
Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Education Fun (E-Fun) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Menanamkan PHBS Pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek

Development Of Snake And Ladder Game Media Based On Education Fun (E-Fun) Towards Students' Learning Interest In Instruding PHBS In Pjok Learning at SD N 1 Mewek

Tri Wahyuni¹, Yudha Febrianta²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jl. KH. Ahmad Dahlan Dusun III Dukuwaluh, Jawa Tengah, 53182, Indonesia.

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jl. KH. Ahmad Dahlan Dusun III Dukuwaluh, Jawa Tengah, 53182, Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan pengembangan media permainan ular tangga berbasis Education Fun (E-Fun) terhadap minat belajar siswa, yang dilakukan di SD N 1 Mewek. Instrumen penelitian yang diterapkan adalah model penelitian R&D berbasis model ADDIE (Branch) dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Media ini dikemas dalam bentuk banner yang berukuran 300cmx300cm. Hasil validasi produk terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media mendapatkan jumlah presentase 90% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi menunjukkan jumlah presentase 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut media permainan ular tangga berbasis Education Fun (E-Fun) dapat digunakan dalam proses pembelajaran PJOK materi PHBS terutama untuk mendukung minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian angket minat belajar siswa dengan jumlah skor 100% sangat menarik. Dari beberapa hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga berbasis Education Fun (E-Fun) sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK materi PHB di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Permainan, Minat Belajar Siswa, Ular tangga Education Fun (E-Fun).

Abstract

The purpose of this study was to develop a snake and ladder game media based on Education Fun (E-Fun) for students' learning interests, which was carried out at SD N 1 Mewek. The research instrument applied was the ADDIE (Branch) model-based R&D research model with data collection techniques using a questionnaire. This media is packaged in the form of banners measuring 300cmx300cm. The results of product validation consist of validation from media experts and material experts. The results of the validation of media experts get a percentage of 90% with a very valid category. The results of the material expert validation show that the percentage is 100% with a very valid category. Based on these results, Education Fun (E-Fun)-based snakes and ladders game media can be used in the PJOK learning process for PHBS material, especially to support student learning interest. This can be seen from the results of the student

learning interest questionnaire assessment with a total score of 100% which is very interesting. From some of these results, it can be concluded that the Education Fun (E-Fun) based snake and ladder game is very suitable for use in PJOK learning PHB material in elementary schools.

Keywords: *Game Media, Student Learning Interest, Snakes and Ladders Education Fun (E-Fun)*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan bahwa Olahraga merupakan Pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Seramentara UNESCO memberikan pengertian pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan manusia sebagai individu atau anggota masyarakat dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembangunan watak.

Ada berbagai pengertian terkait pendidikan Jasmani dan Olahraga. Seperti, Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan sebagai bagian dari pendidikan umum di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan (Syaban Arham, 2019).

Pendidikan jasmani dan olahraga dapat berfungsi sebagai intervensi psikososial dan spiritual. Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan disiplin dalam kurikulum sekolah yang membahas masalah yang berkaitan dengan kesehatan fisik dan psikologis siswa (Curelaru, Abalasei, & Cristea, 2011). Simulasi pengalaman traumatis juga dapat muncul selama bermain (Kar, 2009). Konsep spiritual seperti pemikiran kritis, kesadaran dan toleransi, dan peran penting tubuh, pikiran, dan semangat dalam melestarikan kesehatan menyeluruh dapat dipadukan pada program pendidikan jasmani dan olahraga (Lodewyk, Lu, & Kentel, 2009). Pendidikan jasmani pada anak taman kanak-kanak merupakan

awal dari upaya pengarahan, pembinaan dan pengembangan potensi fisik serta karakter anak secara sistematis dan teratur dalam upaya mewujudkan cita-cita membangun manusia yang sehat dan kuat secara keseluruhan (Enisha Yudha, 2014).

