

## Pelatihan Pembuatan Media Ular Tangga Bagi Guru-Guru SDN 57 Kota Bengkulu

Abdul Muktadir<sup>1</sup>, Bambang Parmadi<sup>2</sup>, Puspa Djuwita<sup>3</sup>  
Eni Setiyawati<sup>4</sup>, Erna Oksari<sup>5</sup>, Yuharjo<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,6</sup> Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Bengkulu, Bengkulu  
Alamat e-mail: [abdulmuktadir@unib.ac.id](mailto:abdulmuktadir@unib.ac.id)

### Abstract

*Tujuan pengabdian ini untuk membekali guru kemampuan merancang media permainan "Ular Tangga" agar dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran mencapai nilai KKM yang ditentukan. Belum semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat media permainan "Ular Tangga". Oleh sebab itu diperlukan pendampingan pembuatan media permainan "Ular Tangga". Tempat yang dipilih untuk pengabdian adalah SDN 57 Kota Bengkulu. Para guru di SDN 57 Kota Bengkulu belum memiliki pengetahuan dalam membuat media permainan "Ular Tangga". Metode yang digunakan observasi, tanya jawab, dan praktek. Selama kegiatan para guru sangat antusias mengikuti mulai dari pretest, tanya-jawab, pemaparan materi, dan post test. Dalam praktek membuat media permainan "Ular Tangga". menghasilkan media permainan "Ular Tangga".*

*Kata Kunci: media, permainan, ular tangga, makanan khas Kota Bengkulu*

### Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang memberikan pengetahuan tentang bahasa sekaligus mengenal budaya bangsa serta mengandung pendidikan karakter yang membentuk masyarakat dengan pengetahuan yang berakar kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan penelitian Wibowo (2019) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa vitalitas kearifan lokal berada pada derajat mengalami kemunduran.

Puspitarini & Hanif, (2019); Widodo, (2018) menjelaskan pembelajaran yang aktif kreatif, inovatif dan menyenangkan harus didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan menjembatani siswa untuk memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas tujuan pembelajaran.

Guru saat ini menurut Puspitarini & Hanif, (2019); Widodo, (2018) belum mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran adalah salah satu alat agar guru lebih mudah dalam penyampaian materi yang akan dipelajari. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dilakukan setiap pembelajaran untuk memberikan kesan bermakna dan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian pembelajaran.

Menurut Piaget dalam Suparno (2012: 69), anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, pada periode ini pembelajaran lebih bermakna apabila anak mengalami langsung dengan suatu pengetahuan tersebut/ learning by doing. Di samping itu Desmita (2012: 35), berpendapat bahwa ada empat karakteristik anak usia SD yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Untuk membantu siswa menemukan konsep yang dipelajari, dibutuhkan bantuan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2016: 89) media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media visual dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu kosa kata siswa di kelas rendah adalah media ular tangga bergambar (visual), dengan menggunakan media ular tangga bergambar dapat meminimalisir kelemahan-kelemahan yang ada pada kosa kata siswa. Arsyad (2016: 115) mengemukakan bahwa media visual yang berisi gambar dan teks dapat digunakan untuk melatih siswa memperkaya kosakata. Media visual tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan.

Menurut Wyat dan Looper dalam Akbar (2013: 114) anak pada usia sekolah dasar lebih menyukai dan mudah menangkap informasi dengan visual yang memiliki gambar dan warna yang cukup banyak dan menyukai informasi yang dinarasikan, dengan daya ingat sebesar (30%) dari pada membaca teks, dengan daya ingat sebesar (10%). Melalui media gambar ini dapat membantu gagasan-gagasan yang abstrak dalam bentuk yang realistis, sebab dapat memberikan gambaran yang kongkret tentang masalah yang digambarkan, membuat mereka aktif berfikir kreatif, meningkatkan rasa ingin tahu, dan juga memperluas ilmu pengetahuan dan kosa kata mereka.

Penerapan media ular tangga menurut Effendy (2012: 149) dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan kosakata juga akan mempermudah siswa untuk memiliki kemampuan berbicara yang baik karena kosa kata merupakan unsur bahasa yang harus dikuasai untuk kemahiran berkomunikasi. Mujib & Rahmawati (2011: 72-73) menyatakan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain.

Permainan ular tangga dapat membantu memperkaya kosa kata siswa. Permainan ular tangga dilengkapi gambar-gambar. Gambar dalam permainan ular tangga dikaitkan dengan kosa kata makanan khas Kota Bengkulu. Dengan memanfaatkan permainan ular tangga pembelajaran memperkaya kosa kata khas lokal berkaitan dengan makanan akan lebih menarik dan tidak membosankan.

Bermain menurut Kurniati (2016: 4) mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Sedangkan Mulyadi (dalam Kurniati, 2016: 6) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan anak.

Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak (Vygotski dalam Rifa, 2012: 12). Menurut Hurlock dalam Tedjasaputra (2007: 60) permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan untuk melakukan kegiatan yang bertujuan.

Ketersediaan alat permainan ini penting agar kegiatan bermain berjalan lancar dan tepat sasaran (Rifa, 2012: 32). Alat permainan menurut Yumarlin, 2013: 77). merupakan semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya.

Salah satu dari permainan yang ada yakni permainan ular tangga. Permainan ular tangga menurut Yumarlin (2013: 79). merupakan sebuah permainan berbetuk papan berupa petak-petak yang terdiri dari 10 garis dan 10 kolom serta bergambar ular dan tangga yang dimainkan dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani di bidak. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga ini menurut Karimah, Supurwoko & Wahyuningsih (2014: 7) dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa karena dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu permainan ular tangga menurut Rifa (2012: 95) bertujuan agar siswa belajar secara menyenangkan dan melatih siswa tentang sikap jujur dan tahu aturan

Menurut Afandi (2015:80), permainan ular tangga ini memiliki beberapa kelebihan,

sebagai berikut: 1) siswa belajar sambil bermain, 2) siswa tidak belajar sendiri, 3) melainkan harus berkelompok, dan 4) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.

Dari uraian di atas, tujuan kegiatan PKM ini yaitu: membekali guru kemampuan merancang media permainan “Ular Tangga” agar dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran mencapai nilai KKM yang ditentukan.

## Metode

Program pelatihan akan dilaksanakan dengan melalui 3 tahap yakni: Tahap 1: Perencanaan, membuat jadwal kegiatan, menentukan sekolah sebagai obyek pengabdian, menyusun materi pelatihan untuk guru-guru, dan menyusun kegiatan yang akan dilakukan guru-guru, Tahap 2: Pelaksanaan/implementasi, pelatihan bagi guru-guru di SDN 57 Kota Bengkulu pembuatan media permainan “Ular Tangga”. Tahap 3: Refleksi, untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan. Indikator keberhasilan, jika para guru dapat merancang media permainan “Ular Tangga” yang sesuai dengan materi dan karakteristik anak dalam pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

### 1) Hasil Kegiatan Pengabdian

Kegiatan diawali dengan pertemuan tim pengabdian dan para guru SDN 57 berjumlah 10 orang ibu guru. Pada pertemuan ini kegiatan diisi dengan kegiatan perkenalan, bertukar pengalaman berkaitan dengan isu pendidikan saat ini berkaitan dengan perencanaan, perancangan, dan pemanfaatan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kompetensi abad 21. Para guru menginginkan kegiatan pengabdian untuk tahun ajaran selanjutnya (2023) tetap dilibatkan. Kegiatan ini berlangsung di kantor kepala sekolah dan kantor guru selama 30 menit.

Setelah kegiatan perkenalan selesai dilanjutkan dengan kegiatan utama yakni pelatihan membuat permainan ular tangga. Kegiatan diawali dengan tanya jawab berkaitan dengan pengalaman para guru dalam membuat media, khususnya permainan ular tangga. Para guru rupanya belum pernah membuat dan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Permainan ular tangga sudah dipahami oleh para guru, bahkan bagian dari permainan ketika masih anak-anak. Namun gambar-gambar yang digunakan dalam permainan ular tangga tidak berkaitan dengan gambar-gambar atau nama-nama makanan khas Kota Bengkulu.

Kegiatan selanjutnya menuliskan nama-nama makanan khas Kota Bengkulu oleh peserta. Dari kegiatan menuliskan nama-nama makanan khas Kota Bengkulu, para peserta hanya bisa menuliskan 5 jenis sam beberapa 7 jenis nama-nama makanan khas Kota Bengkulu. Untuk mengetahui lebih banyak nama-nama khas dan gambar makanan Kota Bengkulu menggunakan sumber on line. Ada pun nama-nama makanan khas Kota Bengkulu yang ditemukan seperti dalam lampiran 4. Gambar-gambar dibuat dalam bentuk kartu ukuran 5 x 8 cm. Gambar-gambar dilengkapi pertanyaan nama gambar dan pertanyaan mengenai gambar. Kartu tersebut dinamai kartu ajaib, artinya setiap yang main ular tangga berada pada nomor yang diberi gambar makanan khas Bengkulu, maka sipemain harus menjelaskan tentang gambar.

