

Workshop media pembelajaran berbasis *board games* edukasi untuk guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan KuninganMyrna Apriany Lestari^{*1}, Eli Hermawati², Rini Ramdhania³, Yani Fitriyani⁴^{1,2,3}PGSD Universitas Kuningan, ⁴PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan*myrna@uniku.ac.id**ABSTRAK**

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya. Kegiatan bermain dapat menjadi sarana belajar untuk anak dan juga dapat menjadi kesempatan bagi orangtua untuk mengajar dan membimbing anak dalam banyak hal. Hal ini akhirnya mengharuskan setiap guru atau tenaga pendidik berusaha keras dalam mendidik mereka dengan membuat media yang berbasis permainan. Adapun salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah board games. Board games diharapkan dapat menjadi salah satu permainan edukatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekan dan mengaplikasikan materi tanpa menghafal sehingga lebih mudah dipahami. Oleh sebab itu, program pengabdian pada masyarakat ini bertujuan membuat media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk disosialisasikan kepada guru-guru di SDN 2 Purwawinangun dan memberikan pelatihan langsung untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis board games edukasi tersebut. Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 2 Purwawinangun dan diikuti secara antusias oleh guru-guru, ada empat media board games yang dipresentasikan dan dipraktikan bersama yaitu Monopoly, Ular Tangga, Ludo, dan Risk. Setiap media board game dibuat dengan setting tertentu disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan oleh guru pada pertemuan tersebut. Pada board games terdapat beberapa kelebihan yang tidak ada pada jenis game lainnya seperti aturan pada permainan yang membuat anak belajar menaati aturan yang ada dan belajar kedisiplinan, memicu interaksi sosial antar pemain, melatih anak bagaimana menjalani kehidupan bermasyarakat, dan lain sebagainya

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Edukatif, Board Games**ABSTRACT**

Play is a child's basic need that must be met. By playing children get the opportunity to explore and develop their imagination. Playing activities can be a means of learning for children and can also be an opportunity for parents to teach and guide children in many ways. This finally requires every teacher or educator to try hard in educating them by making game-based media. One form of game that can be used in learning activities is board games. Board games are expected to be one of the educational games that provide opportunities for students to practice and apply material without memorizing so that it is easier to understand. Therefore, this community service program aims to create learning media based on educational board games to be disseminated to teachers at SDN 2 Purwawinangun and provide direct training to apply learning media based on these educational board games. This community service was carried out at SDN 2 Purwawinangun and was enthusiastically attended by the teachers. There were four media board games that were presented and practiced together, namely Monopoly, Snakes and Ladders, Ludo, and Risk. Each board game media is made with certain settings according to the learning material that will be given by the teacher at the meeting. In board games there are several advantages that do not exist in other types of games such as rules in games that make children learn to obey existing rules and learn discipline, trigger social interaction between players, train children how to live a social life, and so on.

Keywords: Media, Educational Games, Board Games

Articel Received: 29/03/2023 **Accepted:** 30/09/2023

How to cite: Lestari, M. A., Hernawati, E., Ramdhania, R., & Fitriyani, E. (2023). Workshop Media Pembelajaran Berbasis Board Games Edukasi Untuk Guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, Vol 6 (3), 576-586. doi: 10.22460/as.v6i3.17982

A. PENDAHULUAN

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya. Kegiatan bermain dapat menjadi sarana belajar untuk anak dan juga dapat menjadi kesempatan bagi orangtua untuk mengajar dan membimbing anak dalam banyak hal (Syawaluddin et al., 2020). Hal ini akhirnya mengharuskan setiap guru atau tenaga pendidik berusaha keras dalam mendidik mereka dengan membuat media yang berbasis permainan. Menurut Setiawati et al., (2019) “permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan”. Sehingga, melalui sebuah permainan ini siswa akan merasa senang. Adapun salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *board game*.