Pemberian Pendidikan Jasmani pada anak tak jauh dari kata media pembelajaran. Pembelajaran PJOK akan menjadi bermakna apabila guru memperhatikan tahap kemampuan berpikir peserta didik (Firdayati Delfiani, 2016). Tahap kemampuan peserta didik masih dalam tahap konkret, dimana peserta didik masih memerlukan bantuan dari benda-benda atau objek konkret sebagai sumber belajarnya. Dikarenakan kemampuan peserta didik yang masih dalam tahap konkret maka guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Salah satu cara dalam menciptakan proses tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pendidikan diharapkan bisa membawa bermacam manfaat serta pengalaman nyata sehingga materi yang disajikan mudah dimengerti serta memberikan pemahaman yang baik. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014) beranggapan jika media ialah orang, materi, ataupun peristiwa yang menghasilkan situasi untuk anak didik mendapatkan pengalaman dalam belajar.

Setelah dilakukannya wawancara dengan pengawas SD KORWIL Purbalingga terkait dengan penggunaan media pembelajaran bahwa banyak sekolah dasar yang berada di wilayah tersebut sudah menerapkan penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Media yang digunakan oleh guru biasanya berbentuk alat peraga 3D yang disesuaikan dengan jenis pembelajaran yang dilakukan. Kebanyakan media yang ada adalah jenis media pembelajaran PJOK dimana mata pembelajaran ini adalah salah satu Mulok yang banyak menggunakan beragam media dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN 1 Mewek pada 4 Januari 2023 diperoleh keterangan bahwa pelaksanaan pembelajaran PJOK guru menggunakan media permainan dalam memberikan materi pembelajaran, akan tetapi belum ada pengembangan

yang dilakukan dikarenakan keterbatasan pada pikiran, tenaga, waktu maupun biaya yang dibutuhkan dalam melakukan pengembangan media permainan.

Penggunaan media permainan yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran yaitu menggunakan media yang disediakan oleh sekolah. Guru masih memiliki kendala pada materi PHBS (Penerapan Hidup Bersih dan Sehat) dikarenakan dalam memberikan materi tersebut guru lebih berpusat pada LKS ataupun Buku yang disediakan sekolah sebagai bahan ajar yang digunakan. Dalam mengajarkan pembelajaran PJOK materi PHBS guru belum mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran yang ada. Tentunya dalam pembelajaran tersebut belum sepenuhnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK materi PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat).

Media permainan yang akan dikembangkan berupa media permainan Snake Board yang dikembangkan menjadi media permainan ular tangga berbasis education fun, yang menjadi pembeda dari pengembangan snake board lainnya adalah papan media permainan yang terbuat dari banner berukuran besar dan media permainan yang bersifat edukasi bagi siswa. Pengembangan media permainan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan.

Materi yang akan menjadi tema dalam media permainan ini adalah PHBS (Penerapan Hidup Bersih dan Sehat). Materi PHBS sangatlah penting untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar. Peneliti mengambil tema ini dalam pengembangan media permainan ular tangga dapat memberikan pemahaman kepada siswa untuk mendalami pentingnya menjaga kehidupan maupun lingkungan yang bersih dan juga sehat.

Kesimpulan dari hasil studi pendahuluan adalah penerapan media permainan memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas belajar yang lebih efisien. Peneliti menjadi tertarik untuk melakukan pengembangan media permainan,

dimana media tersebut selain menyenangkan juga memiliki sifat edukasi untuk siswa dalam pembelajaran PJOK tema PHBS. Peneliti memilih mengembangkan media permainan dalam bentuk Snake Board atau disebut papan ular tangga dimana media ini disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa. Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media permainan Ular Tangga berbasis Education Fun dalam pembelajaran PJOK materi PHBS kelas V SDN 1 Mewek, Kalimanah, Purbalingga.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan sebuah produk. Salah satu jenis model R&D yaitu model ADDIE. Menurut Branch, (2009:3) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang memiliki lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Mewek kelas V, kabupaten Purbalingga dengan jumlah sebanyak 14 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Angket.

