



## Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Menganalisa Keefektifan Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa SD N 2 Tanjung Dalam Program Kampus Mengajar

Exwan Andriyan Verrysaputro<sup>1\*</sup>, Ira Sri Rahayu<sup>2</sup>, Wiwit Cipta Indah Lestari<sup>3</sup>, Aninda Nisha Agrestia<sup>4</sup>

<sup>1,4</sup> Universitas Jenderal Soedirman

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Purwokerto

<sup>3</sup> Universitas Wijayakusuma Purwokerto

Jl. DR. Soeparno No.60, Karangwangkal, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53122

\*Korespondensi penulis: [exwan.andriyan@unsoed.ac.id](mailto:exwan.andriyan@unsoed.ac.id)

**Abstract:** *Ular Tangga learning media is a fun learning tool. The use of this learning media is carried out through a learning concept combined with play. Based on the preliminary study conducted on fifth-grade students at SD N 2 Tanjung, it was found that teachers did not use learning media in students' numeracy learning. This study aims to determine the extent to which Ular Tangga media is effective in improving students' numeracy skills at SD N 2 Tanjung. This research uses a qualitative research design with a case study approach. The population in this study is fifth-grade students at SD N 2 Tanjung. The participant determination technique used in this study is purposive sampling technique with a total of 13 students participating. The results of this study indicate that the application of the Ular Tangga media is effectively used. This can be seen from the interview results and the pretest results when using conventional methods, where only 25% of students obtained results above the predetermined minimum passing grade. After the post-test, there was a significant improvement, with 88,44% of students achieving scores above the minimum passing grade.*

**Keywords:** *learning tools, elementary school, kampus mengajar*

**Abstrak:** Media pembelajaran ular tangga ialah alat bantu pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran ini dilakukan dengan konsep belajar sambil bermain. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas 3 SD N 2 Tanjung didapati bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran numerasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media ular tangga efektif dalam peningkatan kemampuan numerasi siswa di SD N 2 Tanjung. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD N 2 Tanjung. Teknik penentuan partisipan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik purposive sampling dengan jumlah partisipan sebanyak 13 siswa. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga efektif digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara, hasil pretest ketika menggunakan cara konvensional hanya 25% siswa yang mendapat hasil di atas nilai KKM yang telah ditentukan. Setelah dilakukan post test terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 88,44% siswa yang memperoleh nilai di atas nilai KKM.

**Kata kunci:** media pembelajaran, sekolah dasar, kampus mengajar

### LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensi peserta didik. Salah satu komponen kunci dalam pendidikan adalah numerasi, yang melibatkan pemahaman terhadap angka, operasi matematika, perbandingan, pengukuran, dan pemecahan masalah yang melibatkan aspek kuantitatif. Numerasi memberikan landasan yang kuat untuk perkembangan akademis dan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, penting untuk mencari metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kompetensi numerasi siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar (Sapriyah, 2019).

Received Desember 18, 2023; Accepted Januari 18, 2024; Published Februari 29, 2024

\* Exwan Andriyan Verrysaputro, [exwan.andriyan@unsoed.ac.id](mailto:exwan.andriyan@unsoed.ac.id)

Di era digital ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang mendesak (Apriliani & Radia, 2020). Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah permainan ular tangga. Ular tangga bukan hanya sebuah permainan tradisional yang menghibur, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan ular tangga dalam konteks pembelajaran numerasi dapat menjadi solusi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas 3 di SD N 2 Tanjung.

Namun, penggunaan media belajar ular tangga di sekolah dasar, khususnya di SD N 2 Tanjung, masih terbatas. Masih ada kurangnya pemahaman guru tentang potensi edukatif dari permainan ini serta tantangan dalam mengintegrasikannya ke dalam kurikulum formal. Dalam konteks SD N 2 Tanjung, yang mungkin memiliki keterbatasan sumber daya, implementasi media pembelajaran ini dapat dihadapkan pada hambatan terkait ketersediaan perangkat atau bahan ajar yang dibutuhkan (Verrysaputro, 2023).

Penting untuk diakui bahwa siswa kelas 3 merupakan kelompok yang tengah mengalami perkembangan kognitif yang pesat. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka menjadi suatu keharusan (Nabila et al., 2021). Penggunaan media belajar ular tangga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, mendorong kreativitas, dan merangsang minat siswa terhadap numerasi (Verrysaputro & Subekti, 2023).

Namun, untuk mencapai potensi penuh dari pemanfaatan media belajar ular tangga, perlu adanya dukungan dan pelibatan aktif dari pihak sekolah, guru, dan orang tua. Selain itu, penting juga untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran ini agar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan pemerataan kemampuan numerasi siswa ialah melalui program kampus mengajar. Program Kampus Merdeka, dengan fokus pada peningkatan kemampuan numerasi siswa SD N 2 Tanjung, memiliki sejumlah manfaat yang dapat memberikan dampak positif signifikan (Fitriana & Verrysaputro, 2021).