Board games merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, umumnya dibuat dari karton tebal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bernosky, (2016) bahwa “*board games* adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan”. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Beberapa contoh *board games* yang sudah lama dikenal oleh masyarakat Indonesia yaitu Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga. *Board games* diharapkan dapat menjadi salah satu permainan edukatif untuk anak sehingga anak tidak bergantung pada gadget sebagai media permainan. Dengan *board games* siswa menjadi lebih aktif sehingga berdampak positif terhadap proses belajar (Fitriyani et al., 2021). Disamping itu bermain *game* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktik dan aplikasi memahami materi tanpa menghafal. Media *games* edukasi dirancang dengan memperhatikan prinsip visual. Media ini didesain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Amelia et al., 2019). Media ini dianggap mampu menarik minat belajar siswa serta menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, maka siswa akan terlibat aktif dalam

pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami (Syawaluddin et al., 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, guru atau pendidik yang diharapkan adalah pendidik yang mampu memberikan pelayanan kepada setiap peserta didik. Untuk itu, para pendidik harus menyesuaikan pembelajaran dengan karakter peserta didik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang berbasis permainan (Mostowfi et al., 2016).

Berdasarkan kenyataan di atas, pengabdian pada masyarakat ini bertujuan membuat media pembelajaran berbasis *board games* edukasi untuk guru-guru SDN 2 Purwawinangun dan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *board games* edukasi dalam pembelajaran siswa Sekolah Dasar.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan di SDN 2 Purwawinangun yang berlokasi di Jln. Pramuka No. 15 Lingkungan Kliwon Lingkungan Kliwon Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan dan diikuti oleh 17 orang guru dan 5 mahasiswa PKM 3. Bahan dan alat yang digunakan adalah 4 buah media *Board Games* yang sudah disiapkan, yang terdiri dari Monopoly, Ular Tangga, Ludo, dan Risk. Metode pelaksanaan pengabdian ini berbentuk pelatihan (*workshop*), para guru diberikan contoh dan melakukan simulasi menggunakan media *board games*-nya sudah disiapkan. Semua peserta dibagi ke dalam 4 kelompok dan setiap kelompok mensimulasikan board games sambil dipandu oleh pemateri mengenai aturan dan tata cara penggunaan board games tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang nyata. Berbagai upaya dilakukan oleh guru demi tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Melalui media pembelajaran banyak manfaat yang dapat diterima oleh siswa, di antaranya: meningkatkan motivasi belajar; pembelajaran tidak membosankan, lebih menyenangkan dan bervariasi karena kegiatannya beragam; dan materi yang disampaikan guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dari sekian banyaknya media pembelajaran, yang digunakan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat kali ini

adalah *board games*. Adapun jenis *board games* yang dipilih yaitu Monopoli, Ular Tangga, Ludo dan Risk. Alasan dipilihnya keempat jenis board games tersebut karena keempatnya cukup dikenal namun fungsinya baru sebatas sebagai media bermain saja, belum banyak yang mengetahui bahwa keempat *board games* tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Maka dari itu, setelah kegiatan workshop ini guru-guru di SDN 2 Purwawinangun mampu membuat kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *board games* seperti yang sudah dicontohkan.

Jenis permainan yang pertama didemonstrasikan adalah Ular Tangga. Menurut Setiawati et al., (2019) permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Jika pada umumnya papan Ular Tangga berukuran kecil, maka saat digunakan sebagai media pembelajaran ukurannya diperbesar. Papan Ular Tangga yang disediakan oleh kami berukuran 2x2 meter. Gambarnya hampir sama seperti biasa yang membedakan adalah jika pada papan biasa pemain menginjak kotak bergambar kepala ular hanya turun menuju kotak bergambar ujung ekor ular, maka di papan yang disediakan setiap kotak yang bergambar ujung ekor ular disertakan juga pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran. Dadu yang digunakan hanya satu dan ukurannya pun lebih besar dari dadu biasa. Dadu dibuat dari karton yang dibentuk kubus berukuran 20x20cm dan dilapisi kain flanel. Adapun teknis permainannya sebagai berikut.

