

**PENGEMBANGAN MEDIA SNAKES AND LADDERS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGHITUNG (PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN) DI
KELAS 2 DI SDN 32 PANGGI KOTA BIMA**

Ela Puspita Sari, Husnul Khatimah, Fakhri Khusaini
STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

Alamat e-mail : elapuspita839@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to develop a Snakes and Ladders learning media to improve the calculation skills (addition and subtraction) of second-grade students at SDN 32 Panggi, Bima City. With the rapid development of information and communication technology (ICT), the education system needs to adapt to create a more interactive and enjoyable learning process. Observations at the school show that monotonous and less innovative teaching methods have a negative impact on students' understanding of mathematics. Therefore, this study uses the ADDIE development model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The Snakes and Ladders media is expected to increase students' interest and motivation in learning mathematics. A trial was conducted on 28 students using a pre-test and post-test to measure the improvement of students' abilities. The analysis results show that the use of this media is effective in improving students' addition and subtraction skills, with an N-Gain value of 0.72, which indicates high benefits of the media. Teacher and student responses also show a very good level of practicality, which means that this media is easy to apply in the teaching and learning process. The conclusion of this study is that the Snakes and Ladders media can be an effective alternative for mathematics learning in elementary schools. Thus, integrating interactive media such as Snakes and Ladders into learning can help create a more engaging and effective learning experience, thereby improving the quality of education and student learning outcomes.

Keywords: Snakes and Ladders, mathematics learning, addition and subtraction

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga dalam meningkatkan kemampuan penghitungan (penjumlahan dan pengurangan) siswa kelas 2 SDN 32 Panggi Kota Bima. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat, sistem pendidikan perlu beradaptasi

untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil observasi di sekolah menunjukkan bahwa metode pengajaran yang monoton dan kurang inovatif berdampak negatif pada pemahaman siswa terhadap materi matematika. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media Ular Tangga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Uji coba dilakukan pada 28 siswa dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan siswa, dengan nilai N-Gain sebesar 0,72, yang menunjukkan manfaat tinggi dari media tersebut. Respon guru dan siswa juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik, yang berarti bahwa media ini mudah diterapkan dalam proses belajar mengajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media Ular Tangga dapat menjadi alternatif yang efektif untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan demikian, pengintegrasian media interaktif seperti Ular Tangga ke dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Ular Tangga, Pembelajaran Matematika, Penjumlahan Dan Pengurangan

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan harus beradaptasi untuk mengatasi masalah global yang kompleks di abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat juga telah mengubah pengajaran di sekolah. Beberapa perkembangan ini termasuk teknologi dan metode pengajaran berbasis media yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemikiran siswa selama proses pembelajaran dibandingkan dengan strategi pengajaran dengan menggunakan hafalan dan buku.

Pendidikan dapat membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan komunikasi, sikap sosial, kepedulian dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan bermasyarakat dan bangsa yang lebih baik untuk kedepannya. Pendidikan dapat membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian dan berpartisipasi untuk

membangun kehidupan bermasyarakat dan bangsa yang lebih baik untuk kedepannya (Basri 2019)

Matematika diperlukan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Aspreliha, Damariswara, and Sholihatur Rohmah 2022). Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat menentukan hasil dari jenjang pendidikan (Radiusman 2020) pelajaran matematika terdapat materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. apabila kita sebagai guru telah mengemas pembelajaran matematika dengan efektif dan menarik agar siswa bisa menerima materi pembelajaran dengan gembira dan tidak menganggap matematika sulit ataupun menakutkan (Azkia, Muin, and Dimiyati 2023). Dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bilangan-bilangan yang berkaitan dengan perhitungan dan pengukuran. Pembelajaran matematika merupakan sebuah kegiatan yang didalamnya terjadi reaksi informasi matematika antara guru dan siswa yang berpedoman pada teori materi perkembangan diri

