

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. permainan ular tangga edukatif keselamatan lalu lintas untuk anak usia dini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap analisis, ditemukan permasalahan di TK Panti Puruhita berupa rendahnya pemahaman dan perilaku keselamatan anak, yaitu 16 anak atau 53,3% tidak menyeberang di *zebra cross*, 21 anak atau 70% tidak menggunakan helm, dan 17 anak atau 56,7% tidak melihat kanan dan kiri saat menyeberang. Tahap perancangan menghasilkan papan permainan berukuran 3,5 m × 3,5 m dengan 36 petak berpola 6×6, dadu berukuran 20 cm × 20 cm dari bahan lembut yang aman, serta panduan aturan bermain dalam bentuk pamflet. Pada tahap pengembangan, setiap petak memuat tiga variabel materi utama, yaitu rambu lalu lintas berdasarkan Permenhub No. 13 Tahun 2014, pesan keselamatan berdasarkan UU No. 22 Tahun 2009, dan perilaku aman di jalan mengacu pada program edukasi Korlantas Polri, yang seluruhnya disajikan dengan warna cerah dan ilustrasi yang mudah dipahami anak. Tahap implementasi dilaksanakan pada 10 Februari 2026 dengan melibatkan 30 siswa usia 5–6 tahun melalui rangkaian kegiatan pengenalan, pengisian *pre-test*, bermain ular tangga selama 30 menit, dan pengisian *post-test*. Tahap evaluasi dilakukan melalui validasi ahli serta analisis hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas media.
2. Media permainan ular tangga edukatif keselamatan lalu lintas dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dua validator. Validasi ahli materi yang dilakukan oleh Koordinator Penyuluhan Dinas Perhubungan Jawa Tengah menghasilkan nilai 87,27% dengan kategori sangat layak, sementara validasi ahli media yang dilakukan oleh Kepala Sekolah TK Panti Puruhita menghasilkan nilai

92% dengan kategori yang sama. Nilai rata-rata dari kedua validasi tersebut adalah 89,63%, yang mengonfirmasi bahwa media ini memenuhi standar kelayakan untuk diterapkan sebagai sarana edukasi keselamatan lalu lintas bagi anak usia dini.

3. Efektifitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman keselamatan lalu lintas anak usia dini terbukti cukup efektif dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 atau 71% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 51,34% menjadi 86,33% pada post-test. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator materi, yaitu rambu lalu lintas dari 58,33% menjadi 85,83%, pesan keselamatan dari 48,89% menjadi 82,22%, dan perilaku aman di jalan dari 55,56% menjadi 94,44%. sehingga pendekatan belajar sambil bermain melalui media ular tangga edukatif terbukti mampu menanamkan kesadaran berlalu lintas secara efektif sejak usia dini.

V.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Permainan ular tangga keselamatan anak usia dini dapat dikembangkan kembali dengan materi maupun video yang berkaitan dengan potensi bahaya dan resiko yang timbul akibat pelanggaran aturan lalu lintas.
2. Pemerintah daerah diharapkan lebih aktif dalam memperhatikan keselamatan anak usia dini dengan menambahkan kurikulum keselamatan dan mendorong adopsi media permainan edukatif seperti ular tangga ini di setiap TK yang ada di provinsi Jawa Tengah.
3. Mengembangkan *E-Booklet* yaitu buku digital yang berisi penjelasan lengkap tentang permainan, tujuan setiap gambar di papan, tips memandu bermain, dan diskusi lanjutan yang berfungsi sebagai fasilitator orang tua dalam memandu permainan ini dimanapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Ridho Juwantara. (2019). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam*. 9(1), 27–34.
- Akmillah Ilhami. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Dini. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 605–619.
- Ali, I., Sabariah, Risnayanti, Halim, B. H., Rizki, M., & Perdana, M. (2024). Sosialisasi Tertib Berlalu Lintas bagi Siswa SMP di Lagosi: Membangun Kesadaran dan Keselamatan di Jalan Raya. *Compile Journal of Society Service*, 2(1), 27.
- Amaliati, S., Khamdani, A., Rohman, I., Muksin, M., Maulah, C., & Amalia, R. (2025). Sekolah Ramah Keluarga: Literasi Edukatif Untuk Orang Tua Dalam Mendukung Pembelajaran Anak. *Pandalungan: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 295–307. <https://doi.org/10.62097/pandalungan.v3i2.2264>
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes Piaget 's Theory of Cognitive Development Analysis in 11 Year Olds in Brebes*. 6(1), 97–108.
- Aprilia, S. T., Siswono, H., & Sugiarto, M. A. (2024). Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(02), 127–136. <https://doi.org/10.46963/mash.v7i02.2158>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI*. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Azzahra Kamila Cahyani Masdar, Lailatun Nadira, Yova Murnika, & Wismanto Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk

- Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Darmansyah, F., & Prasetyanto, D. (2019). *Strategi Penegakan Hukum Dalam Meningkatkan Keselamatan Lalu Lintas Di Kota Bandung* (Vol. 19, Number 1).
- Desril, R., Sommaliagustina, D., & Lestari, T. W. (2018). Penyuluhan Hukum Keselamatan Llau Lintas Sebagai Strategi Patuh Hukum Llalulintas. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 2(2).
- Dhyani Swamilaksita, P., & Sari, I. P. (2021). *Media Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Keamanan Makanan Jajanan Anak Sekolah* (Vol. 7, Number 2).
- Dwi Rahayu, A. R., Febriandi, R., & Sukendak Ekok, A. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJSE Linggau Journal Science Education*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.55526/ljese.v2i2.269>
- Erba, A., Lambang Basri Said, & Asma Bassara. (2024). Kajian Perilaku Pengendara Dan Kecenderungan Penggunaan Kendaraan Pribadi Dalam Mewujudkan Transportasi Berkelanjutan. *Jurnal TESLINK: Teknik Sipil Dan Lingkungan*, 6(2), 451–457. <https://doi.org/10.52005/teslink.v6i2.374>
- Fitri, N. S., & Masyithoh, S. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v7i1.1327>
- Giri, B. E. (2024). Pengembangan Business Intelligence Pada Informasi Keselamatan Lalu Lintas; Studi Kasus Rencana Pembentukan Forum LLAJ Kota Kupang. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(01), 1523–1531. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6345>

- Hidayati, T. S., & Pradana, B. (2024). Penelusuran Informasi Untuk Melandasi Penyusunan "Buku Pedoman Penyuluhan Keselamatan Jalan, Program Sadar Lalu Lintas Usia Dini." *Jurnal Keselamatan Transportasi Jalan (Indonesian Journal of Road Safety)*, 11(1), LAYOUTING. <https://doi.org/10.46447/ktj.v11i1.599>
- Huda, N., Akhyar, Z., Winarso, H. P., Ruchliyadi, D. A., & Elmy, M. (2025). Penyuluhan Rambu dan Tertib Lalu Lintas Pada Siswa Di MI Misbahussalam Desa Sungai Punggu Kecamatan Anjir Muara, Kabupaten Barito Kuala. *Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 99–105. <https://doi.org/10.20527/prmfvb91>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Judijanto, L., Syamsulbahri, S., Abdullah, A., & Harsono, I. (2024). Analisis Bibliometrik tentang Keterkaitan Inovasi Teknologi dan Pengembangan Bisnis. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen West Science*, 3(01), 66–74. <https://doi.org/10.58812/jbmws.v3i01.981>
- Julaiha, S., Ramli, A., Oktaviany, V., Sudadi, S., Malik, L. R., & Anwar, H. C. (2023). Analisis Pengaruh Manajemen Pendidikan Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2659–2670. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4507>
- Khadijah, K., Sani, F., Sari, N., Rohali, A., & Harahap, S. A. (2022). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1340. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>

- Ma, J., Shen, Z., Wang, N., Xiao, X., & Zhang, J. (2024). Developmental differences in children's adaptation to vehicle distance and speed in street-crossing decision-making. *Journal of Safety Research*, *88*, 261–274. <https://doi.org/10.1016/j.jsr.2023.11.013>
- Malik, N., & Karlimah, K. (2022). Rancangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2(02)*, 239–247. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1599>
- Muhammad Ibnu Sa'ad, Heny Pratiwi, & Ahmad Abul Khair. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edutainment. *BEduManagers Journal: Borneo Educational Management and Research Journal*, *4(2)*, 45–51. <https://doi.org/10.30872/bedu.v4i2.3011>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, *1(1)*, 43–50.
- Mukholifah Madinatul, Tisngati Urip, & Ardhyantama Vit. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1 no 4(4)*.
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, *8(1)*, 40–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6(6)*, 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nur ikhsan, K. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *2(3)*, 119–127.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *3(2)*, 57–66. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>

- Nurfauziah, R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Pelanggaran Lalu Lintas Oleh Remaja Ditinjau Dari Perspektif Konstruksi Sosial. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v3i1.31975>
- Nurhayati Eni, Kartika Dewi, G., Rahmawati, E., Rahmawati, N., Qolbi Ma, D., Sholikhah, rifatus, Suwarni, P., Anggraini, R., Angraeni, R., & Azmi, S. (n.d.). *Edukasi Rambu Lalu Lintas Menggunakan Media Ular Tangga Di SD Negeri Siwalanpanji*.
- Pratama, O. W., Muntaqo, R., & Imron, A. (2024). Penerapan Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Semangat Siswa Mata Pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo. *Journal of Student Research*, 2(4), 90–102.
- Primativa, S. I. R., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Karakter Keadilan Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(3), 326–342. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.3.2023.3085>
- Rachmawaty, M., Ningtyas, D. P., Fitriani, I., & Choirudin, C. (2025). Perancangan Media Interaktif Untuk Mitigasi Bencana Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 535–549. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2347>
- Rafi Rizki Ramdani. (2024). Pengaruh Edukasi Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga Tentang Jajanan Sehat Terhadap Pengetahuan Siswa Sdn Ciawang Kabupaten Tasikmalayatahun 2023. *Jurnal Kesehatan Bidkemas*, 15(2), 83–90. <https://doi.org/10.48186/69epmk37>
- Rahmi, S. M., Arif Budiman, M., Widyaningrum, A., & Kunci, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku A R T I C L E I N F O. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Rinawati, S., Atmojo, T. B., Fajraiani, R., Qadrijati, I., Wardani, T. L., & Ismayenti, L. (2023). Efektivitas Edusafety Snake-Ladder Games Sebagai Media Edukasi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Sekolah Siswa Mts. *Abdimas Awang Long*, 6(2), 46–52.