1. Papan Ular Tangga dibentangkan di lantai;
2. Guru dibagi menjadi 4 kelompok;
3. Empat orang guru SDN 2 Purwawinangun menjadi perwakilan kelompok dan sisanya membantu menjawab pertanyaan (apabila diterapkan di kelas maka siswa yang menjadi bidak);
4. Guru yang akan bermain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain yang melemparkan dadu dan melangkah;
5. Permainan dimulai dari **START** dan berakhir di **FINISH**;
6. Setelah mendapat urutan main, guru berbaris di kotak **START**. Guru yang menempati urutan pertama melemparkan dadu ke atas papan. Ketika kelompok mendapat angka 6 maka kelompok tersebut berhak melempar dadu satu kali lagi;

7. Guru berjalan di atas papan, maju menuju nomor kotak yang sesuai dengan jumlah angka yang keluar dari dadu setelah dilempar. Kegiatan ini berulang sesuai dengan urutan pelemparan dadu;
8. Setelah melempar dadu dan berhenti kotak simbol pertanyaan (?) pemain wajib mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan kelompok harus menjawab dengan berdiskusi dengan batas waktu selama 2 menit harus selesai;
9. Apabila ada guru yang menginjak nomor kotak yang bergambar kepala ular maka guru tersebut harus melangkah mundur ke kotak bergambar ujung ekor ular dan mendapatkan hukuman dengan diberi pertanyaan;
10. Kelompok yang mencapai finish pertama adalah pemenangnya.



Gambar 1. Kegiatan demonstrasi Ular Tangga

Permainan ke dua yang didemonstrasikan adalah Games Edukasi Monopoli (Gedum). Permainan Monopoli adalah permainan yang biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar dan apabila jumlah mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan semua kekayaan semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Untuk permainan Gedum, ukuran papan maupun dadu dibuat sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

Sebelum memasuki aturan bermain, ada beberapa alat yang harus disediakan. Alat tersebut diantaranya: a) Papan monopoli yang terdiri dari komplek-kompelek daerah yang diganti menjadi gambar-gambar yang sesuai dengan materi; b) Bidak-bidak yang mewakili pemain; c) Dadu; d) Dana monopoli; e) Rumah-rumahan dari plastik; f) Kartu

dana umum yang diganti menjadi kartu soal ujian yang berisi soal-soal dari materi yang disampaikan; g) Kartu kesempatan yang diganti menjadi kartu kejutan yang berisi *ice breaking* agar peserta didik tidak jenuh dalam memainkan monopoli tersebut; h) Kartus anksi yang berisi hukuman; i) Kartu hak milik.



Gambar 7. Kegiatan demonstrasi Gedum

Adapun tata cara bermain dan penggunaan media Gedum adalah sebagai berikut,

- a. Empat orang perwakilan guru yang akan bermain melakukan hompimpa. Selain empat orang yang bermain, satu orang guru dipilih menjadi petugas bank (apabila diterapkan di kelas, siswa yang bermain dan guru berperan sebagai petugas bank);
- b. Petugas bank membagikan sejumlah dana dengan nominal yang sama ke setiap pemain sebagai modal untuk membeli atau menyewa *property* yang ada dalam permainan;
- c. Pemain melempar dadu secara bergantian sesuai urutan yang telah ditentukan untuk bisa memindahkan bidak atau pion;
- d. Pion melangkah dari sisi kotak ke kotak lain sesuai jumlah angka yang ditunjukkan dadu;
- e. Pemain bisa membeli *property* yang tertera pada kolom papan permainan menggunakan dana yang telah dimilikinya;
- f. Jika terdapat salah satu pemain yang berhenti dalam kolom yang sudah dimiliki oleh pemain lain, maka pemain tersebut akan mendapatkan kartu soal dan ia wajib menjawab pertanyaan tersebut. Jika ia bisa menjawab, maka ia akan mendapat poin dari bank. Jika ia tidak bisa menjawab maka ia akan diberikan 2 pilihan, yaitu membayar uang sewa sejumlah yang sudah ditetapkan dalam kartu hak milik atau mengambil kartu sanksi;

- g. Jika pemain masuk ke dalam kolom kejutan, maka ia akan mendapat kartu kejutan. Kartu kejutan ini berisi *ice breaking*, yang bertujuan agar siswa tidak jenuh atau bosan dalam permainan;
- h. Jika pemain memasuki kolom ujian maka ia harus mengambil kartu yang tersedia di tengah papan, lalu menjawab pertanyaan yang ada dalam kartutersebut;
- i. Pemenang dalam permainan tersebut adalah yang paling banyak mengumpulkan poin pada waktu permainan yang sudah ditetapkan oleh petugas bank.