### Kartu Ajaib

37



Bay Tat

1. Apakah kamu tau Bay Tat ?
2. Apa yang kamu ketahui tentang Bay Tat ?

### Kartu Ajaib

37. **Bay Tat** adalah kue khas Bengkulu nama kue bay tat diambil nama 'bay' yang artinya adalah induk dan 'tat' yang artinya tart. Jadi bisa dikatakan kalau kue bay tat adalah kue tart induk.

44. **Senok** adalah kolak khas dari daerah Bengkulu

50. **Rebung Asam** adalah makanak khas Bengkulu yang berbahan dasar bambu muda yang dibuat asam

52. **Gulai Pisang** adalah gulai yang berisi pisang, pisang yang digunakan adalah pisang yang teksturnya padat seperti pisang kepok, raja, hingga tanduk.

Gambar 1. Contoh Kartu Ajaib dan penjelasannya



Gambar 2 Media Permainan Ular Tangga

Setelah kartu ajaib selesai dilanjutkan dengan mendisain permainan ular tangga. Permainan ular tangga dibuat 10 kolom ke kiri dan 10 baris, semua berjumlah 100 kolom. Setiap kolom diberi nomor mulai dari nomor 1 sampai nomor 100. Nomor 1 dimulai dari kolom baris paling bawah sudut kiri terus ke kolom kanan, setiap selesai nomor puluhan naik ke baris kolom atas sampai nomor 100. Masing masing kolom diwarnai berbeda yakni warna hijau, merah, putih, abu-abu, kuning, biru, ungu, hijau, dan orange. Selain kolom yang diwarnai ada kolom gambar makanan khas Kota Bengkulu, kolom gambar ular tanda turun melewati beberapa kolom dan beberapa baris, kolom gambar tangga tanda naik melewati beberapa kolom dan juga beberapa baris.

## 2) Pembahasan Kegiatan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting pada proses pembelajaran. Daryanto (2016 : 7) menyatakan bahwa tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal. Namun penggunaan media dalam proses pembelajaran saat ini tidak bervariasi, jauh dari kata kreatif dan inovatif sehingga siswa merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Nurrita (2018: 171) juga menyatakan bahwa media sangat penting karena manfaat media antara lain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir kritis dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dalam situasi belajar yang menyenangkan dan dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Hasil penelitian Telaumbanua dan Ndhara (2021) yang berjudul “Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala” menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran masih tergolong rendah.

Media merupakan bagian perangkat pembelajaran dan sangat penting dalam membantu memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu media sangat penting dalam pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Guru sebagai bagian dari pembelajaran harus mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Kemampuan ini merupakan salah satu dari empat kompetensi guru yang profesional yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi profesional.

Kompetensi merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menurut Munadi (2008: 1) merupakan kompetensi pedagogik, termasuk di dalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Daryanto (2016 : 7) menjelaskan, tanpa menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran tidak berlangsung secara maksimal. Penggunaan media dalam proses pembelajaran saat ini belum bervariasi dan belum kreatif, akibatnya siswa merasa jenuh saat pembelajaran. Hernawan, dkk (2014: 11.22), menjelaskan media pembelajaran yakni alat yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk memperjelas materi agar mudah diterima dengan baik oleh peserta didik. Media dapat dijadikan sebagai alat menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik untuk merangsang pikiran, perhatian dan minat peserta didik.

Pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan bahasa yang mudah dipahami bertujuan untuk menjadikan proses belajar mengajar yang menarik. Hosnan (2014: 111) menyatakan media adalah saluran karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat batas-batas jarak, ruang, dan waktu tertentu. Dengan bantuan media, batas-batas itu hampir tidak ada. Penelitian Nugroho, A.S. & Wahyuni (2021) membuat media pembelajaran merupakan salah satu bentuk keterampilan seorang guru. Dengan adanya media, penyampaian materi lebih interaktif, proses belajar mengajar lebih efektif, suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Penelitian Awalia, Pamungkas, & Alamsyah (2019) menyatakan media bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk memberikan materi pembelajaran pada peserta didik supaya lebih mudah menguasai penjelasan pendidik. Dengan media dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki menjadi bermakna. Penelitian Telaumbanua dan Ndhara (2021) yang berjudul “Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala” menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan dan

menggunakan media pembelajaran masih tergolong rendah.

