

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KARAKTER PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS II SDN CATURTUNGGAL 7 SLEMAN**

Oleh:

Dwita Apriyanti, Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan,  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dwitaapriyanti21@gmail.com.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ular tangga karakter. Penelitian ini juga bertujuan untuk menentukan tingkat validitas dan kualitas media pembelajaran ular tangga karakter untuk pelajaran PPKn yang layak digunakan untuk pembelajaran tematik pada tema 2 “Bermain di Lingkunganku” subtema 2 “Bermain di Rumah Teman” di kelas II SDN Caturtunggal 7 Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian pengembangan ini hanya menggunakan tujuh dari sepuluh langkah yang terdiri dari penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan utama, dan revisi produk hasil uji coba lapangan utama. Media yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan kepada siswa. Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 35. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket respon. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menghasilkan satu paket produk media pembelajaran berupa modifikasi permainan ular tangga karakter yang terdiri dari papan permainan ular tangga, dadu, pion, petunjuk permainan. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi mendapat rerata skor akhir 4,67 (sangat baik). Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media mendapat rerata skor akhir 4,2 (baik). Hasil keseluruhan dari uji coba lapangan awal memperoleh rata-rata skor 82 % (sangat baik). Hasil keseluruhan dari uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata skor 96,2 % (sangat baik). Hasil uji kelayakan guru yang memperoleh rata-rata skor 4,9 (sangat baik).

Kata kunci : *pengembangan media, ular tangga karakter, pendidikan karakter*

### ***THE DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS BOARD IN PPKN LEARNING FOR SECOND GRADE STUDENTS OF CATURTUNGGAL 7 STATE ELEMENTARY SCHOOL***

### **ABSTRACT**

*This research to describe the steps to develop learning media for Snakes and Ladder Characters. This research also aims to determine the level of validity and quality of learning media for Snakes and Ladder Characters for Civics lessons that are suitable for thematic learning on theme 2 “Playing in my neighbourhood” sub-theme 2 “Playing at a friend’s house” in grade II SDN Caturtunggal 7 Sleman. This research is a research and development (Research and Development). The development model in this research is the development developed by Borg and Gall. This development research only uses seven out of ten steps consisting of research and data collection, planning, product draft development, initial field trials, revision of trial results, main field trials, and product revision of main field trials. The*

*media developed is validated first by media experts and material experts before being tested on students. The test subjects in this research were 35 students from two different locations, namely SDN Caturtunggal 7 Sleman and Madrasah Diniyah Sragen. Data collection techniques were carried out through interviews, observation, and response questionnaires. The data analysis technique used in this research is descriptive statistical analysis. This research produced a package of instructional media products in the form of a modification of the Snakes and Ladder Characters. game consisting of snake and ladder game boards, dice, pawns, game instructions. The results of the validation of learning media by material experts got a final average score of 4.67 (very good). The results of the validation of learning media by media experts got a final mean score of 4.2 (good). The overall results from the initial field trials obtained an average score of 82% (very good). The overall results of the main field trials obtained an average score of 96.2% (very good). The results of the feasibility test of the teacher who obtained an average score of 4.9 (very good).*

**Keywords:** *media development, character ladder snake, character education.*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Gaffar ( Dharma, 2011:5), pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu. Tujuan pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku siswa. Salah satu upaya pemerintah untuk membentuk karakter generasi muda Indonesia yaitu melalui pendidikan formal di sekolah.

Pendidikan di sekolah dilakukan melalui proses belajar mengajar yang melibatkan berbagai komponen pendidikan seperti guru, siswa, metode, fasilitas dan lain-lain. Keberhasilan pada pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek yaitu peserta didik, pendidik, dan media pembelajaran.