Pada saat mempraktikkan Gedum, guru-guru terlihat semakin antusias dan menikmati jalannya permainan. Namun karena keterbatasan waktu, maka permainanpun dilanjutkan ke *game* berikutnya yaitu Risk. (Bernosky, 2016) menyatakan bahwa *board game* Risk terdiri dari dua atau lebih pemain, pemain saling mengadu kekuatan di peta global dengan tujuan akhir menaklukkan semua benua.

Pada kegiatan *workshop* ini *board game* yang dibuat adalah adaptasi dari Risk dan dinamai Jelajah Nusantara (JANUS). Beberapa peralatan yang dibutuhkan dalam permainan JANUS di antaranya: a) Papan permainan berukuran 420 x 594 mm (A2); b) Bidak permainan berjumlah empat buah bidak untuk semua pemain untuk jumlah pemain maksimal; c) 62 buah tanda penguasaan wilayah; d) Satu buah dadu pada satu papan permainan; e) Satu buah pengocok dadu, f) 34 buah kartu wilayah yang digunakan sebagai tanda penguasaan wilayah yang harus diperebutkan para pemain; g) Kartu kejutan; h) Kartu pertanyaan, i) Bintang untuk *reward*. Adapun langkah-langkah permainan JANUS adalah sebagai berikut.

- a. Siapkan dan susunlah papan permainan Jelajah Nusantara;
- b. Acak posisi kartu dan tempatkan setiap kartu jelajah pada tempat yang telah disediakan;
- c. Tentukan urutan setiap pemain yang akan memainkan permainan jelajah nusantara ini;
- d. Posisikan pion/ bidak setiap pemain pada posisi "*start*", yaitu di Sabang (Provinsi Aceh);
- e. Permainan diawali dengan pemain pertama yang melempar dadu dan memulai penjelajahan sesuai dengan jumlah dadu yang didapatkan. Kemudian ia mengambil kartu yang warnanya sesuai dengan warna tempat ia berhenti. Hal ini juga berlaku bagi pemain berikutnya.

- f. Jika pemain mendapatkan kartu berupa pertanyaan, maka ia harus menjawab dengan benar agar mendapatkan bintang (*reward*). Namun jika pemain tidak dapat menjawab atau jawaban salah, maka pemain harus mundur 3 langkah. Hal ini dapat disesuaikan dengan isi kartu yang ia dapatkan.
- g. Pemain dinyatakan menang apabila pemain tersebut terlebih dulu mencapai "*finish*" dan mendapatkan bintang paling banyak.



Gambar 8. Kegiatan Demonstrasi JANUS

Permainan terakhir yang didemonstrasikan adalah Ludo. permainan ludo adalah sebuah media atau jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain (Juhaeni et al., 2021). Untuk menjadi pemenang dalam permainan ini pemain saling berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tertinggi, dimana dalam pelaksanaannya dimulai dari *start* dan selesai ketika mencapai *finish* dengan menggunakan pelemparan mata dadu.

