



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 58-72

Vol. 6, No. 1, Juli 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i1.1039

Permainan Ular Tangga Kata sebagai Media Edukatif terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata pada Anak Sekolah Dasar

Amalia Noviasari¹, Darsinah², dan Murfiah Dewi Wulandari³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK. Penelitian ini mengkaji permainan edukatif "Ular Tangga Kata" yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran kosakata di kalangan siswa. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran yang inovatif, tetapi juga mengintegrasikan elemen budaya lokal, menjadikannya relevan dalam konteks pendidikan saat ini. Penelitian ini mengidentifikasi masalah dalam metode pengajaran kosakata yang ada, di mana banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata baru. Sebagai solusi, permainan ini diusulkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan dalam meningkatkan pengenalan kosakata dan keterlibatan siswa. Metodologi yang digunakan melibatkan desain eksperimental dengan dua kelompok: kelompok perlakuan yang menggunakan "Ular Tangga Kata" dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test serta kuesioner untuk mengukur motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengenalan kosakata di kelompok perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan signifikansi $< 0,05$. Selain itu, siswa melaporkan peningkatan motivasi dan keterlibatan saat menggunakan permainan. Penelitian ini menyoroti pentingnya inovasi dalam pendidikan dan relevansi budaya permainan tradisional dalam pembelajaran kosa kata.

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga; Media Edukatif; Mengenal Kata

ABSTRACT. This study examines the educational game "Word Snake and Ladder," designed to enhance vocabulary learning among students. The game serves not only as an innovative teaching tool but also integrates elements of local culture, making it relevant in the current educational context. The research identifies issues in existing vocabulary teaching methods, where many students struggle to remember and use new vocabulary. As a solution, this game is proposed to create a more interactive and enjoyable learning experience. The primary objective of this study is to determine the effectiveness of the game in improving vocabulary recognition and student engagement. The methodology employed involves an experimental design with two groups: a treatment group using "Word Snake and Ladder" and a control group using conventional methods. Data were collected through pre-tests and post-tests, as well as questionnaires to measure student motivation. The results indicate a significant improvement in vocabulary recognition in the treatment group compared to the control group, with a significance of < 0.05 . Additionally, students reported increased motivation and engagement while using the game. This study highlights the importance of innovation in education and the cultural relevance of traditional games in vocabulary learning.

Keyword : Snakes and Ladders Game; Educational Media; Recognizing Words

Copyright (c) 2025 Amalia Noviasari dkk.

✉ Corresponding author : Amalia Noviasari

Email Address : amalianoviasari61@gmail.com

Received 2 Desember 2024, Accepted 22 Januari 2025, Published 22 Januari 2025

PENDAHULUAN

Permainan edukatif telah menjadi metode yang semakin populer dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, terutama di tingkat pendidikan dasar [1]. Popularitas ini didorong oleh kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial siswa [2], [3]. Dalam konteks pendidikan, permainan edukatif membantu siswa memahami konsep-konsep dasar, termasuk kemampuan mengenal kata [4, 5]. Kemampuan ini merupakan keterampilan fundamental yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah dasar, karena menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan membaca dan menulis. Menurut Rasyid, penguasaan kosakata yang baik mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami teks dan berkomunikasi secara efektif [6], [7]. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan permainan edukatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan mengenal kata pada siswa.

Permainan edukatif juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa [5], [8]. Di era digital saat ini, di mana anak-anak terpapar berbagai bentuk hiburan menarik, permainan edukatif menawarkan alternatif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik. Dengan permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar [9]. Misalnya, permainan seperti "Ular Tangga Kata" tidak hanya mengajarkan kosakata baru, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas fisik dan mental yang menyenangkan [4]. Selain itu, permainan edukatif membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, yang sangat penting dalam pembelajaran kelompok. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal kata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari [9].

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan telah banyak diterapkan dalam berbagai konteks, seperti pembelajaran matematika dan sains [5], [10]. Namun, penelitian-penelitian ini cenderung kurang mengeksplorasi media permainan tradisional untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar, terutama dalam konteks lokal di Indonesia. Contohnya, penelitian yang dilakukan oleh Yuliana hanya berfokus pada penggunaan aplikasi digital untuk pembelajaran kosakata, yang meskipun efektif, seringkali kurang melibatkan interaksi sosial secara langsung [11]. Sementara itu, studi oleh Firmansyah dan Putri menyoroti peran permainan edukatif tetapi terbatas pada pembelajaran berbasis cerita tanpa elemen kolaborasi fisik [12]. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengembangkan permainan Ular Tangga Kata, yang menggabungkan elemen tradisional, interaksi sosial, dan pembelajaran berbasis konteks untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata siswa. Dengan menggunakan pendekatan kolaboratif dalam suasana belajar yang menyenangkan, penelitian ini tidak hanya bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan sesuai dengan budaya lokal [13]. Hal ini membedakan penelitian ini dari studi

sebelumnya yang lebih berfokus pada media digital atau kurang memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran.