Keberadaan dan ketersediaan media belajar sangat penting dalam menunjang proses belajar. Menurut Djamarah dan Zain (2002: 155), manfaat penggunaan media dalam pembelajaran terutama untuk tingkat SD sangatlah penting. Ketidakmampuan guru menjelaskan sesuatu bahan itulah dapat diwakili oleh peranan media. Menurut Degeng (2013:160), media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada si-belajar, apakah itu orang, alat, atau bahan. Media pembelajaran yang tersedia di SDN Caturtunggal 7 Sleman kurang bervariasi. Media pembelajaran yang tersedia hanyalah berbasis cetak.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas II di SDN Caturtunggal 7 Sleman terkait pembelajaran pendidikan karakter

menunjukkan bahwa sekolah sangat memerlukan bahan ajar yang dapat menunjang pendidikan karakter. Guru masih kesulitan dalam membelajarkan nilai karakter terutama untuk siswa kelas rendah dikarenakan bahan ajar yang digunakan hanyalah buku tematik dan LKS. Belum ada media pembelajaran berbasis komputer maupun android. Hal ini karena kurangnya fasilitas yang tersedia di SDN Caturtunggal 7. Sekolah belum memiliki laboratorium komputer dan hanya memiliki satu proyektor saja. Penggunaan media pembelajaran berbasis android juga belum dapat digunakan karena hanya beberapa siswa saja yang memiliki android dan adanya peraturan sekolah yang melarang siswanya untuk membawa android.

Berdasarkan kondisi maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berciri-ciri antara lain;

1) menarik, 2) aktif, 3) menyenangkan, 4) mudah dipahami, 5) motivasi, 6) memiliki tujuan. Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang membuat siswa dapat belajar dan bermain. Menurut Piaget (Suyanto, 2005: 124), belajar sambil bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan siswa karena ketika seorang siswa berinteraksi langsung dengan objek (alat permainan) disitulah terjadi proses mengkonstruksi

pengetahuan baru. Ketika belajar sambil bermain, siswa akan berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga terjalin sebuah hubungan melalui bahasa dan gerakan. Dari situlah siswa akan menerjemahkan komunikasi sehingga berpikir verbal dan membangun sebuah pengetahuan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD, yang mana menurut Jean Piaget (Suparno, 2001:43), siswa usia tujuh tahun masuk ke kategori tahap pra operasional konkret yang mana siswa sudah mulai belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata serta siswa memiliki pikiran yang sangat imajinatif. Siswa sekolah dasar lebih menyukai bermain, bergerak, melakukan kegiatan berkelompok, dan senang merasakan atau melakukan kegiatan secara langsung

Dengan demikian media yang cocok digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter untuk kelas II SD adalah alat permainan edukatif berupa ular tangga karakter. Media ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD dan fasilitas yang tersedia di SDN Caturtunggal 7. Ular tangga karakter berperan dalam membantu guru untuk menjelaskan nilai nilai karakter. Ular tangga karakter mampu membuat siswa tertarik belajar sekaligus bermain, sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Ular tangga karakter akan memacu kemampuan kognitif dan afektif siswa.

Ular tangga karakter akan melatih peserta didik dalam mengambil keputusan dan bertanggung jawab.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang melalui 7 dari 10 langkah. Model ini dipakai untuk mengembangkan dan mem validasi produk penelitian.

### **2. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg dan Gall. Penelitian pengembangan ini hanya menggunakan tujuh dari sepuluh langkah yang terdiri dari penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan revisi produk hasil uji coba lapangan utama.

### **3. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan

atas ular tangga karakter yang dikembangkan.

#### **a. Desain Uji Kelayakan**

Meliputi uji validasi yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Kemudian uji coba lapangan untuk mengetahui respon pengguna mengenai ular tangga karakter yang dikembangkan.

#### **b. Subyek uji coba**

Subjek validasi produk adalah dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Sedangkan subjek uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini adalah 1 guru dan siswa kelas II SDN Caturtunggal 7 Sleman, DIY dan Madrasah Diniyah Tanon, Sragen yang berjumlah 35 siswa.

#### **c. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan wawancara.

#### **d. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif.

## **HASIL PENELITIAN**

Media pembelajaran permainan ular tangga karakter untuk kelas II sekolah dasar ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan Borg dan Gall. Penjelasan hasil penelitian berdasarkan

langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut

### **1. Penelitian Dan Pengumpulan Data**

Kegiatan penelitian dan pengamatan potensi masalah dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh identifikasi masalah diantaranya adalah kebiasaan menyontek yang dilakukan beberapa siswa. Beberapa siswa yang melakukan perilaku tercela. Sekolah sangat memerlukan bahan ajar yang dapat menunjang pendidikan karakter. Guru masih kesulitan dalam membelajarkan nilai karakter terutama untuk siswa dikelas rendah. Guru juga selalu menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi ajar.