Perlengkapan yang diperlukan dalam media pembelajaran Ludo, diantaranya: a) Papan *board games* Ludo berbentuk persegi berukuran 70 cm x 70 cm; b) Kartu pintar (terdiri dari kartu ingatan, kartu tantangan dan kartu ujian); c) Bidak; d) Dadu; e) Bintang untuk pengumpulan poin. Adapun untuk petunjuk bermain Ludo sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut,

- a. Pemain dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 2-4 orang. Satu orang pemain hanya menggunakan satu bidak;
- b. Satu orang di luar pemain ditunjuk menjadi juri yang bertugas untuk megawasi jalannya permainan, memegang kunci jawaban dan memberikan poin berupa 1 bintang kepada tim/ kelompok. Jika kelompok menjawab salah maka bidak harus mundur 1 kotak;

- c. Setelah melakukan suit untuk menentukan urutan bermain, pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan bidak sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu. Pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumahnya (kotak yang berada di empat pojok papan) sesuai dengan warna masing-masing. Namun perlu diingat, pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumah dengan syarat mendapatkan dadu dengan nilai 6 dan diberi 1 bintang. Jika dadu belum menunjukkan angka 6 maka harus bergantian dengan anggota kelompok untuk melempar dadu sampai mendapatkan angka 6 agar bidak dapat menempati posisi *start*;
- d. Misal pasangan A1A2A3 mendapat giliran pertama melempar dadu, kemudian menjalankan bidaknya sesuai dengan angka dadu yang muncul. Jika bidak berhenti pada petak bukan soal giliran pasangan lawan yang melempar dadu;
- e. Ketika bidak pemain berhenti pada petak yang bertanda tanya maka juri akan memberikan pertanyaan. Pertanyaan tersebut berhak di jawab oleh lawan;
- f. Sistem kembali ke rumah berlaku jika terdapat dua bidak bersama lawan di dalam satu kotak;
- g. Permainan akan dihentikan setelah bidak dalam satu pasangan mencapai finish, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi;
- h. Jika waktu permainan telah selesai namun belum ada pemain yang sampai ke finish, maka penentuan pemenang dilakukan melalui perhitungan poin yang didapatkan.



Gambar 9. Kegiatan demonstrasi Ludo

D. KESIMPULAN

Board games sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan. Pertama, terdapat animasi sehingga daya ingat siswa meningkat dan dapat menyimpan ingatan lebih lama. Ke dua, melalui *games* edukasi logika dan pemahaman siswa dapat berkembang. Yang ke tiga, suasana pembelajaran tidak terasa jenuh karena informasi atau materi yang disampaikan oleh guru disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. *Board games* sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak terhadap siswa untuk berperan aktif selama proses kegiatan pembelajaran. Manfaat lain dari *board games* adalah dalam *board games* terdapat aturan permainan yang mengikat. Hal ini tentunya berdampak pada siswa yang mau tidak mau harus mentaati setiap peraturan dalam setiap permainan sehingga siswa dapat berlatih kedisiplinan. Selain itu, dalam *board games* terjadi interaksi sosial antar pemain, dengan begitu anak akan belajar bagaimana menjalani kehidupan bermasyarakat dan lainnya.

E. ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Kuningan, melalui LPPM yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan baik secara moril maupun materil kepada dosen untuk melaksanakan salah satu Tridarma Perguruan Tinggi, yaitu Pengabdian Masyarakat. Ucapan terima kasih selanjutnya kami sampaikan kepada kepala beserta guru-guru SDN 2 Purwawinangun yang telah bersedia memfasilitasi tempat dan terlibat dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini. Terakhir, terima kasih kami ucapkan kepada Ita Sintia, S. Pd selaku alumni PGSD Universitas Kuningan beserta mahasiswa-mahasiswi PKM 3 PGSD Universitas Kuningan yang telah membantu dalam pelaksanaan workshop sehingga kegiatan dapat berjalan lancar. Semoga apa yang telah dilaksanakan menjadi amal baik dan dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, V. L., Setiawan, A., & Sukihananto, S. (2019). Board Game as an Educational Game Media to an Effort to Change the Attitude of Dengue Prevention in School-Aged Children. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v1i2.12>
- Bernosky, J. (2016). Manager to Manager-Risk: Not just a board game. *Journal - American Water Works Association*, 108, 22–25. <https://doi.org/10.5942/jawwa.2016.108.0063>
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The use of Risk Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary

- School Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(2), 353.
<https://doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442.
<https://doi.org/10.1177/1046878120921902>