Hasil observasi terhadap numerasi siswa SD N 2 Tanjung menunjukkan adanya tantangan yang perlu segera diatasi. Salah satu permasalahan yang muncul adalah tingkat minat membaca yang masih relatif rendah di kalangan siswa. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang terlibat secara aktif dalam membaca buku atau bahan bacaan lain di luar kegiatan pembelajaran formal. Kurangnya akses terhadap beragam bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan minat siswa tampaknya menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi tingkat minat membaca mereka. Selain itu, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan strategi pembelajaran yang dapat merangsang ketertarikan siswa terhadap

numerasi, termasuk pemanfaatan media dan kegiatan kreatif yang dapat membuat pembelajaran numerasi menjadi lebih menarik dan relevan bagi mereka. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diperlukan analisa penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan media ular tangga numerasi untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 3 SD N 2 Tanjung.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Pembelajaran Sekolah Dasar**

Pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang berfokus pada tahap awal pendidikan formal bagi anak-anak (Fatimah et al., 2022). Secara umum, pembelajaran ini mencakup berbagai kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Menurut Jean Piaget, seorang psikolog dan epistemolog terkemuka, pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar berperan penting dalam membentuk struktur kognitif anak-anak melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Beliau menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui eksplorasi, pengamatan, dan interaksi dengan rekan sebaya, sehingga penting bagi pembelajaran di Sekolah Dasar untuk mendukung pengalaman belajar yang aktif dan merangsang (Afandi et al., 2022).

Sementara itu, Menurut John Dewey, seorang filsuf dan pendidik terkenal, pembelajaran di Sekolah Dasar haruslah berpusat pada kebutuhan dan minat anak-anak. Dewey menekankan bahwa pendidikan harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman konkret mereka. Dalam konteks Sekolah Dasar, hal ini mencerminkan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang kontekstual dan bersifat problematis, sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dan mengaitkannya dengan dunia nyata (Adnan et al., 2020a). Oleh karena itu, pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan proses pengembangan keterampilan sosial, keterampilan kognitif, dan sikap positif terhadap belajar (Verrysaputro & Fitriana, 2022).

### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pemahaman siswa (Irsan et al., 2021). Menurut Prof. Dr. H. Djoko Purwanto, M.Pd., media pembelajaran adalah "segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran." Dengan kata lain, media pembelajaran bukan hanya terbatas pada alat-alat tradisional seperti buku dan papan tulis, tetapi juga mencakup teknologi modern seperti audio,

video, dan perangkat lunak pembelajaran interaktif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara visual dan auditif, menjadikannya alat yang efektif untuk memotivasi, memfasilitasi, dan meningkatkan pemahaman siswa (Sri Ulfa & Eva Nasryah, 2020).

Selain itu, menurut Dr. Fathurrahman Djamil, M.Pd., media pembelajaran juga berfungsi sebagai "jembatan antara dunia nyata dan dunia pengetahuan." Dengan membawa konsep-konsep abstrak ke dalam representasi visual atau audio yang lebih konkret, media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis (Verrysaputro et al., 2022).

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran dengan memperkaya pengalaman belajar siswa. Menurut Dr. Dick Engebritson, seorang ahli pendidikan dan teknologi, media pembelajaran dapat memberikan "visualisasi yang lebih baik, penekanan sensori yang lebih besar, dan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh." Dengan kata lain, media pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Keberagaman media pembelajaran, seperti gambar, audio, video, dan simulasi, dapat merangsang berbagai indra siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya pembelajaran masing-masing.

Selain itu, menurut Prof. Dr. Sugiyono, seorang ahli metodologi penelitian pendidikan, penggunaan media pembelajaran dapat "menggairahkan motivasi belajar siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif." Dengan memberikan variasi dalam penyampaian materi, media pembelajaran dapat mengatasi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai motivator yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan efektif.

### **4. Kemampuan Numerasi**

Kemampuan numerasi merujuk pada kecakapan seseorang dalam menggunakan dan memahami konsep-konsep matematika serta kemampuannya dalam melakukan operasi hitung.

Menurut para ahli, kemampuan numerasi melibatkan pemahaman terhadap angka, operasi matematika, perbandingan, pengukuran, dan pemecahan masalah yang melibatkan aspek kuantitatif. Dalam konteks pendidikan, kemampuan numerasi penting untuk dikuasai sejak dini karena membantu dalam membangun dasar pengetahuan matematika yang kuat.