Di SDN Caturtunggal 7 Sleman belum terdapat media pembelajaran yang memadai dalam pelajaran PPKn tentang pendidikan karakter. Media yang dipilih berupa media permainan yang memiliki manfaat yang baik untuk anak usia sekolah dasar yang masih dalam tahap suka bermain dan berkelompok. Jenis permainan yang dipilih berupa permainan ular tangga karakter yang dapat digunakan secara berkelompok dan mudah digunakan. Oleh sebab itu media permainan berupa ular tangga karakter menjadi pilihan untuk dikembangkan

sebagai media pembelajaran yang layak bagi siswa sekolah dasar kelas II.

### **2. Perencanaan**

#### **a) Desain Media**

Desain media yang dikembangkan dalam produk ini berupa media pembelajaran ular tangga karakter. Ular tangga karakter berbentuk persegi panjang dengan ukuran 33 cm x 32 cm berbahan triplek dan di atasnya dilapisi stiker gambar permainan ular tangga karakter. Dalam permainan ular tangga karakter terdapat 48 kotak, gambar ular sebanyak 3 buah, dan gambar tangga sebanyak 6 buah. Ular tangga karakter memiliki 48 kartu yang berukuran 6 cm x 10 cm.

#### **b) Desain Materi**

Desain materi pada produk media pembelajaran ular tangga karakter berisi materi yang disesuaikan. Materi pendidikan yang dipilih berupa pengertian, contoh, dan implementasinya pada anak usia sekolah dasar. Materi yang terdapat pada permainan antara lain : 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) rasa ingin tahu, 7) bersahabat, 8) cinta damai, 9) gemar membaca, 10) peduli

lingkungan, 11) peduli sosial, 12)

Tanggung jawab.

c. Penyusunan kisi-kisi penilaian produk

Terdapat tiga angket yang digunakan untuk menilai kelayakan produk yaitu angket yang digunakan oleh ahli materi, angket yang digunakan oleh ahli media, dan angket penilaian produk oleh siswa.

### 3. Pengembangan

a. Pembuatan media pembelajaran

Langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran pendidikan karakter dengan bentuk permainan ular tangga karakter adalah sebagai Penyusunan konsep dan bentuk permainan ular tangga. Penyusunan materi yang akan disajikan pada permainan. Penyajian materi pada konsep permainan, Desain permainan menggunakan aplikasi *CorelDRAW Graphics Suite X7*.

b. Validasi

Validasi materi dilakukan oleh dosen Fathurrohman, M.Pd . Hasil penilaian dari uji ahli materi tahap I dengan rata-rata skor 3,75 atau masuk dalam kategori “baik”. Kategori ini sudah dapat dikatakan layak

diujicobakan dan perlu direvisi. Hasil penilaian dari uji ahli materi tahap II dengan rata-rata skor 4,67 atau masuk dalam kategori “sangat baik”. Validasi materi yang dilakukan pada tahap II masuk ke kategori layak oleh validator tanpa perlu direvisi.

Validasi media dilakukan oleh dosen Suyantiningsih, S.Pd., M.Ed. Hasil penilaian dari uji ahli media tahap I dengan rata-rata skor 3,2 atau masuk dalam kategori “cukup”. Media dengan kategori ini tidak layak digunakan untuk penelitian. Hasil penilaian dari uji ahli media tahap II dengan rata-rata skor 4,2 atau masuk dalam kategori “baik”. Media dengan kategori ini sudah dikatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

c. Revisi

Revisi dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari validator pada tahap 1. Menurut ahli materi, masih ada yang harus diperbaiki sebelum diujicobakan di lapangan. Ahli materi yang memberikan saran untuk perbaikan materi pada ular tangga karakter sebagai berikut: 1) Pertanyaan yang diajukan kepada siswa melalui kartu ular tangga yang berwarna kuning sebaiknya memiliki jenis pertanyaan yang bervariasi. 2)

perhatikan penggunaan EYD pada kalimat. Suyantiningsih, S.Pd., M.Ed merupakan ahli media yang memberikan saran untuk perbaikan materi pada ular tangga karakter. Desain awal ular tangga karakter dinilai oleh ahli media memiliki komposisi gambar yang sangat ramai sehingga ahli media menyarankan untuk menghilangkan beberapa gambar. Terdapat pemilihan ilustrasi yang kurang tepat sesuai dengan materi pada beberapa desain kartu ular tangga.

