuk melihat efektifitas penggunaan media game ular tangga berbasis produk BARUNG untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Berikut hasil uji kepraktisan guru dan peserta didik.

Tabel 7. Hasil Uji Kepraktisan Guru dan Peserta didik

No	Aspek	Skor
1	Guru	46
2	Peserta Didik	45
	Jumlah	91
	Persentase	91%

Berdasarkan perhitungan hasil persentase yang diperoleh mendapatkan skor 91%. Dengan hasil ini bahwa media game ular tangga berbasis produk BARUNG memiliki kategori kepraktisan yang sangat tinggi dengan rentang 81-100%. Kemudian untuk melihat efektifitas penggunaan media game ular tangga dapat dilihat dari hasil menggunakan uji *Paired Samples Test* sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test					
		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-16.22004	-16.206	27	.000

Berdasarkan hasil pada tabel di atas menunjukkan hasil signifikan (2 tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest terhadap kreativitas peserta didik sekolah dasar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Game Ular Tangga Berbasis Produk BARUNG Untuk dapat Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah: studi pendahuluan, penyusunan draft produk awal, menentukan kompetensi dasar, membuat rancangan draf media game ular tangga berbasis produk bangun ruang (BARUNG), merancang RPP, memanfaatkan media yang sudah dipilih, melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media dan melakukan evaluasi;
2. Tingkat validitas Pengembangan Media game ular tangga berbasis produk BARUNG untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar menurut penilaian ahli materi mencapai nilai rata-rata 90% berada pada kategori sangat tinggi dan ahli media mencapai rata-rata 96% berada pada kategori sangat tinggi, menurut penilaian ahli desain pembelajaran mencapai nilai rata-rata 70% berada pada kategori tinggi; dan
3. Tingkat efektifitas produk Pengembangan Media Game Ular Tangga Berbasis Produk BARUNG Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar menunjukkan rata-rata nilai *Pre-test* 66,9642 dan *Post-test* 85.5357 Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* pengukuran awal dan pengukuran akhir diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang artinya ada pengaruh

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran penggunaan Pengembangan Media Game Ular Tangga Berbasis Produk BARUNG Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik yaitu:

1. Menggunakan media game ular tangga dapat secara efektif selain untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik juga dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan media game ular tangga khususnya pada mata pelajaran matematika;
2. Menggunakan produk game ular tangga dibawah bimbingan guru atau pendampingan agar materi dapat diserap dengan baik oleh peserta didik;
3. Penulis dan peneliti yang berminat dengan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat memanfaatkannya sebagai referensi untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut, serta
4. Guru dapat membuat media pembelajaran yang lain dengan prinsip game ular tangga yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dengan asik dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Karim, B. (2012). MEMBANGUN KREATIVITAS PUSTAKAWAN DI PERPUSTAKAAN. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 40-51.
- Arsyad A. (2014). *Media Pembelajaran* (Ed. Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Bahari, F. V. Y. (2021). PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XII SMA. 10, 617-626.
- Borg, R. W. & G. M. D. (2007). *Educational Research and Introduction The Eight Edition* (8th ed.). Sydney: Pearson Education, Inc.
- Dudu, S., Yuyu, Y., & Reza, R. (2019). *Use of ladder snake media in improving student learning outcomes in mathematics learning in elementary school*.
- Firmadani, F. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, ISSN: 2654-8607, 93-97.
- Muliawan, J. U. (2016). *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak* (Cetakan 1, 2016). Yogyakarta: Gava Media 2016.
- Nurfatin Nabilah, L. (2020). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN FISIKA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS MENGGUNAKAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING.
- Pendidikan Nasional, D. (2007). *Model-model Pembelajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Direktorat PSLB.
- Purwono, Joni., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PACITAN. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 2(ISSN: 2354-6441), 127-144.
- Sugiyono. (2021). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D* (Cetakan Ke-3). Bandung: Alfabeta, 2021 ©2021.
- Sukmadinata, & Syaodih, N. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet.4). Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Suryana, D., & Rizka, N. (2019). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (2nd ed.)* (Pertama, Vol. 1). PRENAOAMEDIA GROUP
- Ulfa, M. (2019). STRATEGI PREVIEW, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, REVIEW (PQ4R) PADA PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA. *MATHEMA JOURNAL*, 1.
- Zubaidah, S. (2016). *Genetics mapping on local rice varieties View project Simas eric learning model View project*. <https://www.researchgate.net/publication/318013627>