Sementara itu, Menurut David Barton, seorang ahli sosiologi, numerasi juga merupakan "aktivitas sosial dan praktek kultural" yang tidak terbatas pada kemampuan individu. Barton menekankan bahwa numerasi harus dipahami sebagai bagian dari praktik sosial yang melibatkan interaksi antara individu dan masyarakat. Pemahaman tentang numerasi sebagai aktivitas sosial ini menyoroti pentingnya konteks budaya dan norma-norma sosial dalam membentuk praktik numerasi. Dengan memahami numerasi sebagai lebih dari sekadar keterampilan teknis, melibatkan pemahaman kontekstual dan dimensi sosialnya, kita dapat mendekati numerasi sebagai alat penting untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (Adnan et al., 2020b).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang bertujuan untuk menyelidiki pemahaman manusia berdasarkan kepercayaan, teori ilmiah/saintifik, dan perbedaan nilai (Jenita, 2017). Subyek penelitian terdiri dari siswa kelas 3 di SD N 2 Tanjung. Penentuan partisipan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan melibatkan 6 siswa sebagai sampel. Metode pengumpulan data yang diterapkan melibatkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini digunakan untuk menggali informasi dan data terkait dengan efektivitas pembelajaran dan kemampuan numerasi siswa menggunakan bantuan media numerasi ular tangga.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Permasalahan Kemampuan Numerasi Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan adanya sejumlah permasalahan yang memengaruhi kemampuan numerasi siswa di SD N 2 Tanjung. Salah satu temuan utama adalah tingkat minat membaca yang terbilang rendah di kalangan siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang memiliki kebiasaan membaca di luar jam pelajaran, dan mereka cenderung menganggap kegiatan membaca sebagai tugas yang kurang menarik. Selain itu, rendahnya akses terhadap bahan bacaan yang bervariasi dan sesuai dengan minat siswa turut memengaruhi tingkat keterlibatan mereka dalam numerasi.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah kurangnya pengembangan keterampilan menulis. Siswa cenderung kesulitan dalam menyusun kalimat dengan baik dan merangkai ide-

ide secara koheren dalam sebuah tulisan. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya latihan dalam kegiatan menulis yang memadai dan kurangnya variasi dalam jenis teks yang dihadirkan kepada siswa. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kegiatan menulis yang beragam dan memberikan umpan balik konstruktif untuk memperbaiki keterampilan menulis siswa.

Selain itu, hasil penelitian juga menyoroti pentingnya memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Beberapa siswa menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media audio visual atau teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam numerasi. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang relevan dan menarik perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi peningkatan kemampuan numerasi di SD N 2 Tanjung. Dengan mengatasi permasalahan-permasalahan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa di sekolah tersebut.

### **Manfaat Peningkatan Kompetensi Numerasi Siswa**

Hasil penelitian menegaskan bahwa peningkatan kemampuan numerasi siswa di SD N 2 Tanjung memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Salah satu manfaat utama adalah peningkatan keterampilan membaca siswa. Dengan meningkatnya kemampuan membaca, siswa dapat lebih efektif memahami bilangan, memahami perkalian, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap berbagai konsep. Hasil ini mencerminkan peran positif dari upaya meningkatkan numerasi dalam mendukung perkembangan keterampilan berhitung sebagai landasan utama untuk pembelajaran selanjutnya.

Selain itu, peningkatan kemampuan numerasi juga berdampak positif pada kemampuan menghitung siswa. Dengan meningkatnya numerasi, siswa cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghitung penjumlahan, pembagian, dan mengekspresikan gagasan secara jelas. Hal ini menciptakan fondasi yang kuat untuk pengembangan keterampilan menghitung siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada kemampuan siswa secara holistik. Peningkatan keterampilan berhitung ini juga memberikan manfaat jangka panjang dengan mempersiapkan siswa untuk berkomunikasi dengan efektif di berbagai konteks kehidupan.

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan numerasi di SD N 2 Tanjung turut memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan minat siswa terhadap kegiatan numerasi. Siswa yang mengalami peningkatan kemampuan numerasi cenderung lebih antusias untuk terlibat dalam memahami bilangan dan pecahan, karena mereka merasakan keberhasilan dalam memahami dan mengaplikasikan keterampilan numerasi

tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, meningkatnya numerasi di SD N 2 Tanjung tidak hanya menciptakan keberhasilan akademis, tetapi juga membentuk pola pikir positif terhadap kegiatan numerasi sebagai suatu kebiasaan yang bermanfaat.

### **Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa di SD N 2 Tanjung setelah memanfaatkan media ular tangga dalam proses pembelajaran. Analisis hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga. Sebelum pembelajaran, hasil pretest menunjukkan tingkat pemahaman yang relatif rendah, namun setelah penerapan media ular tangga, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan.