#### **4. Uji Coba Lapangan Awal**

Uji coba dilakukan kepada kelompok kecil siswa dari dua lokasi yaitu SDN Caturtunggal 7 Sleman dan Madrasah Diniyyah Tanon, Sragen dengan melibatkan 10 siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, peneliti melakukan rata-rata keseluruhan yaitu dengan hasil 82 % termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Media dalam kategori ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **5. Revisi Uji Coba Lapangan Awal**

Berdasarkan saran dan masukan ahli media. Peneliti melakukan revisi beberapa ilustrasi yang tidak sesuai dengan materi.

#### **6. Uji Coba Lapangan Utama**

Uji coba lapangan utama dilakukan di dua lokasi yang sama dengan uji coba produk awal di SDN Caturtunggal 7 Sleman dan Madrasah Diniyyah Tanon, Sragen dengan melibatkan 25 siswa. Hasil uji coba pemakaian secara keseluruhan memperoleh 96,2 % yang termasuk dalam kategori “Sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian guru SDN Caturtunggal 7 Sleman terhadap ular tangga karakter dengan memperoleh rata-rata skor keseluruhan memperoleh 4,9 atau masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Media dengan kategori ini sudah sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.

#### **7. Revisi Uji Coba Lapangan Utama**

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian, peneliti tidak menemukan hal yang harus direvisi dari segi media.

### **KAJIAN PRODUK AKHIR**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran ular tangga karakter yang layak digunakan oleh siswa kelas II SDN Caturtunggal 7 Sleman sebagai solusi untuk menyampaikan nilai-nilai karakter kepada siswa pada saat pembelajaran di kelas. Pengembangan media pembelajaran ular tangga karakter didasari pada masalah sulitnya

membelajarkan nilai-nilai karakter di kelas rendah dan kurang bervariasinya media pembelajaran yang tersedia di SDN Caturtunggal 7 Sleman. Ular tangga karakter berisikan pertanyaan, motivasi, dan informasi yang disesuaikan dengan tema 2 “Bermain di lingkunganku” dan sub tema 2 “Bermain di rumah teman”. Media yang dibuat oleh peneliti ini termasuk jenis media visual perekayasa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Smaldino (2011:7) bahwa media perekayasa bersifat 3 dimensi dan bisa disentuh oleh pengguna.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, media pembelajaran ular tangga karakter dinyatakan layak digunakan baik dari aspek media dan aspek materi. Uji kelayakan ahli materi tahap I memperoleh rata-rata skor 3,75 (baik) dan pada tahap II memperoleh rata-rata skor 4,67 (sangat baik). Uji kelayakan ahli media tahap I memperoleh rata-rata skor 3,2 (cukup) dan pada tahap II memperoleh rata-rata skor 4,2 (baik). Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan 2 kali uji coba yaitu uji coba produk awal dan uji coba pemakaian. Adapun hasil uji kelayakan pengguna pada uji coba lapangan awal di SDN Caturtunggal 7 Sleman memperoleh rata-rata skor 77% (sangat baik) dan pada uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata skor 97% (sangat baik). Uji coba lapangan awal di Madrasah Diniyyah memperoleh

rata-rata skor 87% (sangat baik) dan pada uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata skor 95% (sangat baik). Uji kelayakan guru yang memperoleh rata-rata skor 4,9 (sangat baik).