Persamaan dan rumus

Angket digunakan untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga E-Fun memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa dalam materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Angket ini diisi oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Pengaruh Media Terhadap Minat Belajar Siswa

| No. | Dimensi | Indikator | Total Butir |
|-----|---------|--|-------------|
| | | Pandangan/pendapat siswa tentang media permainan ular tangga | 3 |

| | | | |
|--------|--------------------|---|----|
| 1. | Perasaan Senang | berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> | |
| | | Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> | 2 |
| | | Pendapat siswa tentang guru PJOK. | 2 |
| 2. | Keterlibatan Siswa | Keaktifan selama pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> | 3 |
| | | Kesadaran belajar PJOK materi PHBS di rumah. | 2 |
| 3. | Ketertarikan | Respon siswa terhadap media permainan ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> yang digunakan. | 2 |
| | | Rasa ingin tahu terhadap media permainan ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> . | 3 |
| 4. | Perhatian Siswa | Perhatian siswa saat belajar menggunakan media permainan ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> . | 3 |
| Jumlah | | | 20 |

Education Fun (E-Fun) terhadap minat belajar siswa. Tipe skala pengukuran yang dapat digunakan untuk menganalisis angket ini adalah Skala Guttman. Menurut Sugiyono, (2009:96) menyatakan bahwa skala pengukuran dengan tipe ini akan diperoleh jawaban, yaitu “ya dan tidak; benar dan salah; pernah dan tidak pernah; positif dan negatif.

Skala Guttman dikemas dalam bentuk *checklist*. Skor jawaban terdiri dari skor tertinggi diberi skor 1 dan skor terendah diberi skor 0.

Skala Guttman dipilih menjadi teknik analisis data pengaruh media terhadap minat belajar siswa karena sistematikanya yang mudah dipahami dan tidak membuat bingung terlebih respondennya itu siswa sekolah dasar. Untuk menghitung hasil akhir dari angket ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase pengaruh media terhadap minat belajar siswa

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Sudjono dalam Maulidatdan Sukartiningsih (2018:684). Hasil persentase diimplementasikan dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian pengaruh media terhadap minat belajar siswa

| Presentase | Kriteria |
|------------|----------------|
| 0 – 20 | Tidak Menarik |
| 21 – 40 | Kurang Menarik |
| 41 – 60 | Cukup |
| 61 – 80 | Menarik |
| 81 – 100 | Sangat Menarik |

Sumber: Riduwan, (2011:41)

HASIL

Hasil dari observasi penelitian dari pengembangan media permainan ular tangga berbasis Education Fun (E-Fun) terhadap minat belajar siswa materi PHBS pada pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek menunjukkan hasil berikut ini:

Tabel 4.3 Analisis angket minat belajar siswa

| No | Pertanyaan | Jawaban | | Nilai |
|----|------------|---------|-------|-------|
| | | Ya | Tidak | |
| . | | | | |

| | | | | |
|----|--|----|----|----|
| 1. | Saya senang belajar PJOK materi PHBS menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> . | 10 | - | 10 |
| 2. | Pembelajaran PJOK materi PHBS sangat menarik karena menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. | 10 | - | 10 |
| 3. | Materi PHBS menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> adalah mata pelajaran yang sulit di pelajari. | - | 10 | 10 |
| 4. | Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar PJOK materi PHBS menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> , karena saya sangat menikmatinya. | 10 | - | 10 |
| 5. | Saya merasa terbebani ketika mendapat pembelajaran PJOK materi PHBS menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> . | - | 10 | 10 |
| 6. | Setiap materi PJOK materi PHBS dengan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> yang disampaikan oleh guru, selalu saya pahami dengan baik. | 10 | - | 10 |
| 7. | Guru mata pelajaran PJOK sangatlah galak sehingga saya takut untuk bertanya. | - | 10 | 10 |

| | | | | |
|-----|--|----|----|----|
| 8. | Saya selalu ikut bermain menggunakan media media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> selama pelajaran berlangsung. | 10 | - | 10 |
| 9. | Saya selalu memperhatikan setiap <i>Quiz Card/ Kartu Pembelajaran</i> di bacakan di depan dengan benar selama pembelajaran berlangsung. | 10 | - | 10 |
| 10. | Saya lebih senang melihat teman bermain menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> pada saya ikut bermain. | - | 10 | 10 |
| 11. | Setelah pembelajaran selesai saya akan menerapkan materi PHBS di rumah. | 10 | - | 10 |
| 12. | Setelah pembelajaran berlangsung saya lebih tertarik belajar PJOK materi PHBS di rumah. | 10 | - | 10 |
| 13. | Saya merasa ingin tau media apa yang akan ditampilkan saat pembelajaran berlangsung | 10 | - | 10 |
| 14. | Media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> sangat menarik karena terdapat berbagai macam gambar dan warna. | 10 | - | 10 |
| 15. | Saya tertarik belajar menggunakan Media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> sangat menarik karena terdapat berbagai macam gambar dan | 10 | - | 10 |

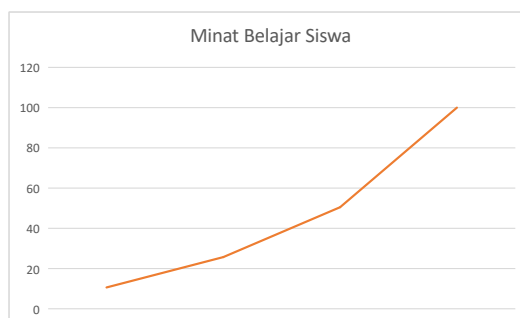
| | | | | |
|--------|---|----|----|-----|
| | warna. | | | |
| 16. | Saya merasa ingin tau bagaimana cara menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> saat di tampilkan di depan kelas. | 10 | - | 10 |
| 17. | Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> yang disampaikan oleh guru karena media tersebut sulit dipahami. | - | 10 | 10 |
| 18. | Saya selalu mengamati dan memperhatikan pembelajaran menggunakan menggunakan media ular tangga berbasis <i>Education Fun (E-Fun)</i> di kelas. | 10 | - | 10 |
| 19. | Saya selalu mengamati gambar, kalimat maupun Quiz Card/ kartu pembelajaran saat pembelajaran berlangsung | 10 | - | 10 |
| 20. | Saya mengikuti pembelajaran di kelas hanya untuk melakukan absensi. | - | 10 | 10 |
| Jumlah | | | | 200 |

Perhitungan analisis data dapat di lihat pada rumus berikut ini:

$$P = \frac{200}{200} 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Sangat Menarik)}$$

Jika di grafikan hasil penelitian dapat di lihat sebagai berikut:



Hasil ini dibuat berdasarkan perhitungan data yang telah di lakukan sebelumnya terkait hasil minat belajar siswa di SD N 1 Mewek, materi PHBS pada pembelajaran PJOK.

PEMBAHASAN

Media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* merupakan media yang di kembangkan oleh peneliti yang berfokus pada pembelajaran PJOK materi PHBS kelas V sd. Media permainan ini merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu siswa dalam mencapai minat pembelajaran. Media ialah bagian dari sumber pendidikan ataupun media fisik yang bermuatan petunjuk-petunjuk siswa untuk belajar (Arsyad, 2014). Media permainan juga merupakan suatu perangkat yang membantu siswa untuk mencapai suatu tujuan atau target pada pembelajaran yaitu meningkatkan minat belajar siswa. Sebelum melakukan uji coba media permainan ini akan dilakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan uatu produk. Validasi di lakukan oleh beberapa ahli seperti ahli media dan ahli materi.


Hasil dari uji kelayakan media menunjukkan bahwa uji validasi ahli media memperoleh 90% dengan kategori "Sangat Valid" dan uji validasi ahli materi memberoleh skor 100% dengan kategori "Sangat Valid" hal ini menunjukkan bahwa media telah layak melakukan uji coba dan siap pada tahap implementasi. Temuan peneliti pada tahap ini, media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (EFun)* kelas V di SD N 1 Mewek diketahui dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran

PJOK materi PHBS, dengan perolehan skor angket 100% dengan kategori “Sangat Menarik”.

Media yang dikembangkan oleh peneliti ini merupakan media permainan yang dikemas dengan berbasis *E-Fun* dimana media di mainkan sengan menyenangkan . Penggunaan media ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* di terapkan untuk pembelajaran PJOK materi PHBS kelas V di SD N 1 Mewek berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Berikut bentuk media permaian ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)*:

