



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6981 - 6989

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar

Fairus Oryza Sativa<sup>1✉</sup>, Moh. Balya Ali Syaban<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [fairusoryzasativa2@gmail.com](mailto:fairusoryzasativa2@gmail.com)<sup>1</sup>, [ali\\_syaban@uhamka.ac.id](mailto:ali_syaban@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

---

### Abstrak

Pendidikan merupakan upaya memaksimalkan potensi peserta didik dan membangun lingkungan belajar yang aktif. Evaluasi dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap suatu materi yang di ajarkan oleh guru. Media adalah salah satu peran guru atau orang tua untuk menyampaikan pengetahuan kepada anak – anak dengan mudah. Adapun permasalahan minimnya yaitu sarana dan prasarana, maka guru dituntut untuk menjadi kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran. Media permainan ular tangga salah satu media yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti ini mengembangkan evaluasi berbasis media permainan ular tangga Pada materi berbagai pekerjaan kelas IV SDN Cilangkap 03 Pagi. Motode penelitian R&D (*research and development*), dengan model pengembangan Borg and Gall yang melalui beberapa tahap yaitu tahap uji lapangan, evaluasi dan menyempurnakan produk. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi berbasis media permainan ular tangga pada materi berbagai pekerjaan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Evaluasi , Media Permainan Ular Tangga

### Abstract

*Education is an effort to maximize the potential of students and build an active learning environment. Evaluation can increase students mastery of a material taught by teacher. Media is one of the roles of teacher or parents to convey knowledge to children easily. As for the problem of the lack of facilities and infrastructure, teachers are required to be creative in improving the quality of learning, one of which is developing learning media. The snake and ladder game media is one of the interesting media and can overcome student boredom in participating in learning. This researcher developed a media-based evaluation of the game of snakes and ladders on various grade IV work at SDN Cilangkap 03 Pagi. The research method is R&D (Research and Development), with a borg and Gall development model that goes through several stages, namely the field test stage, evaluation and product refinement. So it can be concluded that the development of evaluation based on snake and ladder game media on various work materials is valid and practical to use in the learning process.*

**Keywords:** Development, Evaluation, Snakes and Ladders Game Media.

---

Copyright (c) 2022 Fairus Oryza Sativa, Moh. Balya Ali Syaban

✉Corresponding author :

Email : [fairusoryzasativa2@gmail.com](mailto:fairusoryzasativa2@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3442>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Ketika kita bicara tentang pendidikan, kita semua tahu betapa pentingnya pendidikan bagi manusia, pendidikan merupakan upaya memaksimalkan potensi peserta didik dan membangun lingkungan belajar yang aktif sehingga dapat dilakukan di dalam dan diluar lembaga pendidikan. Pendidikan untuk membentuk negara dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia berlangsung dalam rangka mewujudkan segala nikmat alam. Pendidikan juga memegang peranan penting dalam pembelajaran di sekolah dan keberhasilannya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Maka guru adalah peran yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah, karena guru yang memaksimalkan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika manusia sudah bisa mengembangkan pendidikan maka manusia bisa lebih mudah untuk menerima pengetahuan yang baru. Manusia juga dapat menerima pendidikan dengan cara bersekolah, bermusyawarah, berdiskusi dan lain sebagainya. Pendidikan juga mempengaruhi zaman. Di zaman ini semua sudah modern. Dengan pendidikan manusia bisa merubah masa depan karena pendidikan adalah senjata utama untuk merubah dunia (Sujana, 2019).

Evaluasi adalah bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Dalam melakukan evaluasi seorang guru membutuhkan sarana yang berguna untuk melihat tingkat kemampuan siswa. Evaluasi dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap suatu materi. Evaluasi harus dilakukan secara terus menerus dari waktu ke waktu untuk mengetahui secara keseluruhan perkembangan peserta didik, sehingga kegiatan dan untuk hasil peserta didik dapat dipantau melalui penilaian (Latip, 2018).