Media permainan ular tangga menggunakan gambar-gambar. Gambar-gambar dalam permainan ular tangga ini menggunakan gambar-gambar makanan khas Kota Bengkulu. Gambar-gambar merupakan media yang disukai anak-anak atau siswa SD. Wyat dan Looper dalam Akbar (2013: 114), menyatakan bahwa anak pada usia sekolah dasar lebih menyukai dan mudah menangkap informasi dengan visual yang memiliki gambar dan warna yang cukup banyak dan menyukai informasi yang dinarasikan, dengan daya ingat sebesar (30%) dari pada membaca teks, dengan daya ingat sebesar (10%).

Gambar dan warna menarik perhatian anak dalam hal ini siswa atau peserta didik, juga memiliki manfaat yang baik bagi otak anak. Tony dalam Suroso (2006:92) menyebutkan gambar yang memiliki warna akan meningkatkan memori, menyenangkan mata, dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan anak.

Dilihat dari aspek kognitif, adanya gambar berwarna dapat memudahkan anak dalam me-recall informasi. Penelitian yang dilakukan Jalilehvand (2012:333) menunjukkan bahwa gambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja anak, subyek yang membaca teks dengan gambar mengungguli anak yang membaca teks tanpa gambar. Suroso (2010:109) menjelaskan riset tes recognition, membuktikan 90% dari mereka dapat menjawab dengan tepat dengan diperlihatkan gambar-gambar (visual) dari pada kata-kata yang diukur dengan tes recall dan recognition. Dengan demikian, memori lebih kuat ke visual dari pada ke verbal.

Pembelajaran menggunakan permainan media ular tangga dalam rangka memperkaya kosa kata peserta didik, khususnya kosa kata yang berkaitan dengan nama-nama makanan khas Kota Bengkulu. Makanan khas Kota Bengkulu saat ini jenisnya sangat terbatas, jarang disediakan sebagai makanan sehari-hari ataupun dipasarkan, bahkan nama-nama makanan tersebut ada yang sudah dilupakan atau tidak diketahui lagi.

Makanan khas Kota Bengkulu bagian budaya merupakan kearifan lokal yang perlu diketahui dan diwariskan oleh warga secara turun temurun. Kearifan lokal merupakan tradisi dan kekayaan lokal yang perlu dilestarikan, agar tetap eksis dalam kehidupan warganya. Rahmanto (2008:31) menyatakan bahwa pemahaman budaya dapat menumbuhkan rasa bangga, percaya diri, dan rasa ikut memiliki dari budaya tersebut.

## Simpulan

Simpulan yang dapat dikemukakan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yakni:

- a) Pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung aktif, komunikasi multi arah, dan menyenangkan.
- b) Pemahaman guru tentang nama-nama makanan khas Kota Bengkulu kurang memadai, walaupun warga Kota Bengkulu asli.
- c) Media permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman para guru berkaitan dengan makanan khas Kota Bengkulu.

## Saran

Saran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a) Kegiatan pengabdian ini perlu dilanjutkan agar para guru semakin memahami urgensi media dalam pembelajaran
- b) Kegiatan pengabdian ini perlu dilanjutkan agar para guru terinspirasi merancang media pembelajaran
- c) Media pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal perlu dilanjutkan agar wawasannya kekayaan budaya dapat diwariskan.

## Referensi

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (1), 77-89.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10 (1), 50-56.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dikti. (2013). *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan*.
- Effendy, S. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Hernawan, A. (2014). *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hernawan, Asep. dkk. (2014). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hosnan, (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jalilehvand, M. 2012. "The Effects of Text Length and Picture on Reading Comprehension of Iranian EFL Student". *Canadian Center of Science and Education*. Vol 8. No 3. Hal 329-337.
- Karimah, R.F., Supurwoko, dan Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 2 (1), 6-10.
- Kurniati, E.(2016) *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Mujib dan Rahmawati. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nugroho, A. S & Wahyuni (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 6 (2), 1-15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu L-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Using Learning Media To Increase Learning Motivation In Elementary School*. 4(2), 53–60.
- Rahmanto, B. 2008. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Suparno, P. (2012). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius.
- Suroso, 2010. *Smart Brain, Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori*. Surabaya: SIC.
- Teleumbana, N. A., Lase, D., & Ndhara, A. (2021). Kreativitas Guru dalam menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 10-28.
- Tedjasaputra, M.S. (2007). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

- Wibowo, S.F., Nursugiharti, T., & Khoirussalim, A. (2019). *Vitalitas Sekujang di Kabupaten Seluma*. (Laporan Penelitian). Kantor Bahasa Bengkulu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019).
- Yumarlin, M.Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Tehnik*, 3 (1), 75-85.