

## Pemanfaatan Ular Tangga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Penanaman Karakter Berkebinekaan Global Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ra Perwanida VI Wora

Arfatunnisa<sup>1</sup>, Ahmadin<sup>2</sup>, Muslim<sup>3</sup>

Universitas Muahmmadiyah Bima, Indonesia<sup>1-3</sup>

Email Korespondensi: [arfatunnisah2904@gmail.com](mailto:arfatunnisah2904@gmail.com)

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

### ABSTRACT

*This research was motivated by the importance of instilling global diversity character in early childhood through learning activities that are appropriate to children's developmental characteristics. Character education for early childhood requires interesting and enjoyable learning media so that children can more easily understand social values in daily life. This study aimed to describe the use of educational snakes and ladders as a learning medium in instilling global diversity character in children aged 5-6 years at TK RA Perwanida VI Wora. This study employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of teachers and children aged 5-6 years, while the informants included the principal, classroom teachers, and parents. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed that the use of educational snakes and ladders created an active, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Children became more enthusiastic, actively participated, and interacted positively with their peers during learning activities. The educational snakes and ladders media also contributed to the development of global diversity character through the habituation of tolerance, cooperation, empathy, discipline, respect for others, and sportsmanship during group play activities. Teachers played an important role in guiding and reinforcing positive behavior throughout the learning process. This study indicates that educational snakes and ladders can be used as an effective learning medium to support the development of global diversity character in early childhood through play-based learning activities.*

**Keywords:** *educational snakes and ladders, learning media, global diversity character, early childhood education*

### ABSTRAK

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia dini melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Pembelajaran karakter pada anak usia dini memerlukan media yang menarik dan menyenangkan agar anak lebih mudah memahami nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran dalam penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun di TK RA Perwanida VI Wora. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas guru dan anak kelompok usia 5-6 tahun, sedangkan informan penelitian*

---

*meliputi kepala sekolah, guru kelas, dan orang tua peserta didik. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Anak terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta mampu berinteraksi dengan teman selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media ular tangga edukatif juga membantu penanaman karakter berkebinekaan global melalui pembiasaan sikap toleransi, kerja sama, empati, disiplin, menghargai teman, dan sportivitas dalam kegiatan bermain kelompok. Guru berperan penting dalam memberikan arahan dan penguatan terhadap perilaku positif yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membantu penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia dini melalui kegiatan belajar sambil bermain.*

**Kata Kunci:** ular tangga edukatif, media pembelajaran, karakter berkebinekaan global, anak usia dini

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase fundamental dalam pembentukan karakter, perkembangan sosial, serta penguatan nilai-nilai kehidupan yang akan memengaruhi perilaku anak pada tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia dini berada pada masa golden age, yaitu periode ketika stimulasi pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kognitif, emosional, sosial, bahasa, dan moral anak (Puspita et al., 2025). Salah satu aspek penting yang perlu ditanamkan sejak dini adalah karakter berkebinekaan global sebagai bagian dari penguatan profil pelajar Pancasila. Nilai berkebinekaan global menekankan kemampuan anak untuk mengenal perbedaan, menghargai keberagaman budaya, memiliki sikap toleransi, serta mampu berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosial yang beragam (Olifiya & Utami, 2024).

Penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia dini membutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia 5-6 tahun cenderung belajar melalui aktivitas bermain, eksplorasi, imitasi, dan pengalaman langsung (Suptiani et al., 2025). Pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada guru sering kali membuat anak kurang aktif serta sulit memahami nilai-nilai karakter yang diajarkan. Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga edukatif (Amani et al., 2025).

Permainan ular tangga edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kognitif, sosial, dan karakter. Media ini memungkinkan anak belajar melalui interaksi, kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah sederhana (Maksum et al., 2022). Dalam proses bermain, anak dapat mengenal aturan, belajar menghargai giliran, menerima kemenangan maupun kekalahan, serta memahami nilai-nilai toleransi dan kebersamaan. Penggunaan ular tangga edukatif juga memberikan ruang bagi guru untuk menyisipkan pesan-pesan karakter berkebinekaan global melalui

---

gambar, simbol, maupun instruksi yang terdapat pada papan permainan (Fitriya et al., 2022).