Sebelum melakukan proses belajar mengajar, guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Media adalah salah satu peran guru atau orang tua untuk menyampaikan pengetahuan kepada anak agar dapat dipahami oleh anak – anak dengan mudah, dengan adanya media anak lebih cepat menerima pengetahuan dari media tersebut. Agar pembelajaran tidak membosankan maka dari itu kegiatan pembelajaran harus berbasis permainan (Supriyono, 2018).

Media permainan ular tangga adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mengatasi kebosanan di saat pembelajaran sedang berlangsung, media permainan ular tangga juga sangat menarik untuk kalangan SD, dengan adanya media permainan ular tangga peserta didik menjadi semangat untuk mengikuti pembelajaran di kelas (Mar'atusholihah, Priyanto, & Damayani, 2019).

Pelajaran IPS sangat membosankan bagi peserta didik tentunya di kalangan SD, jadi guru harus mampu membuat suasana pembelajaran di kelas yang menyenangkan, seperti membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif dan sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik suasana kelas pun menjadi kondusif dan tidak membosankan. Ilmu Pengetahuan Sosial bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan (M. A. Lubis, 2019).

Pengaruh ilmu pengetahuan saat ini sangat pesat. Agar dapat bersaing dengan dunia luar dituntut adanya ilmu pengetahuan yang tinggi untuk masyarakat. Upaya kecerdasan masyarakat dapat ditempuh dengan melanjutkan pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengaruh upaya memperoleh pendidikan Indonesia menggunakan dengan sekolah yang didalamnya akan ada keterlibatan antar guru dan peserta didik yang bertugas memberikan pengetahuan dan wawasan yang luas serta karakter siswa agar lebih baik. Siswa bertugas mendengarkan apa yang guru sampaikan dengan mengikuti pembelajaran yang akan terlaksana di sekolah. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif (Sudrajat, Meiliana Lovienica, & Vina Iasha, 2021).

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas masih kurang bahkan dapat dikatakan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang

dipergunakan oleh guru. Guru dapat menciptakan dan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan yang menarik untuk peserta didik. Rendahnya kreatif guru dalam pembelajaran di Indonesia membuat peneliti tertarik untuk membahas persoalan tersebut (Yuanta, 2020). Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang konvensional sehingga mengakibatkan siswa tidak aktif dan kreatif saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung tidak paham mengenai konsep dasarnya pembelajaran sehingga kesulitan untuk membangun rasa percaya dirinya sendiri. Sehingga banyak peserta didik yang tidak percaya diri akan kemampuan dirinya, dan beberapa peserta didik menganggap mata pelajaran IPS itu pembelajaran yang membosankan, oleh sebab itu peserta didik menjadi mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung (Saharuddin, 2020).

Guru harus selalu berkembang dan kreatif dalam merancang suatu pembelajaran di kelas, maka model pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik. Dengan itu peserta didik akan merasakan bahwa sekolah adalah tempat yang menyenangkan (M. Afandi, 2014). Salah satu pembelajaran yang tidak monoton adalah belajar sambil bermain, karena belajar sambil bermain dapat meningkatkan keefektifan dan memotivasi belajar peserta didik. Belajar sambil bermain cocok digunakan di kalangan SD karena peserta didik dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pembelajaran di kelas IV menggunakan sistem belajar sambil bermain guru harus memperhatikan karakteristik dari peserta didik dan materi yang akan disampaikan (Kristin, 2016).

Saat ini guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang beranekaragam sehingga memudahkan saat pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran, dengan itu media pembelajaran menjadikan pembelajaran yang efektif. (Widiastika et al., 2020). Saat ini media yang sangat banyak diminati oleh peserta didik yaitu media yang nyata atau berupa permainan, karena pada media ini pembelajaran didesain semenarik dan sekreatif mungkin sehingga tidak membuat siswa menjadi bosan saat melakukan pembelajaran di kelas. Dalam permainan ular tangga ini terdapat evaluasi berisikan soal, sehingga pengguna ini mendapatkan respon positif dari siswa dan guru yang mengajarkannya dalam bentuk pemahaman materi (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018).

Dengan memperhatikan karakteristik peserta didik guru memilih metode yang cocok dan tepat dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media yang cocok untuk belajar sambil bermain yaitu penggunaan Permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga ini juga sudah dikenal oleh peserta didik sebelumnya, ciri permainan ini ada ular dan anak tangga pada gambar. Peserta didik juga sudah pernah memainkannya, karena permainan ular tangga sangat mudah di mulai dari garis start dan pemenang ditentukan dengan siapa yang dapat mencapai garis finish terlebih dahulu. Maka permainan ular tangga ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas karena mempunyai banyak kelebihan. Kelayakan mengajar diukur tidak hanya dari pendidikan formal saja, tetapi juga dari kemampuan guru dalam memilih materi dan media yang digunakan (Wati, 2021).

Penelitian dan pengembangan sebelumnya sudah dilakukan oleh Rifki Afandi. 2015. FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Jurnal Inovasi Pembelajaran. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&D), dengan model penelitian dan pengembangan 4D. Hasil penelitian yang telah di validasi oleh dua validator menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki kualitas yang "cukup baik" (R. Afandi, 2015).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SDN Cilangkap 03 Pagi, Jl. Mabas Tni Rt. 007/01, dibulan Februari 2022 hingga Maret 2022. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV SDN Cilangkaop 03 Pagi sebagai

sempel, peserta didik berjumlah 31 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi, angket, analisis kebutuhan peserta didik maupun guru, lembar validasi media, materi dan evaluasi. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode Research and Development (R&D). Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Hanafi, 2017). Sesuai dengan namanya, model ini memiliki 8 tahapan yaitu sebagai berikut: (1) Tahap Potensi dan Masalah (2) Tahap Pengumpulan Data (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain (6) Uji Coba Pemakaian (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian (9) Revisi Produk (10) Produksi Masal (Maulidina et al., 2018).

Jenis penelitian dan pengembangan dipilih oleh peneliti, karena peneliti mengembangkan produk berupa evaluasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan peneliti ini merupakan media yang baru dikembangkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbagai pekerjaan yang memuat pembelajaran tematik berbagai pekerjaan pada kelas IV sekolah dasar (E. L. S. Lubis et al., 2019). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian yaitu untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditentukan. Penelitian pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan menggunakan langkah Borg & Gall yaitu melakukan pengumpulan informasi awal, pada langkah analisis teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan wawancara (Muhardini et al., 2020).

Teknik mengumpulkan data menggunakan angket & observasi dilakukan agar diketahui masalah – masalah baik yang dialami guru & peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan angket penelitian terdiri atas angket: Validasi media, validasi materi, validasi evaluasi, respon peserta didik, serta respon guru. Validasi & respon dapat dihitung menggunakan rumus (Yuanta, 2020).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:  
P = Presentase validasi  
n = Skor maksimum  
f = Jumlah skor data yang terkumpul

Hasil perhitungan memakai rumus tersebut, dapat ditentukan taraf keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran menurut hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli evaluasi mendapat presentase dan kriteria justifikasi media berikut.

**Tabel 1 Presentase dan Kriteria Kelayakan Media**

Penilaian	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Tidak Layak
0% - 25%	Sangat Tidak Layak

(Damayanti & Dewi, 2021)

Selain menentukan taraf keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli menentukan taraf keberhasilan juga diperoleh melalui pengembangan media pembelajaran berdasarkan respon peserta didik & guru dengan kriteria kelayakan serta presentase media berikut.