Tabel 4.6 Bentuk Media Permainan

| No | Bentuk Media | Keterangan |
|----|---|--|
| 1. |  | <p>Media ular tangga. Kerangka media ini akan disusun menggunakan aplikasi canva dengan ukuran 300cmx300cm, proses <i>colouring</i> juga akan dilakukan melalui aplikasi canva menggunakan berbagai fitur gambar pendukung. Dan melakukan penetakan dalam bentuk banner.</p> |
| 2. |  | <p>Dadu. Konseptual dari dadu ini dibuat menggunakan kayu mahoni, berbentuk kubus dengan ukuran 5cmx5cm. Dadu ini juga akan dilapisi vernis dengan tujuan agar dadu lebih tahan</p> |

| | | |
|----|---|--|
| | | lama. |
| 3. |  | <p><i>Quiz Card/Kartu</i></p> <p>Pembelajaran. Kartu pembelajaran ini disusun menggunakan aplikasi canva dengan ukuran 7cmx11cm, proses <i>colouring</i> juga akan dilakukan melalui aplikasi canva menggunakan berbagai fitur gambar pendukung. Dan dicetak menggunakan kertas <i>stock</i>..</p> |

Pada proses penelitian terdapat keterbatasan penelitian yang dapat menjadi hambatan dalam melaksanakan penelitian. Beberapa keterbatasan penelitian yang dijumpai dalam proses penelitian diantaranya: Dalam penggunaan media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* diperlukan lebih banyak *Quiz Card/ Kartu Belajar* agar setiap siswa dalam kelompok mendapatkan kesempatan dalam membaca materi di depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari pengembangan media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* pembelajaran PJOK materi PHBS yang di lakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pengembangan media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* pembelajaran PJOK materi PHBS, telah dikembangkan secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan model penelitian dan

pengembangan ADDIE menurut Branch yang terdiri dari lima tahap. Uji coba yang dilakukan di kelas V, SD N 1 Mewek berjalan cukup lancar dan mendapatkan tanggapan positif baik dari guru mapel dan siswa.

Analisis hasil validasi media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* pembelajaran PJOK materi PHBS, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media berjumlah 90%, dan hasil validasi ahli materi berjumlah 100% hasil validasi produk tersebut masuk dengan kategori “Sangat Valid atau Sangat Layak”. Analisis angket minat belajar siswa terhadap media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* pembelajaran PJOK materi PHBS, menunjukkan bahwa hasil angket minat belajar siswa berjumlah 100% masuk dengan kategori “Sangat Menarik”. Analisis angket respon guru terhadap media permainan ular tangga berbasis *Education Fun (E-Fun)* pembelajaran PJOK materi PHBS menunjukkan bahwa hasil angket respon guru berjumlah 100% masuk dengan kategori “Sangat Menarik”

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu saat penelitian ini dilakukan. Adapun saya ucapkan kepada pihak sekolah SD N 1 Mewek, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.

REFERENSI

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 77-79.
- Andriansya, Y. &. (2013). Penyuluhan Dan Praktik Phbs (Perilaku Hidup Bersih Sehat) Dalam Mewujudkan Masyarakat Desa Peduli Sehat. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 45-50.
- Arham Syahban, S. M. (2016, May Tuesday). *DOMAIN KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK*. Retrieved from DOMAIN KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK: <https://www.arhamsyahban.com/2016/05/domain-kognitif-afektif-psikomotorik.html>
- Burhaein, E. (2017). Indonesian Journal of Primary Education. *Aktivitas*

Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD, 55 - 56.

- Deo Dedika Haking, Y. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN RENANG PADA MATA PELAJARAN PJOK UNTUK SISWA KELAS VSD. *JKTP:Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol. 2, No. 4, 322-323.
- Febrianta, Y. (2017). Pengaruh Tingkat Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas Iv Dan V Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*, 1-9.
- lin Haryanti, Y. F. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS) BERBASIS VIDEO PADA PEMBELAJARAN 5 UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*, 170-178.
- Inawati, A. &. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 96– 108.
- Jannah, N. F. (2017). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari Tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*,, 186-187.
- Higley, C. M. (2013). Making Engineering Education Fun. *Journal of Engineering Education*, 105-107.
- Kurniasih, R. (2014). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 123
- Latifa, U. (2018). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar. *Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar*., 187.
- Luckner, C. B. (2016). Fun in Learning: The Pedagogical Role of Fun in Adventure Education. *Journal of Experiential Education*, 108.
- Marlina, A. (2021, October 13). *5 Penyebab Indonesia Rawan Bencana dan Jenis Bencana Alam*. Retrieved 10 11, 2021, from 5 Penyebab Indonesia Rawan Bencana dan Jenis Bencana Alam: <https://materiipa.com/penyebab-indonesia-rawan-bencana>