Realitas pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini masih menunjukkan bahwa penanaman karakter sering dilakukan melalui metode ceramah dan pemberian nasihat secara verbal. Pola pembelajaran tersebut kurang efektif bagi anak usia dini karena anak lebih mudah memahami pembelajaran melalui media konkret dan aktivitas bermain. Kondisi ini juga ditemukan di TK RA Perwanida VI Wora, di mana pembelajaran karakter berkebinekaan global belum sepenuhnya didukung oleh media edukatif yang interaktif. Anak masih mengalami kesulitan dalam memahami sikap menghargai perbedaan, bekerja sama dengan teman, dan menunjukkan perilaku toleran dalam aktivitas belajar sehari-hari. Situasi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menanamkan nilai karakter secara lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian mengenai media pembelajaran edukatif pada anak usia dini telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisyah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan kerja sama anak usia dini (Nugrahanta et al., 2024). Penelitian lain oleh Nurhayati menjelaskan bahwa permainan berbasis edukatif dapat membantu guru dalam menanamkan nilai karakter disiplin dan tanggung jawab pada anak. Selanjutnya, penelitian Rahmawati menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak dalam memahami sikap toleransi dan menghargai teman sebaya (Herdianti et al., 2024). Penelitian oleh Dewi Lestari juga menegaskan bahwa aktivitas bermain kelompok mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak secara signifikan. Selain itu, penelitian Muhammad Arif menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu tersebut lebih banyak berfokus pada peningkatan kemampuan sosial, motivasi belajar, dan perkembangan karakter secara umum. Kajian yang secara khusus membahas pemanfaatan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran dalam penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun masih terbatas. Penelitian sebelumnya juga belum banyak mengaitkan media permainan edukatif dengan implementasi profil pelajar Pancasila pada pendidikan anak usia dini, khususnya aspek berkebinekaan global. Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan adanya ruang kajian yang penting untuk diteliti lebih lanjut, terutama terkait bagaimana media ular tangga edukatif dapat digunakan sebagai sarana penanaman nilai toleransi, kerja sama, saling menghargai, dan penerimaan terhadap perbedaan pada anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran dalam penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun di TK RA Perwanida VI Wora. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif pada pendidikan anak usia dini serta menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter melalui aktivitas bermain yang edukatif dan menyenangkan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian dilaksanakan di TK RA Perwanida VI Wora dengan fokus pada pemanfaatan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran dalam penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia 5–6 tahun. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Subjek penelitian terdiri atas guru dan anak kelompok usia 5–6 tahun, sedangkan informan penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas, dan orang tua peserta didik yang dipilih secara purposive sesuai kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat proses pembelajaran dan perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua untuk memperoleh informasi yang mendalam terkait pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan dokumen pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Pemanfaatan Media Ular Tangga Edukatif dalam Proses Pembelajaran*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ular tangga edukatif di TK RA Perwanida VI Wora digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia 5–6 tahun. Media tersebut dimanfaatkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai kegiatan bermain (Nasution et al., 2023). Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, guru terlebih dahulu menyiapkan papan ular tangga edukatif yang telah dimodifikasi menggunakan gambar, warna, dan pesan sederhana yang berkaitan dengan perilaku sosial positif seperti berbagi, membantu teman, dan menghargai giliran bermain. Guru juga menyiapkan dadu, pion permainan, dan aturan bermain yang sederhana agar mudah dipahami anak (Sari et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran diawali dengan doa bersama, pemberian motivasi, dan pengenalan media permainan kepada anak. Ketika media ular tangga edukatif diperlihatkan, anak terlihat antusias dan aktif memperhatikan penjelasan guru. Selama permainan berlangsung, anak bermain secara bergiliran sambil mengikuti instruksi yang terdapat pada papan permainan (Wiryaningtyas et al., 2023).

*Tabel 1. Bentuk Pemanfaatan Media Ular Tangga Edukatif*

No	Bentuk Kegiatan	Deskripsi
1	Penjelasan aturan permainan	Guru menjelaskan cara bermain
2	Bermain bergiliran	Anak bermain sesuai urutan
3	Tanya jawab sederhana	Guru memberikan pertanyaan

4	Praktik perilaku positif	Anak mempraktikkan sikap baik
5	Penguatan karakter	Guru memberikan arahan dan moti

Hasil wawancara dengan guru kelompok B menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama pembelajaran berlangsung. Guru menyampaikan bahwa anak lebih mudah memahami pembelajaran karakter ketika dilakukan melalui permainan dibandingkan penjelasan verbal semata.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada anak. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas bermain, komunikasi, dan kerja sama kelompok. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arief S. Sadiman yang menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar (Susanti et al., 2022). Selain itu, penggunaan media permainan pada anak usia dini dinilai lebih efektif karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain.