**Tabel 2 Presentase Dan Kriteria Kelayakan Media**

Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Widiastika et al., 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media menurut Borg and Gall terdiri dari sepuluh langkah pengembangan, namun penelitian ini terdiri dari berbatas sampai pada tahap ke- enam yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) Uji Coba Produk. Ada beberapa langkah untuk Borg and Gall.

### Tahap Potensi dan Masalah

Kemungkinan dan permasalahan SDN Cilangkap 03 Pagi akan melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan pembelajaran dengan 31 Siswa kelas IV dan 1 Guru kelas IV SDN Cilangkap 03 Pagi. Pengumpulan data berupa wawancara terhadap guru kelas IV dan menyebarkan angket kepada guru dan peserta didik kelas IV terhadap evaluasi berbasis media permainan ular tangga berbagai pekerjaan.

### Tahap Pengumpulan Data

Dari hasil observasi dan analisis angket perhitungan nilai akhir siswa salah karena siswa merasa bosan saat belajar dan tidak aktif di kelas terhadap pelajaran IPS materi berbagai pekerjaan, sehingga perhitungan hasil akhir siswa salah. Sedangkan dari hasil observasi ke sekolah menunjukkan bahwa guru belum menemukan cara yang tepat untuk mengatasinya, dan juga penggunaan media yang masih kurang karena koleksi media yang terbatas. Pendapat guru adalah perlunya media pendidikan untuk mendorong siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Maka peneliti berinisiatif mengembangkan media evaluasi permainan ular tangga materi berbagai pekerjaan. (Maisaroh, 2016)

### Desain Produk



**Gambar 1. Media Permainan Ular Tangga**

Gambar 1 adalah media pembelajaran permainan ular tangga, media yang digunakan untuk siswa terbuat dari banner.



**Gambar 2. Peraturan Permainan Ular Tangga**

Halaman di gambar 2 berisi peraturan permainan ular tangga, media tersebut agar siswa dan guru mengetahui cara permainan tersebut, media terbuat dari kertas yang dilaminating.



**Gambar 3. Kartu Soal, Kartu Pelanggaran, dan Kartu Dare**

Halaman di gambar ke 3 berisi kartu soal , kartu pelanggaran , dan kartu jebakan , kartu tersebut berisi soal materi berbagai pekerjaan, kartu terbuat dari kartu remi yang di print.



**Gambar 4. Dadu**

Halaman di gambar 4 adalah dadu yang terbuat dari kain flanel.

Desain media dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva di rancang sedemikian rupa dengan desain yang menarik sehingga peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Media terbuat dari bahan banner dan dilengkapi peraturan permainan dengan di print lalu dadu yang terbuat dari kain flannel , kartu soal , kartu pelanggaran , dan kartu jebakan dengan variasi warna yang berbeda – beda. Kartu tersebut berisikan materi tematik berbagai pekerjaan. Media ini berbeda aturan dengan permainan ular tangga lainnya. Pembuatan media dilihat dari tingkat ketahanan media, yaitu menggunakan banner di buat dengan ukuran panjang 2 meter dan lebar 3 meter.

### Validasi Desain & Revisi Desain

Tahap berikutnya melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media maupun ahli evaluasi guna mengetahui tingkat kevalidan media.

**Tabel 4 Hasil Validasi Materi**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentasi	Kategori
Materi	33	94,28%	Sangat Layak
Pembelajaran	14	93,33%	Sangat Layak
Kebahasaan	9	90%	Sangat Layak
Kurikulum	18	90%	Sangat Layak
Rataan Presentase		91,9%	Sangat Layak

**Tabel 5 Hasil Validasi Media**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentasi	Kategori
Aspek tampilan	24	68,57%	Layak
Aspek penulisan teks	8	80%	Sangat Layak
Aspek teknik pembuatan	9	60%	Layak
Aspek pemrograman	14	70%	Layak
Rataan Presentase		69,64%	Layak