Penelitian ini menawarkan kebaruan signifikan dibandingkan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika atau sains. Penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh permainan edukatif "Ular Tangga Kata" terhadap peningkatan kemampuan mengenal kata. Fokus pada permainan ini relevan, mengingat permainan ini merupakan bentuk permainan tradisional yang dikenal luas di masyarakat, namun belum banyak dieksplorasi dalam konteks pendidikan.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Kota Madiun, konteks lokal yang belum banyak diteliti sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan teori permainan edukatif, tetapi juga memberikan wawasan baru mengenai implementasi permainan dalam konteks pendidikan di Indonesia. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti lain yang ingin mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan meneliti permainan Ular Tangga Kata, penelitian ini juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal, di mana permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan [14], [15]. Hal ini penting karena pelestarian budaya lokal dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan mereka rasa identitas yang lebih kuat [16], [17].

Meskipun pentingnya kemampuan mengenal kata telah diakui, banyak tantangan dihadapi guru dalam mengajarkan keterampilan ini di sekolah dasar [18, 19]. Di SD Muhammadiyah Kota Madiun, misalnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami kata-kata baru. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya metode pengajaran yang menarik dan interaktif. Menurut Sari, siswa yang terlibat dalam pembelajaran monoton cenderung kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Selain itu, kurangnya sumber daya dan alat bantu pembelajaran yang memadai juga menjadi kendala. Data menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa di sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mengenali kata-kata baru, yang berdampak pada kemampuan membaca dan menulis mereka [14].

Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dan menarik, seperti penggunaan permainan edukatif, untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam mengenal kata [20]. Permainan edukatif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah ini, karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif [21]. Dengan permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar [22]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh permainan Ular Tangga Kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata siswa di SD Muhammadiyah Kota Madiun, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan permainan edukatif dalam konteks lokal, sehingga dapat memberikan panduan bagi guru dalam menerapkan metode ini di kelas.

Teori-teori yang mendasari penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran sangat beragam. Salah satu teori yang relevan adalah teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman [23], [24]. Dalam konteks ini, permainan edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, teori kognitif juga mendukung penggunaan permainan dalam pembelajaran [25], [26]. Menurut Piaget, permainan adalah cara efektif bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan memahami dunia di sekitar mereka. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar tentang hubungan sebab-akibat, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan sosial mereka [27].

Relevansi permainan edukatif dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari sudut pandang teori belajar sosial, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar [26]. Dalam konteks ini, permainan edukatif seperti Ular Tangga Kata tidak hanya membantu siswa mengenal kata-kata baru, tetapi juga mendorong mereka untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Dengan demikian, permainan edukatif dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana teori-teori ini dapat diterapkan dalam praktik pengajaran di SD Muhammadiyah Kota Madiun, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Lebih jauh lagi, integrasi teori Lev Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif, akan menjadi landasan penting dalam penelitian ini [28]. Vygotsky berargumen bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial dan bahwa interaksi dengan orang lain, terutama dalam lingkungan yang mendukung, dapat mempercepat proses belajar [29, 30]. Dengan demikian, permainan edukatif yang melibatkan kolaborasi antar siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata baru dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka secara keseluruhan [31].

Permainan Ular Tangga Kata dirancang khusus untuk membantu siswa mengenal kata-kata baru [4], [6]. Dalam permainan ini, siswa bergerak di atas papan permainan yang berisi berbagai kata, dan mereka harus membaca serta memahami kata-kata tersebut untuk melanjutkan permainan. Setiap kali siswa mendarat di kotak tertentu, mereka diminta menjelaskan arti dari kata yang mereka temui, sehingga mereka tidak hanya mengenali kata tersebut, tetapi juga memahami konteks penggunaannya. Teknik pengajaran yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pendekatan kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan mengenal kata, tetapi juga keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa.

Melalui pendekatan kolaboratif ini, siswa diajak berdiskusi dan saling membantu dalam memahami kata-kata baru. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, di mana siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga membantu guru mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengenal kata, sehingga guru dapat memberikan

bantuan yang lebih tepat dan efektif. Dengan demikian, permainan Ular Tangga Kata tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa. Penelitian ini juga akan menguji bagaimana permainan ini dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda di dalam kelas, sehingga semua siswa dapat merasakan manfaat dari metode ini. Dalam konteks ini, penting untuk mempertimbangkan aspek budaya lokal dalam pengembangan permainan, sehingga siswa dapat merasakan kedekatan dengan permainan yang mereka mainkan dan memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, di mana satu kelompok menggunakan permainan Ular Tangga Kata dalam pembelajaran, sementara kelompok lainnya menggunakan metode pengajaran konvensional [32]. Desain eksperimen ini memungkinkan peneliti mengukur perbedaan kemampuan mengenal kata antara kedua kelompok secara objektif. Pengelolaan kelompok dilakukan secara acak untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik yang serupa, sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan dengan lebih akurat.

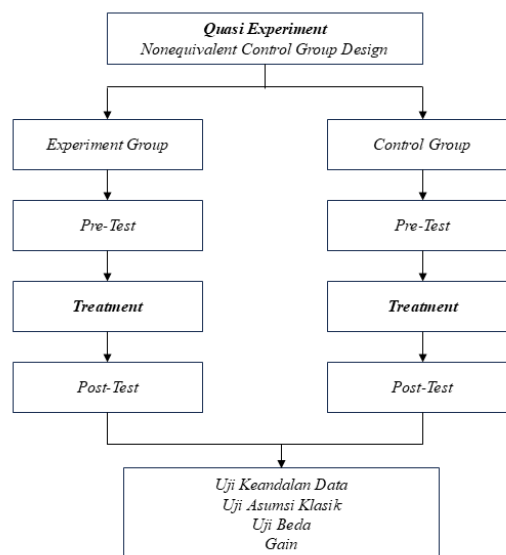
Analisis statistik dilakukan untuk mengukur perbedaan kemampuan mengenal kata antara kedua kelompok. Metode analisis yang digunakan termasuk uji t untuk menentukan signifikansi perbedaan antara kelompok [33]. Dengan menggunakan uji t, peneliti dapat mengetahui apakah penggunaan permainan Ular Tangga Kata memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal kata siswa. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan pengamatan langsung selama proses pembelajaran untuk mendapatkan data kualitatif mengenai interaksi siswa dan efektivitas permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Data kualitatif ini memberikan wawasan tambahan mengenai bagaimana siswa berinteraksi dengan permainan dan dengan teman-teman mereka, serta bagaimana hal ini mempengaruhi proses belajar mereka. Dengan demikian, metodologi yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil kuantitatif, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai pengalaman belajar siswa.

METODE

Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada filosofi positivisme, dengan penekanan pada pengukuran objektif dan analisis statistik untuk menguji hipotesis [34], [35]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga kata dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dengan mengumpulkan data numerik yang dapat diolah secara statistik, penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak permainan tersebut. Permainan ular tangga kata berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta diharapkan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Desain penelitian yang diterapkan adalah kuasi-eksperimental, khususnya *Nonequivalent Control Group*

Design [36]. Desain ini memungkinkan perbandingan antara kelompok eksperimen yang menggunakan permainan ular tangga kata dan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya [37]. Peneliti akan mengendalikan variabel yang mempengaruhi hasil, seperti latar belakang pendidikan siswa, untuk memberikan gambaran yang akurat mengenai pengaruh permainan terhadap kemampuan belajar siswa.

Populasi penelitian terdiri dari siswa di SD Muhammadiyah Kota Madiun, dengan sampel yang diambil dari dua kelas, sejumlah 50 siswa. Pemilihan sampel dilakukan secara acak untuk memastikan representativitas. Peneliti juga mempertimbangkan faktor demografis yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan belajar yang telah divalidasi. Analisis statistik mencakup uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji t untuk mengidentifikasi perbedaan antara kelompok. Hasil analisis akan disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman. Pertimbangan etis sangat penting dalam penelitian ini. Izin dari orang tua dan pihak sekolah akan diperoleh sebelum penelitian dimulai. Peneliti akan menjaga kerahasiaan data dan memastikan bahwa partisipasi siswa tidak membahayakan kesejahteraan mereka. Peserta dan orang tua juga akan diinformasikan mengenai hak-hak mereka, termasuk hak untuk menarik diri dari penelitian kapan saja.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Data *Pre-test* dan *Post-test* Membaca Permulaan

	N	Mean	Standar Deviasi	Range	Min	Max
Kontrol (Kelas A)						
<i>Pre-test</i>	25	69,24	9,18	29	50	79
<i>Post-test</i>	25	72,76	7,92	29	54	81
Eksperimen (Kelas B)						
<i>Pre-test</i>	25	65,08	8,43	34	51	78
<i>Post-test</i>	25	83,04	5,67	32	57	92

Pengolahan data awal dilakukan menggunakan SPSS versi 24. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen (kelas B) yang terdiri dari 25 siswa, skor minimal yang diperoleh adalah 51, dan skor maksimalnya adalah 78. Sementara itu, pada kelas kontrol (kelas A) yang juga memiliki 25 siswa, skor minimal yang dicapai adalah 50, dan skor maksimalnya adalah 79. Makna dari hasil ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas memiliki skor maksimal yang sama, kelas eksperimen memiliki rentang skor yang lebih luas, dengan skor terendah yang lebih rendah dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat mengindikasikan variasi kemampuan belajar yang lebih besar di kelas eksperimen.

Pengolahan data akhir dilakukan menggunakan SPSS versi 24. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen (kelas B) yang terdiri dari 25 siswa, skor minimal yang diperoleh adalah 57, dan skor maksimalnya adalah 92. Sementara itu, pada kelas kontrol (kelas A) yang juga memiliki 25 siswa, skor minimal yang dicapai adalah 54, dan skor maksimalnya adalah 81. Makna dari hasil ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rentang skor yang lebih luas, dengan skor maksimal yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa di kelas eksperimen setelah dilakukan *post-test* memiliki kemampuan belajar yang lebih baik atau variasi yang lebih besar dalam pencapaian mereka.

Pengujian Prasyarat Analisis Uji Normalitas, Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data kemampuan awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang hasilnya disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Kontrol (A) dan Kelas Eksperimen (B)	Saphiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test	0,952	50	0,215
Post-test	0,935	50	0,305

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk untuk data pre-test dan post-test menunjukkan bahwa kedua set data berdistribusi normal, yang merupakan prasyarat penting dalam analisis statistik. Untuk data pre-test, nilai statistik Shapiro-Wilk tercatat sebesar 0,952 dengan signifikansi sebesar 0,215. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 mengindikasikan bahwa tidak terdapat cukup bukti untuk menolak hipotesis nol, yang menyatakan bahwa data pre-test berdistribusi normal. Keberadaan normalitas dalam data pre-test memberikan dasar yang kuat untuk analisis lebih lanjut, termasuk perbandingan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya, analisis terhadap data post-test menunjukkan nilai statistik Shapiro-Wilk sebesar 0,935 dengan signifikansi sebesar 0,305. Seperti halnya data pre-test, signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data post-test juga berdistribusi normal. Keberhasilan transformasi data post-test menjadi normal sangat penting, mengingat data ini mencerminkan hasil dari intervensi yang diterapkan dalam penelitian. Keberhasilan dalam memenuhi asumsi normalitas ini tidak hanya memperkuat validitas analisis, tetapi juga meningkatkan kepercayaan terhadap hasil yang diperoleh. Normalitas data menunjukkan bahwa distribusi nilai tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi

normal, yang berarti bahwa rata-rata dan varians dapat diandalkan sebagai representasi dari populasi yang lebih besar. Dengan demikian, hasil analisis yang dihasilkan dari uji t akan memberikan gambaran yang akurat mengenai perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Pengujian Prasyarat Analisis Uji Homogenitas, Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk menentukan apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Uji ini menggunakan uji-F dengan bantuan SPSS versi 24, dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) [38].

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelas Kontrol (A) dan Kelas Eksperimen (B)	Statistik	df1	df2	Sig.
<i>Levene's Test</i>	0,123	1	98	0,726

Hasil uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* menunjukkan nilai statistik sebesar 0,123 dengan derajat kebebasan $df1 = 1$ dan $df2 = 98$. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,726, yang jauh lebih besar dari tingkat signifikansi yang umum digunakan, yaitu 0,05. Interpretasi dari hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam varians *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen serta kontrol. Nilai statistik *Levene* yang rendah (0,123) menunjukkan bahwa perbedaan varians antara kedua kelompok tidak signifikan. Hal ini memberikan keyakinan bahwa data yang digunakan dalam analisis lebih lanjut tidak terpengaruh oleh perbedaan varians yang dapat memengaruhi validitas hasil.

Dengan signifikansi 0,726, peneliti tidak memiliki cukup bukti untuk menolak hipotesis nol, yang menyatakan bahwa varians antar kelompok adalah sama. Keberhasilan dalam memenuhi asumsi homogenitas ini memungkinkan peneliti untuk melanjutkan analisis statistik lebih lanjut dengan menggunakan metode parametrik, yang memberikan hasil yang lebih kuat dan dapat diandalkan. Secara keseluruhan, hasil uji *Levene* mendukung integritas analisis yang dilakukan sehingga memastikan bahwa perbandingan antara kelompok *pre-test* dan *post-test* dapat dilakukan dengan validitas yang tinggi.

Uji hipotesis dilakukan untuk membandingkan nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan analisis prasyarat, data *post-test* untuk kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji-t independen (uji-t sampel bebas) dengan pendekatan dua pihak. Hasil perhitungan nilai *post-test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji T dua pihak *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Selisih Rata-rata	t-Statistik	df	Signifikansi
<i>Equal Variances Assumed</i>	70,5	85,2	14,7	5,432	98	0,000
<i>Equal Variances Non Assumed</i>	70,5	85,2	14,7	5,432	95,3	0,000

Hasil uji t untuk perbandingan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai t sebesar 5,432 dengan signifikansi 0,000, yang sangat signifikan. Nilai t yang tinggi ini

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang substansial antara rata-rata nilai pre-test (70,5) dan post-test (85,2). Dengan kata lain, intervensi yang diterapkan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam konteks *Equal Variances Assumed*, derajat kebebasan (df) adalah 98, yang menunjukkan bahwa analisis ini didasarkan pada asumsi bahwa varians kedua kelompok adalah sama. Nilai signifikansi yang diperoleh (0,000) jauh di bawah batas signifikansi 0,05, yang mengindikasikan bahwa kita dapat menolak hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan antara kedua kelompok. Hal ini memberikan keyakinan bahwa hasil yang diperoleh adalah valid dan dapat diandalkan. Sebaliknya, dalam *Equal Variances Not Assumed*, derajat kebebasan yang digunakan adalah 95,3. Meskipun nilai t tetap sama (5,432), analisis ini tidak mengasumsikan bahwa varians kedua kelompok adalah sama. Hasil signifikansi juga tetap 0,000, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara pre-test dan post-test tetap signifikan meskipun varians tidak dianggap homogen.

Kedua analisis ini memberikan hasil yang konsisten, menegaskan bahwa intervensi yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, baik asumsi varians yang sama maupun tidak sama mendukung kesimpulan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan performa akademik siswa secara signifikan.

Tabel 5. Uji N-Gain

	Rata-rata <i>Pre-Test</i>	Rata-rata <i>Post-Test</i>	N-Gain (%)	Kategori N-Gain
N-Gain	70,5	85,2	0,367	Sedang

Hasil perhitungan N-Gain dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan nilai N-Gain sebesar 0,367. Ini berarti terdapat peningkatan sebesar 36,7% setelah intervensi diterapkan. Nilai N-Gain yang dikategorikan sebagai "Sedang" menunjukkan bahwa meskipun intervensi yang dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar, masih ada potensi untuk perbaikan lebih lanjut. Peningkatan 36,7% mencerminkan keberhasilan metode yang diterapkan, namun juga mengindikasikan bahwa strategi tambahan mungkin diperlukan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Permainan edukatif telah menjadi bagian integral dari pendidikan dasar di seluruh dunia, dan popularitasnya terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan metode pengajaran yang lebih interaktif. Dalam konteks pendidikan, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengisi waktu luang, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa [39]. Permainan seperti 'Ular Tangga Kata' menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan menarik, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar, termasuk pengenalan kata. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, permainan ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil akademis mereka.

Permainan ini tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi jembatan yang menghubungkan teori dengan praktik. Dalam konteks ini, 'Ular Tangga Kata' berfungsi sebagai media yang memfasilitasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih

menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat mereka lebih mudah untuk menyerap informasi baru. Dengan demikian, permainan edukatif seperti ini sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang positif dan produktif [40]. Selain itu, permainan edukatif juga dapat diintegrasikan dengan berbagai mata pelajaran lain, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti 'Ular Tangga Kata' memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan pengenalan kosakata siswa, terutama di kelas B. Dalam studi ini, siswa yang berpartisipasi dalam permainan ini menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kemampuan mereka untuk mengenali dan menggunakan kata-kata baru. Melalui mekanisme permainan yang menyenangkan, siswa tidak hanya belajar kosakata baru, tetapi juga memahami konteks penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa, yang merupakan fondasi penting dalam pendidikan dasar.

Peningkatan penguasaan kosakata ini tidak hanya terlihat dari hasil tes yang dilakukan setelah permainan, tetapi juga dari pengamatan langsung terhadap interaksi siswa selama permainan. Siswa yang sebelumnya kesulitan dalam mengenali kata-kata baru menunjukkan kemajuan yang signifikan, dan mereka mulai menggunakan kosakata baru dalam percakapan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya membantu dalam pengenalan kosakata, tetapi juga dalam penerapan kosakata tersebut dalam konteks yang lebih luas [41]. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu aspek paling menarik dari permainan edukatif adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa [42]. 'Ular Tangga Kata' tidak hanya membuat proses belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa. Ketika siswa terlibat dalam permainan, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Misalnya, siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada pelajaran bahasa menjadi lebih antusias ketika mereka dapat belajar melalui permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran. Lebih jauh lagi, suasana kompetitif yang diciptakan oleh permainan ini mendorong siswa untuk saling mendukung dan berkolaborasi. Mereka belajar untuk menghargai usaha teman-teman mereka dan memahami pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi individu, tetapi juga membangun semangat tim di antara siswa. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari satu sama lain, yang memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Permainan edukatif juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Melalui permainan seperti 'Ular Tangga Kata', siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Keterampilan

sosial ini sangat penting dalam konteks pendidikan, karena mereka tidak hanya membantu siswa dalam belajar, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berfungsi dengan baik dalam masyarakat. Dalam permainan, siswa sering kali harus berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama, yang mengajarkan mereka nilai-nilai seperti kerja sama dan empati. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis, tetapi juga membentuk karakter siswa.

Pengembangan keterampilan sosial ini sangat terlihat dalam interaksi siswa selama permainan. Mereka belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif. Keterampilan ini akan sangat berguna bagi mereka di masa depan, baik dalam konteks akademis maupun sosial [5]. Selain itu, kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan bekerja dalam tim adalah keterampilan yang sangat dihargai di dunia kerja, sehingga pengalaman ini akan memberikan keuntungan bagi siswa di masa depan. Integrasi permainan tradisional ke dalam pendidikan modern memiliki relevansi yang sangat penting. Permainan seperti 'Ular Tangga Kata' tidak hanya membantu siswa dalam belajar, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya dan identitas. Dengan mengenalkan siswa pada permainan yang memiliki akar budaya, kita tidak hanya mengajarkan mereka tentang kosakata, tetapi juga tentang nilai-nilai dan tradisi yang melekat dalam budaya mereka. Hal ini menciptakan rasa bangga dan identitas di kalangan siswa, yang sangat penting dalam pembentukan karakter mereka.

Lebih dari sekadar alat pendidikan, permainan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkenalkan siswa pada warisan budaya mereka [14]. Dalam proses belajar, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga memahami pentingnya melestarikan budaya mereka. Ini adalah aspek yang sangat penting dalam pendidikan, terutama di era globalisasi saat ini, di mana identitas budaya sering kali terancam. Dengan mengintegrasikan elemen budaya dalam pembelajaran, siswa dapat lebih menghargai warisan mereka dan merasa lebih terhubung dengan komunitas mereka. Dalam penelitian ini, desain eksperimental yang digunakan sangat efektif dalam mengukur hasil dari penggunaan permainan edukatif. Dengan menggunakan analisis statistik yang tepat, peneliti dapat menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pengenalan kosakata siswa setelah berpartisipasi dalam permainan. Selain itu, observasi kualitatif selama proses belajar juga memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana siswa berinteraksi dengan permainan dan satu sama lain. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk menyimpulkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan.

Berdasarkan temuan penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat diberikan kepada pendidik mengenai integrasi permainan edukatif ke dalam metode pengajaran mereka. Pertama, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penggunaan permainan dalam pembelajaran [43]. Ini dapat dilakukan dengan menyediakan waktu khusus dalam kurikulum untuk permainan edukatif dan melibatkan siswa dalam pemilihan permainan yang akan digunakan. Selain itu, guru juga harus siap untuk menghadapi tantangan yang mungkin muncul, seperti perbedaan

tingkat keterampilan siswa, dan mencari solusi yang tepat untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif.

Rekomendasi lainnya adalah untuk melakukan pelatihan bagi guru mengenai cara mengimplementasikan permainan edukatif secara efektif. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana permainan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran, guru dapat lebih percaya diri dalam menerapkan metode ini di kelas. Selain itu, kolaborasi antara guru dan orang tua juga sangat penting untuk mendukung penggunaan permainan edukatif di rumah, sehingga siswa dapat terus belajar di luar lingkungan sekolah. Dengan melibatkan orang tua, siswa akan mendapatkan dukungan tambahan yang dapat memperkuat pembelajaran yang terjadi di sekolah.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga kata memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan pengenalan kosakata siswa di sekolah dasar. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa, serta memiliki relevansi budaya yang penting. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk merekomendasikan penggunaan permainan edukatif dalam praktik pendidikan. Untuk penelitian di masa depan, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana permainan edukatif dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya menjadi alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan karakter dan identitas siswa. Dengan pendekatan yang tepat, permainan edukatif dapat menjadi bagian yang tak terpisahkan dari strategi pengajaran yang efektif, memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dan masyarakat secara keseluruhan. Berbeda dari hasil penelitian sebelumnya yang cenderung melihat melalui sudut pandang pada media digital atau pendekatan modern, hasil penelitian ini secara khusus mempertegas pemanfaatan permainan tradisional dengan pendekatan berbasis konteks dan interaksi sosial yang intensif. Hasil penelitian ini juga memberikan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, tetapi juga tercipta kontribusi penting dalam pelestarian budaya lokal di lingkungan pendidikan.

PENGHARGAAN

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Kota Madiun atas izin dan dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga kepada orang tua siswa yang telah mendukung pendampingan proses belajar siswa, serta kepada para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Didik Joko Pitoyo yang telah memberikan masukan yang sangat berharga dalam proses penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Y. S. M. Girsang and E. Tarihoran, "Peran Permainan Edukatif Dalam Proses Katekese Digital Anak-Anak Usia Dini," *Jurnal Magistra*, vol. 2, no. 2, pp. 201-209, 2024. doi: 10.62200/magistra.v2i2.127
- [2] N. P. Astuti and S. Watini, "Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, vol. 8, no. 3, pp. 2141-2150, 2022. doi: 10.37905/Aksara
- [3] F. K. Alzahrani and W. S. Alhalafawy, "Gamification for learning sustainability in the blackboard system: motivators and obstacles from faculty members' perspectives," *Sustainability*, vol. 15, no. 5, p. 4613, 2023. doi: 10.3390/su15054613
- [4] S. T. Aprilia, H. Siswono, and M. A. Sugiarto, "Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini," *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 7, no. 02, pp. 127-136, 2024. doi: 10.46963/mash.v7i02.2158
- [5] A. Hariyadi *et al.*, "Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di SD Kudus," *Scientia*, vol. 3, no. 2, 2024. doi: 10.51773/sssh.v3i2.335
- [6] K. Khomsin and R. Rahimmatussalisa, "Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 10, no. 1, pp. 25-33, 2021. doi: 10.21831/jpa.v10i1.37872
- [7] E. Turan-Özpolat, "A Phenomenographic Study on Views about Entertaining and Boring Situations in Learning Process," *International Education Studies*, vol. 13, no. 10, pp. 8-34, 2020. doi: 10.5539/ies.v13n10p8
- [8] F. Yusuf, S. Rahmi, and B. Lutfi, "PKM Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa," *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 105-110, 2023, <https://journal.ininnawaparaedu.com/paramacitra/article/view/26>.
- [9] M. Darmawan, Y. Hidayat, and T. Juliantine, "Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Pembelajaran Bulutangkis," *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, vol. 11, no. 1, pp. 172-184, 2022. doi: 10.31571/jpo.v11i1.3933
- [10] N. Novitasari and T. A. Rahman, "Penerapan Metode Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di RA," *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, vol. 7, no. 1, pp. 18-29, 2023. doi: 10.35896/ijecie.v7i1.553
- [11] H. Manora, N. L. Khasanah, and F. N. Putri, "Dampak Penggunaan Teknologi dalam Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 161-178, 2024. doi: 10.37092/bouseik.v2i2.921
- [12] E. N. T. Kuswantoro, T. Rachman, and A. F. Munadzar, "Game "Roro Jonggrang" Sebagai Media Belajar Untuk Mengkenalkan Cerita Rakyat," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 33-38, 2021. doi: 10.36040/jati.v5i1.3379
- [13] N. Sari, H. Hibana, and N. A. Zulfa, "Model Pendekatan Taman Indria Ki Hadjar Dewantara dan Implementasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 253-267, 2024. doi: 10.37985/murhum.v5i2.837
- [14] F. Rizkiyani and D. Y. Sari, "Pengenalan budaya Sunda pada anak usia dini: sebuah narrative review," *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, vol. 19, no. 1, pp. 32-

- 45, 2022. doi: 10.15575/al-tsaqafa.v19i1.18292
- [15] A. Elimelech and D. Aram, "A digital early spelling game: The role of auditory and visual support," *AERA Open*, vol. 5, no. 2, p. 2332858419857702, 2019. doi: 10.1177/2332858419857702.
- [16] N. A. Zahrika and E. T. Andaryani, "Kurikulum Berbasis Budaya untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan dengan Identitas Lokal," *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 163-169, 2023. doi: 10.57251/ped.v3i2.1124.
- [17] M. Sarumaha, K. Telaumbanua, and D. Harefa, "Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Nias Selatan: Membangun Identitas Budaya pada Generasi Muda," *Jurnal Education Development*, vol. 12, no. 3, pp. 663-668, 2024, doi : 10.37081/ed.v12i3.6585.
- [18] D. Clingingsmith, W. Drover, and S. Shane, "Examining the outcomes of entrepreneur pitch training: an exploratory field study," *Small Bus. Econ.*, vol. 60, no. 3, pp. 947-974, Mar. 2023, doi: 10.1007/s11187-022-00619-4.
- [19] J. Buckingham, R. Beaman, and K. Wheldall, "Why poor children are more likely to become poor readers: The early years," *Mapping the Field*, pp. 185-203, 2023. doi: 10.1080/00131911.2013.795129
- [20] Y. Boz and A. Cetin-Dindar, "Teaching concerns, self-efficacy beliefs and constructivist learning environment of pre-service science teachers: a modelling study," *Eur. J. Teach. Educ.*, vol. 46, no. 2, pp. 274-292, Mar. 2023, doi: 10.1080/02619768.2021.1919079.
- [21] R. A. Kutbiddinova, A. Eromasova, and M. A. Romanova, "The Use of Interactive Methods in the Educational Process of the Higher Education Institution," *International Journal of Environmental Science Education*, vol. 11, no. 14, pp. 6557-6572, 2016, <http://www.ijese.net/makale/940.html>.
- [22] Z.-Y. Liu, Z. A. Shaikh, and F. Gazizova, "Retracted Article: Using the Concept of Game-Based Learning in Education", *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 14, pp. pp. 53-64, Jul. 2020, Doi : 10.3991/ijet.v15i14.14675.
- [23] J. Zajda and J. Zajda, "Constructivist learning theory and creating effective learning environments," *Globalisation education reforms: Creating effective learning environments*, pp. 35-50, 2021. doi: 10.1007/978-3-030-71575-5_3
- [24] A. Maroukas, C. Troussas, A. Krouska, and C. Sgouropoulou, "Virtual reality in education: a review of learning theories, approaches and methodologies for the last decade," *Electronics*, vol. 12, no. 13, p. 2832, 2023. doi: 10.3390/electronics12132832
- [25] J. Krath, L. Schürmann, and H. F. Von Korflesch, "Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning," *Computers in Human Behavior*, vol. 125, p. 106963, 2021. doi: 10.1016/j.chb.2021.106963
- [26] F. H. Pakpahan and M. J. J. o. A. L. Saragih, "Theory of cognitive development by Jean Piaget," vol. 2, no. 1, pp. 55-60, 2022, Doi: 10.52622/joal.v2i2.79.
- [27] G. Makransky and G. B. Petersen, "The cognitive affective model of immersive learning (CAMIL): A theoretical research-based model of learning in immersive virtual reality," *Educational Psychology Review*, vol. 33, no. 3, pp. 937-958, 2021. doi: 10.1007/s10648-020-09586-2
- [28] F. A. Rahmawati and J. P. Purwaningrum, "Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika", *jrpm*, vol. 4, no. 1, pp. 1-4, Apr. 2022, Doi: 10.55719/jrpm.v4i1.349.
- [29] S. Z. H. Dheta, A. R. Dani, H. B. Arifin, E. Y. Rohma, and S. D. Ardhea, "Keefektifan