**Gambar 1.** Pemanfaatan Ular Tangga Numerasi oleh Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 SD N 2 Tanjung

Pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran memberikan keunggulan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Keberagaman elemen-elemen permainan, seperti pertanyaan-pertanyaan atau tugas-tugas yang terintegrasi dalam papan ular tangga, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasilnya, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang kemudian tercermin dalam peningkatan hasil posttest mereka. Media ular tangga tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sumber motivasi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ular tangga dapat meningkatkan kerjasama dan interaksi antar siswa. Dalam proses permainan ular tangga, siswa secara alami terlibat dalam diskusi, berbagi ide, dan membantu satu sama lain. Interaksi ini tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga membantu siswa untuk melihat dan memahami berbagai sudut pandang. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga di SD N 2 Tanjung tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara individual tetapi juga mempromosikan pembelajaran kolaboratif dan kerja tim di dalam kelas.

## **Penilaian Siswa Terkait Media Pembelajaran Ular Tangga**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SD N 2 Tanjung memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga yang kreatif dan menyenangkan. Menurut data survei dan wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga memberikan pengalaman belajar yang unik dan menghibur. Mereka menyukai pendekatan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui permainan ini, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.



**Gambar 2.** Pengisian Pretest dan Posttest Siswa Saat Menggunakan Media Ular Tangga Numerasi

Siswa juga menilai bahwa media pembelajaran ular tangga membantu meningkatkan motivasi belajar mereka. Keberagaman elemen-elemen permainan, seperti pertanyaan yang menantang dan tugas-tugas yang terintegrasi dalam papan ular tangga, dianggap sebagai faktor yang memicu minat dan semangat belajar siswa. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena suasana yang menyenangkan dan kompetitif yang diciptakan oleh permainan ular tangga.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengapresiasi keberlanjutan pembelajaran yang dihasilkan dari penggunaan media ular tangga. Mereka menyatakan bahwa media ini membantu mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelas, memahami konsep dengan lebih baik, dan meningkatkan interaksi dengan teman sekelas. Oleh karena itu, keseluruhan, pendapat siswa menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran ular tangga yang kreatif dan menyenangkan di SD N 2 Tanjung tidak hanya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, tetapi juga meningkatkan semangat dan keantusiasan mereka dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dengan merinci hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam menganalisis keefektifan peningkatan numerasi siswa di SD N 2 Tanjung dalam program Kampus Merdeka memberikan dampak positif yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa, minat membaca, dan keterampilan numerasi secara keseluruhan. Keberagaman elemen-elemen permainan ular tangga, seperti

pertanyaan dan tugas yang terintegrasi, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus merangsang minat siswa terhadap numerasi. Selain itu, adanya perspektif kompetitif dan kolaboratif dalam permainan ular tangga turut memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam program Kampus Merdeka di SD N 2 Tanjung bukan hanya memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif, tetapi juga berhasil meningkatkan numerasi siswa secara efektif.

## DAFTAR REFERENSI

- Aditya, P., Smp N, S., Yogyakarta, S., & Verrysaputro, A. (n.d.). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa*. 1(4), 42–57. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i4.1900>
- Adnan, Mf., Sonang Siregar, P., & Rokania, S. (2020a). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Adnan, Mf., Sonang Siregar, P., & Rokania, S. (2020b). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Afandi, R., Media, P., Permainan, P., Tangga, U., Meningkatkan, U., Belajar, M., Dan, S., Belajar, H., Di, I., & Dasar, S. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar*.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Barton, D. (1994). *Literacy: An Introduction to the Ecology of Written Language*. Oxford: Blackwell.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. New York: The Macmillan Company.
- Djamil, F. (2008). *Pengantar Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Engebretson, D. (1992). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Fitriana, T. R., & Verrysaputro, E. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Prabu Kresna dalam Serat Pedhalangan Lampahan Tunggul Wulung Pathet Nem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 43–52. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.43443>

- Irsan, I., G, A. L. Nurmaya., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.
- Purwanto, D. (2011). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Sri Ulfa, M., & Eva Nasryah, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Vol. 1).
- Street, B. V. (1995). *Social Literacies: Critical Approaches to Literacy in Development, Ethnography, and Education*. London: Longman.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Verrysaputro, A. (2023). Analisis Konstruksi Sintaktik Bahasa Jawa Pada Anak Tuna Rungu Wicara (Disphasia) Di Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta. 1(4), 242–250. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v1i4.326>
- Verrysaputro, A., Sholikhati, N. I., & Wijayanti, L. T. (2022). *Eyang Rama: Media Pembelajaran Wayang Bermuatan Nilai Karakter Untuk Siswa Smp Di Yogyakarta*. 13(2), 153–157. <https://doi.org/10.31764>
- Verrysaputro, E.A., Subekti, P.A., (2023). Kontribusi Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. In *Jurnal Pengembangan Bahasa dan Sastra Daerah* (Vol. 1). <https://afeksi.id/journal3/index.php/jpbd>