**Tabel 6 Hasil Validasi Evaluasi**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentasi	Kategori
Pembelajaran	44	88%	Sangat Layak
Isi	50	100%	Sangat Layak
Evaluasi	58	96,6%	Sangat Layak
Rataan Presentase		95,55%	Sangat Layak

### Uji Coba Pemakaian

Ujicoba penggunaan media melibatkan 31 siswa kelas IV di SDN Cilangkap 03 Pagi. Pengamatan dilakukan, siswa dapat dengan antusias menggunakan media untuk menjawab pertanyaan mereka. Selama fase eksperimen, peneliti menyediakan media dengan angket kepada siswa dan guru. Reaksi siswa terhadap evaluasi media permainan ular tangga berbagai pekerjaan, sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, karena media dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena media tersebut memudahkan guru dalam mengevaluasi siswa. Siswa dapat menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran di kelas. Siswa dapat belajar secara mandiri, karena hanya diawasi oleh guru.

Media evaluasi permainan ular tangga mendapatkan tanggapan yang baik dari guru dan siswa. Guru merespon dengan baik karena media evaluasi permainan ular tangga dapat membantu menilai siswa pada mata pelajaran IPS tematik untuk materi berbagai jenis pekerjaan Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1. siswa juga bereaksi dengan baik, yaitu peserta didik menyukai media evaluasi permainan ular tangga sebagai media bantu untuk pembelajaran di sekolah.

Dampak pengiring dalam menggunakan media permainan ular tangga disusun secara sederhana yakni untuk mendidik siswa dalam hal: (1) mendapatkan variasi media dalam pembelajarn IPS berbagai pekerjaan, (2) siswa dapat memiliki rasa semangat, (3) menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa (Maisaroh, 2016).



**Tabel 7 Hasil Penilaian Guru**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentasi	Kategori
Materi	31	88,57%	Sangat Layak
Pembelajaran	15	100%	Sangat Layak
Media	22	88%	Sangat Layak
Rataan Presentase		92,19%	Sangat Layak

**Tabel 8 Hasil Penilaian Siswa**

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentasi	Kategori
Pembelajaran	845	97,12%	Sangat Layak
Media	826	94,94%	Sangat Layak
Rataan Presentase		96,03%	Sangat Layak

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media permainan ular tangga yang layak digunakan untuk pembelajaran IPS materi berbagai pekerjaan kelas IV sekolah dasar. Media permainan ular tangga ini dikembangkan menggunakan tahapan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall hanya dibatasi sampai pada tahap keenam yaitu uji coba. Media ular tangga ini hasil dari pengembangan sebuah permainan ular tangga dengan mendisaian sedemikian rupa dan menambah kartu soal, kartu pelanggaran dan kartu jebakan, sebagai pokok dalam pembelajaran IPS materi berbagai pekerjaan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT, keluarga, teman yang telah memberikan dukungan dan semangat, dan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, terutama kepada kaprodi PGSD yang telah memfasilitasi peneliti, validator ahli media, ahli materi, ahli evaluasi beserta guru dan siswa kelas IV atas kerjasama dalam menyelesaikan peneliti ucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing atas bimbingannya dalam pembuatan jurnal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 1(1), 1–19.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa*. 3(4), 1647–1659.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. 91–96.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>



- 6989 *Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar – Fairus Oryza Sativa, Moh. Balya Ali Syaban*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3442>
- Latip, A. E. (2018). Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik. *Jakarta*, 227.
- Lubis, E. L. S., Asy'ari, M. N., & Agustriana. (2019). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Tematik. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–8.
- Lubis, M. A. (2019). *Konsep Dasar IPS* (Vol. 4). <https://doi.org/10.31227/osf.io/vf3nd>
- Maisaroh, P. &. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Donotirto*. 1–17.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260.
- Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 284. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2612>
- Saharuddin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*.
- Sudrajat, A., Meiliana Lovienica, & Vina Iasha. (2021). Pengaruh Model Resource Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 70–75. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3217>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1).
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 68.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>