peserta didik dan kurikulum pembelajaran yang berlaku untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran matematika agar pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 32 Panggi Kota menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang di dapati dalam proses pembelajaran, dalam proses belajar mengajar siswa terbilang cukup aktif dalam beberapa matapelajaran saja. Namun pada saat mata pelajaran matematika namun guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan tidak inovatif guru hanya menggunakan buku dan sistem menghafal. selama pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif terlebih materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan hanya beberapa siswa saja yang paham akan materi penjumlahan dan pengurangan. Sehingga masalah ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Banyak siswa yang tidak dapat mencapai nilai yang diharapkan dalam pembelajaran matematika. Sehingga siswa tidak percaya diri dan tidak menyukai mata pembelajaran matematika. hal ini

dikarenakan guru menyampaikan materi belum didukung dengan media pembelajaran yang menarik dan kurang inovasi dari guru untuk membuat proses belajar mengajar menjadi menarik, karena metode yang di gunakan guru masih bersifat monoton sehingga minat siswa kurang dalam belajar matematika. Menghadapi dari masalah yang ada, maka dari itu peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan yaitu dengan menggunakan Media *Snakes And Ladders* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, media ini dapat membuat pembelajaran matematika lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan epektifitas proses belajar mengajar, (Novita et al., 2024). Menurut (Sabila et al. 2021). Media *Snakes And Ladder* dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap siswa, melalui permainan *Snakes And Ledders* dapat

menimbulkan minat siswa pada saat memberikan pendidikan kesehatan, serta meningkatkan motivasi siswa karena dalam permainan *Snakes And Ladders* ada unsur kompetensi untuk menang dari yang lain mau itu secara pribadi ataupun kelompok.

Media *Snakes And Ladders* terbukti dapat meningkatkan minat siswa dan membantu mereka memahami konsep yang sulit serta memperkuat daya ingat. Media *snakes and ladders* bukan hanya sekedar permainan biasa, tetapi dapat digunakan untuk memotivasi anak agar ingin tahu lebih banyak dan membuat pembelajaran mereka lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari. dalam sebuah perminan Menurut . Media *Snakes And Ladder* dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap siswa, melalui permaian *snakes and ledders* dapat menimbulkan minat siswa pada saat memberikan pendidikan kesehatan, serta meningkatkan motivasi siswa karena dalam permainan *Snakes And Ladders* ada unsur kompetensi untuk menang dari yang lain mau itu secara pribadi ataupun kelompok. (Kurniadi 2021). menyatakan media *Snakes And Ladders* diketahui dapat

meningkatkan motivasi belajar matematika, *Snakes And Ladders* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, karena siswa terlibat dalam pengalaman yang menyenangkan, mereka lebih cenderung meningkatkan konsep-konsep matematika yang mereka pelajari selama permainan (Putri, Sandra, and Pamela 2025). Media ular tangga merupakan salah satu permainan yang inovatif sehingga mempermudah peserta didik untuk mengingat materi yang sedang diajarkan, membuat peserta didik untuk bekerjasama, dan membuat peserta aktif dalam belajar sambil bermain. Berdasarkan pendapat diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam terkait "Pengembangan Media Snakes And Ladders Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung (Penjumlahan Dan Pengurangan) Siswa Kelas 2 SDN 32 PANGGI Kota Bima". Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengatasi permasalahan keluarganya kemampuan prjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran matematika pada peserta didik di sekolah dasar melalui pengembangan media pembelajaran snakes and ladders hasil dari penelian

ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

B. Metode Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi, analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (Cahyadi 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media. Snakes And Ladders Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Kelas II SDN 32 Panggi Kota Bima. Dalam perancangan ini, peneliti mengembangkan produk media snakes and ladders yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika, pengembangan media dengan media snakes yang relevan dengan pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan, yang menarik sesuai dengan karakter siswa kelas 2.

Tujuan penelitian adalah membuat *Media Snakes And Ladders* yang mengandung soal-soal penjumlahan dan pengurangan, peneliti mengembangkan alat untuk menguji kemampuan siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan media snakes and ladders.

Selama tahap pengembangan, para peneliti mulai memproduksi media snakes and ladders berdasarkan desain yang dibuat. Bagian-bagian dalam media snakes and ladders dikenali oleh siswa, dan soal sederhana, dengan gambar-gambar yang menarik. Setelah pengembangan, para ahli media audio-visual dan materi menguji produk tersebut untuk memastikan kelayakan desain dan materi pelajaran untuk format media snakes and ladders. Dengan masukan profesional, produk komik akan dikembangkan dan disempurnakan.

Pada tahap implementasi, media snakes and ladders Desain diujicobakan di kelas 2 di SDN 32 Panggi Kota Bima. Sebagai sumber edukasi tentang materi penjumlahan dan pengurangan, uji coba ini dilakukan dengan menggunakan media snakes and ladders yang

berbasis materi penjumlahan dan pengurangan. Siswa mengikuti tes awal untuk menilai kemampuan mereka sebelum memulai pembelajaran. Siswa diberikan tes akhir setelah pembelajaran melalui media snakes and ladders sebagai ukuran perubahan kemampuan menghitung mereka. Peneliti juga mengumpulkan data dari kuesioner yang dijawab oleh instruktur dan siswa untuk tujuan menilai dampak materi media snakes and ladders terhadap proses pendidikan dalam hal kegunaan dan efisiensinya.

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data pre-test dan post-test, karena ini akan memberikan pemahaman tentang apakah kemampuan dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan siswa meningkat setelah intervensi. Selain itu, evaluasi keterlibatan guru dan siswa dengan media snakes and ladders dilakukan. Sebelum dan sesudah akses media snakes and ladders, peneliti menilai sejauh mana peningkatan kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan siswa menggunakan metode analisis N-gain. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui seberapa berhasil media

snakes and ladders pada siswa dan untuk menyempurnakan dan memajukan media snakes and ladders yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dalam proses pengembangan media snakes and ladders.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Sebanyak 28 siswa kelas 2 SDN 32 Panggi Kota Bima mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran masih terbatas pada siswa kesulitan dalam menafsirkan informasi yang diberikan dalam materi pembelajaran. Mereka cenderung hanya menghafal tanpa memahami apa yang dipelajari yang lebih dalam dari konsep yang dipelajari. Berdasarkan hasil ini, dikembangkan media Snakes And Ladders, yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media, serta disesuaikan dengan masukan dan rekomendasi validator.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Media Snakes And Ladders

Aspek penilai an	Skor		Perse ntase %	Tin gkat vali dasi	Ketera ngan
	F	N			
Tahap pertama					
Tampil an	4 0	3 9	97,5%	San gat laya k	Tidak perlu revisi
Isi	2 5	2 5	100%	San gat laya k	Tidak perlu revisi
Pembel ajaran	2 5	2 4	96%	San gat laya k	Tidak perlu revisi
Kebaha saan	1 5	1 5	100%	San gat laya k	Tidak perlu revisi
Persent ase keselur uhan	1 2 0	1 0 3	85,8%	San gat laya k	Tidak perlu revisi

Pada validasi media tahap awal (27 Mei 2025), media snakes and ladders. untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan dan penguranagn siswa nilai dengan skor 85,8%, sehingga dikategorikan sangat layak tanpa perlu revisi.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media Media Snakes And Ladders

Aspek penilai an	Skor		Perse ntase %	Ting kat vali dasi	Ketera ngan
	F	N			
Tahap pertama					
Isi	10	10	100%	sang at laya k	Tidak perlu revisi
Bahas a	25	25	100%	San gat Lay a k	Tidak perlu revisi
Persen tase keselur uhan	35	35	100%	sang at laya k	Tidak perlu revisi

Validasi materitahap awal (8 Mei 2025) terhadap media snakes and ladders, menunjukkan skor 100%, sehingga media dinyatakan sangat valid tanpa perlu revisi.

Setelah validasi, dilakukan uji coba kelompok kecil pada 10 siswa (9 Juli 2025) untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dan respon terhadap media. Data yang dikumpulkan mencangkup respon siswa. Hasil ujicoba kelompok

kecil menjadi dasar revisi sebelum uji coba kelompok besar.

Uji coba kelompok besar melibatkan 18 siswa (12 Juli 2025) dalam satu pertemuan, dengan data yang dikumpulkan meliputi respon guru dan respon siswa. Hasil uji coba ini menjadi bahan evaluasi akhir efektivitas media.

Tabel 3. Hasil rekapitulasi respon guru terhadap media Snakes And Ladders

	Juml ah perta nyaa n	Skor perol ehan	Skor mak sima l	Perse ntase % Nilai	Ket .
HA SIL	21	105	105	100%	Sa ng at pra ktis

Hasil pehitungan respon guru menunjukkan skor 105 dari 21 indikator, dengan persentase 100% dalam kategori sangat praktis. Hal ini menandakan bahwa rencana pembelajaran dengan media snakes and ladders terlaksana dengan baik. Selain itu, terdapat pula penilaian terhadap respon siswa

Tabel 4. Hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media *Snakes And Ladders*

HASIL	Jumlah pertanyaan	Skor perolehan	Skor maksimal	Persentase % Nilai	Kategori.
Uji coba kelompok kecil	15	603	750	80,4 %	Sangat praktis
Uji coba kelompok besar	15s	1.253	1.350	92,8 %	Sangat praktis

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan presentase respon siswa sebesar 80,4% berada pada kategori sangat praktis, sehingga media snakes and ladders dinyatakan praktis untuk pembelajaran. Uji coba kelompok besar menghasilkan penilaian sebesar 92,8 untuk 15 indikator termasuk kategori sangat praktis.

Tabel 5. Hasil rekapitulasi pretest dan posttest penjumlahan dan pengurangan siswa Uji coba kelompok kecil dan besar terhadap media *Snakes And Ladders*

HASIL	Pretest		Posttest	
	Skor perolehan	Skor maksimal	Skor perolehan	Skor maksimal
Uji coba kelompok kecil	543	1.000	880	1.000
Mean	54,3%		88%	
Uji coba kelompok besar	1.000	1.400	1.520	1.400
Mean	71,428571428571 %		92,105263157894 %	

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata pretest keterampilan berpikir kritis siswa pada kelompok kecil sebesar 54,3% sedangkan posttest meningkat menjadi 88%. Sementara itu ada kelompok besar, rata-rata pretest 71,4%, kemudian posttest mengalami peningkatan hingga mencapai 92,1%

Tahap selanjutnya adalah evaluasi untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan

kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan. Evaluasi dilakukan dengan menghitung N-Gain berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa kelas 2 SDN 32 Pnggi Kota Bima.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

$$g = \frac{92,105263157894 - 71,428571428571}{100 - 71,428571428571}$$

$$g = \frac{20,676691729323}{28,571428571429}$$

$$g = 0,7236842127630$$

Nilai yang diperoleh dari data N-Gain yang diperoleh adalah N-Gain kelompok Inteval atau kelompok tinggi ($g > 0,70$) yaitu 0,72. Dengan demikian, siswa kelas 2 SDN 32 panggii Kota Bima, memperoleh manfaat Tinggi dari media sanakes and ladders.

Penelitian (Kusuma Ardi and Desstya 2023). Matematika merupakan salah satu matapelajaran yang wajib di ajarkan pada peserta didik dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang sangat berperan penting. Karena matematika diperlukan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Andriani and

Wahyudi 2023). Yang menyatakan media ular tangga diketahui dapat meningkatkan motivasi belajar matematika Sejalan dengan temuan tersebut, media snakes and ladders tentu dapat membantu siswa kelas 2 SDN 32 Panggi Kota Bima, dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan. Hal ini juga disebutkan Media ular tangga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, karena siswa terlibat dalam pengalaman yang menyenangkan, mereka lebih cenderung meningkatkan konsep-konsep matematika yang mereka pelajari selama permainan. media ular tangga dapat mengurangi kecemasan matematika sehingga siswa mampu berpikir secara divergen, (Bilqisti, Suardi, and Diandita 2023). menjadi dasar simpulan ini, yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media snakes and ladders ini memang dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan pada siswa. Sejalan dengan temuan tersebut, snakes and ladders tentu dapat membantu siswa kelas 2 SDN 32 Panggi Kota Bima, dalam meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan dan

pengurangan. Hal ini juga disebutkan (Güzel Yüce and Doğanay 2021). pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa, Ular tangga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Snakes And Ladders (ular tangga) salah satu alat yang dapat di gunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini sebelumnya telah terbukti efektif dalam membangun sumber daya pendidikan yang andal dan relevan. Pendekatan ADDIE yang metodis memastikan bahwa setiap langkah komprehensif meningkatkan kualitas produk pembelajaran, akibatnya meningkatkan kemampuan menghitung siswa kita di tingkat sekolah dasar. snakes and ladders memiliki dampak positif pada minat belajar. Anak-anak perlu dibekali dengan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah yang relevan dengan dunia nyata, ia mengajak pendidik untuk menciptakan konteks belajar yang bermakna bagi peserta didik, Perkins, (2020).



Gambar 1 Media Snakes And Ladders

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media snakes and ladders yang digunakan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan sangat valid dan layak digunakan sebagaimana mestinya. Validasi ahli media 85,8%. validasi ahli materi 100%. Media ini memiliki nilai yang tinggi dalam hal penggunaannya dalam pembelajaran berdasarkan respon guru sebesar 100%. Dan uji coba kelompok kecil sebesar 80% dan uji coba kelompok besar 86%. Hasil N-Gain sebesar 0,65 menunjukkan rentang keefektifan yang sedang, yang berarti bahwa kemampuan penjumlahan dan pengurangan siswa mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa SDN 32 Panggi Kota Bima menilai peran

media snakes and ladders untuk meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 2.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, Friska, and Wahyudi Wahyudi. 2023. "Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(4):1869–75.
doi:10.31949/educatio.v9i4.5743.

Aspreliha, Iva, Rian Damariswara, and Dewi Sholihatur Rohmah. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembagian Desimal Melalui Media Sipintar Kelas IV SDN Burengan 2 Kota Kediri." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 06(01):1092–1104.

Azkia, Nada Fatiyah, Abdul Muin, and Ahmad Dimyati. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika: Meta Analisis." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 6(5):1873–86.
doi:10.22460/jpmi.v6i5.18629.

Basri, Hasan. 2019. "KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Penelitian Pendidikan*.

doi:DOI:10.17509/jpp.v18i1.11054.

Bilqisti, Iqanita, Zhelmi Suardi, and Elly Rizki Diandita. 2023. "Guru Sekolah Dasar PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN." *Guree : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar* 1:37.
<https://ejournal.unida-aceh.ac.id/index.php/guree37>.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35–42.
doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.

Güzel Yüce, Sibel, and Ahmet Doğanay. 2021. "DEVELOPING A THINKING CULTURE IN THE CLASSROOM: A PARTICIPATORY ACTION RESEARCH." *Psycho-Educational Research Reviews*.
doi:10.52963/perr_biruni_v10.n3.10.

Kurniadi, Galih SD. 2021. "PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF 'ULAR TANGGA MATEMATIKA' UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD." *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains* 2(1):31–36.

Kusuma Ardi, Sinta Devi, and Anatri Dessty. 2023. "Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar.” *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 5(1). doi:10.23917/bppp.v5i1.22934.

Prosending SEMAI Seminar Nasional PGMI. Pekalongan.

Novita Sari, Laila, Trisnan Novy, and Yuliatun. 2024.

“MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI SERANG.” *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an* 10:111–20.

Putri, Yuliani Cindiana, Cindi Sandra, and Issaura Sherly Pamela. 2025.

“Upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika dengan menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar.” *Ainara Journal* 6(1):122–28. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>.

Radiusman. 2020. “STUDI LITERASI: PEMAHAMAN KONSEP ANAK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 6(1):1. doi:10.24853/fbc.6.1.1-8.

Sabila, Safa, Khoirun Nabila, Sabrina Sekar Ayunda, and Nailal Khasanah. 2021.

“Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik.” Pp. 499–518 in