#### ***Keterlibatan dan Respons Anak Selama Pembelajaran***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dan respons anak selama pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif tergolong positif. Anak terlihat aktif, antusias, dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran sejak awal permainan dimulai (Asip, 2023).

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak mulai berani berbicara, menjawab pertanyaan guru, dan berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung. Anak juga mulai belajar menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, serta menerima hasil permainan dengan sikap sportif.

***Tabel 2. Bentuk Respons Anak Selama Pembelajaran***

No	Bentuk Respons Anak	Temuan Penelitian
1	Antusias mengikuti permainan	Anak terlihat semangat
2	Partisipasi aktif	Anak aktif menjawab pertanyaan
3	Interaksi sosial	Anak berbicara dengan teman sebangkunya
4	Respons emosional	Anak senang dan bersemangat
5	Sikap disiplin	Anak belajar menunggu giliran

Guru kelompok B menjelaskan bahwa media permainan membantu anak yang sebelumnya pendiam menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak mulai

---

berani berkomunikasi dan terlibat dalam aktivitas kelompok bersama teman-temannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif mampu meningkatkan keterlibatan sosial anak melalui kegiatan bermain kelompok. Anak belajar bekerja sama, menghargai teman, dan memahami aturan bersama selama permainan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ahmad Susanto yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat membantu perkembangan sosial dan emosional anak usia dini melalui aktivitas interaksi kelompok (Susilowati, 2022).

Selain meningkatkan keterlibatan sosial, permainan juga membantu perkembangan emosional anak. Ketika mengalami kekalahan, beberapa anak terlihat kecewa, namun guru memberikan motivasi agar anak tetap bermain bersama teman-temannya. Situasi tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana pembelajaran sosial emosional bagi anak usia dini (Jamaludin et al., 2022).

### ***Peran Media Ular Tangga Edukatif dalam Penanaman Karakter Berkebinekaan Global***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif memiliki peran dalam membantu penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun di TK RA Perwanida VI Wora. Penanaman karakter tersebut terlihat melalui perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama dalam sikap menghargai teman, bekerja sama, menaati aturan, menunjukkan empati, dan bersikap sportif selama permainan.

Berdasarkan hasil observasi, anak mulai belajar bermain bersama tanpa membedakan teman. Anak terlihat mampu duduk dan bermain bersama dalam kelompok serta mulai memahami pentingnya menunggu giliran bermain. Selain itu, anak juga mulai menunjukkan sikap kerja sama dengan membantu teman yang belum memahami aturan permainan dan memberikan dukungan kepada teman selama kegiatan berlangsung (Iskandar et al., 2023).

Guru kelompok B menjelaskan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif membantu anak memahami sikap saling menghargai dan bekerja sama melalui pengalaman bermain secara langsung. Anak lebih mudah memahami perilaku sosial ketika dipraktikkan dalam kegiatan bermain dibandingkan hanya diberikan nasihat secara verbal (Ardiana, 2022).

Selama permainan berlangsung, guru juga memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang muncul pada anak. Ketika terdapat anak yang membantu teman atau bersikap sabar menunggu giliran, guru memberikan pujian dan motivasi agar perilaku tersebut menjadi pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Nugrahanta et al., 2024).

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mulai belajar menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan. Meskipun beberapa anak masih terlihat kecewa ketika kalah, guru memberikan arahan agar anak tetap bersikap sportif dan menghargai teman yang memenangkan permainan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya proses pembelajaran sosial emosional melalui kegiatan bermain kelompok (Susindra & Permatasari, 2023).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran karakter bagi anak usia dini. Anak memperoleh pengalaman langsung mengenai sikap toleransi, kerja sama, empati, disiplin, dan sportivitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sufyadi yang menjelaskan bahwa karakter berkebinekaan global merupakan kemampuan individu untuk menghargai perbedaan, bekerja sama, dan berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosial. Dalam penelitian ini, nilai-nilai tersebut terlihat melalui interaksi anak selama kegiatan bermain menggunakan media ular tangga edukatif.