- Rombeana, C., Rahmadi, P., & Appulembang, O. D. (2021). Pentingnya Penyampaian Informasi Yang Tepat Untuk Membangun Komunikasi Efektif Kepada Siswa Kelas III Sekolah Dasar [The Importance Of Delivering Information Appropriately In Building Effective Communication To Grade 3 Of Primary Students. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.19166/johme.v5i1.2055>
- Ross, V., Brijs, K., Vanassen, D., & Janssens, D. (2025a). Nudging Safety in Elementary School Zones: A Pilot Study on a Road Sticker Intervention to Enhance Children's Dismounting Behavior at Zebra Crossings. *Safety*, 11(3), 76. <https://doi.org/10.3390/safety11030076>
- Ross, V., Brijs, K., Vanassen, D., & Janssens, D. (2025b). Nudging Safety in Elementary School Zones: A Pilot Study on a Road Sticker Intervention to Enhance Children's Dismounting Behavior at Zebra Crossings. *Safety*, 11(3), 76. <https://doi.org/10.3390/safety11030076>
- Saidah, D., Mafrudoh, L., & Fitriana, R. (2019). Keselamatan Pengguna Jalan di Jakarta Timur. *Jurnal Manajemen Transportasi & Logistik (JMTRANSLOG)*, 5(3), 245. <https://doi.org/10.54324/j.mtl.v5i3.267>
- Sari, R. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Media Pembelajaran Online Menggunakan Metode TOPSIS. *Remik*, 5(1), 69–75. <https://doi.org/10.33395/remik.v5i1.10670>
- Selamet, M. R., Khaidar Sukmara, F., Sulistianingsih, S., & Yustiko Prasetya, Y. (2023). Bimbingan Dan Konseling Belajar Pada Anak Usia Dini. *Generasi*, 1(01), 48–58. <https://doi.org/10.59784/generasi.v1i01.7>
- Septyanti, R. N., & Annisa, D. F. (2022). Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa SMP. *Seminar Nasional Psikologi UM*, 1(1), 154–162.
- Suryani, L., & Andriyati, N. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis visual thinking strategy dalam membangun berpikir kritis anak usia dini. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 38–46. <https://doi.org/10.29210/1202525527>
- Swamilaksita, P. D., Sari, I. P., & Ronitawati, P. (2021). Media Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Keamanan Makanan Jajanan

- Anak Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas*, 7(2).
<https://doi.org/10.47007/abd.v7i2.3963>
- Valdiansyah, M., Isma, F., Prastica, D., & Wijanarko, D. (n.d.). *Analisis Pengaruh Desain Geometrik Jalan Terhadap Tingkat Kecelakaan Lalu Lintas di Lokasi Rawan Kecelakaan*. Retrieved <http://journal.unita.ac.id/index.php/daktilitas/>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>
- Wang, H., Chen, Y., Wang, A., Liu, W., Gao, Z., & Schwebel, D. C. (2025). Improving children's traffic safety from a safety literacy perspective: A randomized trial. *Journal of Safety Research*, 93, 255–265.
<https://doi.org/10.1016/j.jsr.2025.02.027>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wati Ririt Indah, S Suharsiwi, & Sah Retno Wahyu Arian. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game "new family 100" untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2).
<https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.220>
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 95–105.
<https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>
- Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(3), 221–242. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i3.11>

- Zakharia, E., Elmayantie, C., Veny Cahya Hardita, Damaini, A. A., Parnando, J., Jamil, M. K., & Tiara, S. (2025a). Pelatihan Game Edukasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android Bagi Siswa Min 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 3(5), 1158–1167. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i5.3061>
- Zakharia, E., Elmayantie, C., Veny Cahya Hardita, Damaini, A. A., Parnando, J., Jamil, M. K., & Tiara, S. (2025b). Pelatihan Game Edukasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android Bagi Siswa MIN 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 3(5), 1158–1167. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i5.3061>
- Zeinina, S., & Darwis, U. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan Kelas II. 02*(September), 431–441.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>
- Zulfana, F., Mudzanatun, M., & Purwadi, P. (2020). Pengaruh model NHT berbantu ular tangga terhadap Hasil belajar siswa kelas IV di SDN 02 ujung pandan jepara. *Elementary School*, 7(1), 13–17.