- teori Lev Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD) terhadap Proses Perkembangan Keterampilan Kognitif pada Siswa Kelas II di SDN 03 Taman Kota Madiun," *Pros. Konf. Ilm. Dasar*, vol. 5, pp. 1528–1531, 2024, [Online]. Available: <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5659>.
- [30] N. Ma, L. Du, Y.-L. Zhang, Z.-J. Cui, and R. Ma, "The effect of interaction between knowledge map and collaborative learning strategies on teachers' learning performance and self-efficacy of group learning," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 31, no. 3, pp. 1592–1606, Apr. 2023, doi: 10.1080/10494820.2020.1855204.
- [31] P. Potrac, L. Nelson, R. Groom, and K. Greenough, "Lev Vygotsky: Learning through social interaction in coaching," in *Learning in sports coaching*: Routledge, 2016, pp. 101-112, <https://www.routledge.com/products/9781138816572>.
- [32] R. Agustianti *et al.*, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Tohar Media, 2022, <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=giKkEAAAQBAJ>.
- [33] I. Hermawan, *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran, 2019, <https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ>.
- [34] A. Zaenal, "Metodologi Penelitian Pendidikan", *Jurnal Al-Hikmah*, vol. 1, no. 1, Jul. 2020, <https://alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/16>.
- [35] S. H. Sahir, *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia, 2021, <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=PinKEAAAQBAJ>.
- [36] R. A. Nianogo, T. Benmarhnia, and S. O'Neill, "A comparison of quasi-experimental methods with data before and after an intervention: an introduction for epidemiologists and a simulation study," *Int. J. Epidemiol.*, vol. 52, no. 5, pp. 1522–1533, Oct. 2023, doi: 10.1093/ije/dyad032.
- [37] A. K. Estri, E. Marti, and M. H. Rahayu, "The Effectiveness of Android-Based Educational Game Toward High School Students' Preparedness in Facing Merapi Eruption," *Malaysian J. Nurs.*, vol. 12, no. 4, Apr. 2021, doi: 10.31674/mjn.2021.v12i04.010.
- [38] W. N. Habiby, *Statistika pendidikan*. Muhammadiyah University Press, 2017, <https://books.google.co.id/books?id=ubVVDwAAQBAJ>.
- [39] A. Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 68–73, May 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1728.
- [40] A. Nurhasanah and R. Giyartini, "Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 195–206, Jun. 2022, doi: 10.17509/pedadidaktika.v9i2.53037.
- [41] E. Setiawati, Desri, and E. Solihatulmilah, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak", *Petik*, vol. 5, no. 1, pp. 85–91, Mar. 2019, <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/1540>.
- [42] N. Afifah and S. Hartatik, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya," *MUST J. Math. Educ. Sci. Technol.*, vol. 4, no. 2, p. 209, Dec. 2019, doi: 10.30651/must.v4i2.3035.
- [43] S. A. Regina and N. Darmayanti, "Teacher Efforts In Improving Letter Knowledge Ability For Early Childhood Education," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, vol. 5, no. 1, pp. 661-674, 2023. doi: 10.37680/scaffolding.v5i1.2841.