Selain itu, penggunaan media permainan dalam pembelajaran karakter dinilai lebih efektif bagi anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain. Anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi secara langsung mempraktikkan perilaku sosial dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dipahami bahwa pemanfaatan media ular tangga edukatif berperan dalam membantu penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Media tersebut membantu anak memahami pentingnya hidup bersama, menghargai teman, dan menjalin hubungan sosial secara harmonis dalam lingkungan sekolah.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ular tangga edukatif di TK RA Perwanida VI Wora mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif pada anak usia 5–6 tahun. Media tersebut digunakan melalui kegiatan belajar sambil bermain yang melibatkan interaksi sosial, komunikasi, kerja sama, serta pembiasaan perilaku positif dalam kegiatan kelompok. Penggunaan media ular tangga edukatif juga memberikan respons positif terhadap keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak terlihat lebih antusias, aktif berbicara, berani menjawab pertanyaan, serta mampu berinteraksi dengan teman selama kegiatan berlangsung. Selain membantu meningkatkan partisipasi anak, permainan juga melatih kemampuan sosial emosional anak seperti menunggu giliran, bekerja sama, dan menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Selain itu, media ular tangga edukatif memiliki peran dalam membantu penanaman karakter berkebinekaan global pada anak usia dini. Nilai karakter yang muncul selama pembelajaran meliputi toleransi, kerja sama, empati, disiplin, menghargai teman, dan sportivitas. Penanaman karakter melalui media permainan dinilai lebih efektif karena anak memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas bermain bersama teman-temannya. Dengan demikian, media ular tangga edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter yang membantu anak memahami pentingnya hidup harmonis dalam lingkungan sosial yang beragam.

## DAFTAR RUJUKAN

**Amani, S. N., Pradana, P. H., & Suwargono, T. (2025).** Pengembangan Media Engklek

- Berbasis Digital Quiz dalam Menanamkan Karakter Peduli Lingkungan pada Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 901-910. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6013>
- Ardiana, R.** (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Asip, M.** (2023). Pentingnya Alat Permainan Edukatif Bagi Anak. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pbndj>
- Fitriya, A., Indriani, I., & Noor, F. A.** (2022). Konsep Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Tarbiyatussibyan Ploso Karangtengah Demak. *JURNAL RAUDHAH*, 10(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1408>
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U.** (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592-1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A.** (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339-3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Jamaludin, J., S. S. N. A. S. A., Amus, S., & Hasdin, H.** (2022). PENERAPAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA MELALUI KEGIATAN KAMPUS MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 698-709. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2553>
- Maksum, E., Nurharlina, N., Nugrahaeni, D. K., Inayah, I., & Lukman, M.** (2022). Efektivitas Promosi Kesehatan Permainan Ular Tangga Modifikasi terhadap Tingkat Pengetahuan tentang Protokol Kesehatan COVID-19. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 4(2), 449-458. <https://doi.org/10.31539/joting.v4i2.3843>
- Nasution, S., Sitompul, R. M., Nurafiah, C. A., & Zulkarnain, M.** (2023). INOVASI LITERASI DAN PERMAINAN RAMAH ANAK DI PASAR KAMU KAWAN LAMA DESA DENAI LAMA. *Reswara Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 609-619. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2548>
- Nugrahanta, G. A., Parmadi, E. H., Adji, F. T., & Sekarningrum, H. R. V.** (2024). Pengaruh Pembelajaran Etnopedagogi untuk Aksara Jawa Berbasis Metode Montessori terhadap Karakter Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 1-12. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3089>
- Olifiya, A. M., & Utami, R. D.** (2024). Strategi Menanamkan Kesantunan Berbahasa Melalui Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2236-2248. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8771>
- Puspita, E. W., Wasino, W., Astuti, T., & Aricindy, A.** (2025). Pemanfaatan Media Digital Berbasis Budaya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tren dan Temuan Penelitian Terkini (2021-2025). *Journal of Literature Review*, 1(2), 699-713. <https://doi.org/10.63822/s0mbz159>

- 
- Sari, N., Nayazik, A., & Wahyuni, A.** (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Ethno-STEM Pada Materi Volume Benda Putar Integral. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(3), 565. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.7289>
- Suptiani, Y., Parhanuddin, L., Sulastri, A., & Rohini.** (2025). Implementasi Model Project-Based Learning (Pjbl) Berbasis Budaya Lokal Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyot. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 2963–2984. <https://doi.org/10.36312/d722xf12>
- Susanti, R. A., Sudirman, S., & Mubarak, R.** (2022). Pengembangan Media Busy Book untuk Pengenalan Keterampilan Hidup Sehari-hari (Daily Life Skills) Anak Usia 2-4 Tahun di Taman Sosialisasi Anak (TSA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *AWLADY Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 56. <https://doi.org/10.24235/awlady.v8i2.10019>
- Susilowati, E.** (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>
- Susindra, Y., & Permatasari, R. A. W.** (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Infografis Berbasis Aplikasi Android Terhadap Tingkat Pengetahuan Mengenai Obesitas Pada Remaja Putri. *ARTERI Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2), 81–86. <https://doi.org/10.37148/arteri.v4i2.269>
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P.** (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>