Keuntungan media pembelajaran ular tangga karakter ini adalah menyajikan visual yang menarik yang dapat menggambarkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Selain itu bahan yang digunakan tahan lama dan aman sehingga dapat digunakan dalam waktu jangka panjang dan aman jika digunakan dalam pembelajaran. Ular tangga karakter membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena siswa dapat bermain sambil belajar. Ular tangga karakter mengandung pertanyaan yang tertulis pada kartu ular tangga karakter yang mana dapat merangsang siswa untuk berpikir. Ular tangga karakter juga mengandung motivasi dan informasi menarik yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter. Media pembelajaran ular tangga karakter disusun berdasarkan pembelajaran tematik terpadu, sehingga media ini digunakan dalam beberapa pelajaran yang saling terintegrasi.

Hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama, peneliti menemukan beberapa fakta menarik. Siswa menunjukkan sikap antusias dan tertarik dengan isi permainan ular tangga karakter. Hal ini tampak ketika siswa saling

menyemangati untuk terus maju menuju ke kotak finish. Pada saat permainan berlangsung, siswa sangat aktif dan bahagia. Sebagian besar siswa menyukai warna dan gambar yang ada pada ular tangga karakter. Siswa menunjukkan sikap mandiri ketika bermain dengan cara menunjuk salah satu teman, yang dapat mereka percaya untuk memimpin permainan.

Berdasarkan uji coba, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas dua sudah mulai bertanggung jawab dan memberikan amanah kepada teman mereka. Permainan ular tangga juga membuat mereka komunikatif dan interaktif terhadap lawan main mereka. Siswa belajar untuk menyusun kalimat agar dapat menjawab pertanyaan yang ada pada permainan. Selain kelebihan, peneliti menemukan kekurangan pada saat melakukan uji coba.

Beberapa siswa masih merasa malu untuk menjawab pertanyaan hal ini dibuktikan volume suara siswa yang sangat kecil. Peneliti sebagai fasilitator seharusnya memberikan arahan dan motivasi agar siswa berani pada saat permainan berlangsung. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari para ahli, praktis pendidikan dan respon siswa dalam uji coba produk awal dan uji coba pemakaian maka ular tangga karakter dapat dikatakan

layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

## **KETERBATASAN PENELITIAN**

Peneliti sangat kesulitan dalam melakukan uji coba produk hal ini dikarenakan seluruh sekolah meniadakan pembelajaran tatap muka dikelas. Pembelajaran online membuat peneliti kesulitan untuk mengujicobakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan karakter pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar kelas II. Kelayakan ini didasarkan pada :

1. Uji kelayakan ahli materi tahap I memperoleh rata-rata skor 3,75 (baik) dan pada tahap II memperoleh rata-rata skor 4,67 (sangat baik).

2. Uji kelayakan ahli media tahap I memperoleh rata-rata skor 3,2 (cukup) dan pada tahap II memperoleh rata-rata skor 4,2 (baik).
3. Uji kelayakan guru yang memperoleh rata-rata skor 4,9 (sangat baik).
4. Uji kelayakan pengguna pada uji coba lapangan awal di SDN Caturtunggal 7 Sleman memperoleh rata-rata skor 77% (sangat baik) dan pada uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata skor 97% (sangat baik). Uji coba lapangan awal di Madrasah Diniyyah memperoleh rata-rata skor 87% (sangat baik) dan pada uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata skor 95% (sangat baik).

## 2. Saran

Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya memiliki kemampuan secara sarana dan prasarana dalam menggunakan *CorelDRAW Graphics Suite X7* untuk mempermudah pengembangan desain grafis pada media. Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya memiliki rencana cadangan jika rencana awal gagal seperti

peneliti yang terdampak akibat pandemik covid-19.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, C Asri. (2004). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Degeng, Nyoman S. (2013). *Ilmu Pembelajaran*. Bandung: Kalam Hidup.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Rosdakarya.
- Djamarah Dan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Smaldino, Sharon E. Lowther, Deborah, L. Russell, James D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran Dan Media S/D Untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tafsir Ahmad. (2013). *Pendidikan Karakter Perspektif*

*Islam.Bandung* : Remaja  
Rosdakarya.

Utami, Oksarini Dewi. (2017). *Perbaikan Keterampilan Membaca Siswa Dilakukan Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas*. Purwokerto: Fkip UMP.

Wulan, Retno. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang Untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenadamedia.