

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT MEMBACA TEKS NARATIF SISWA SEKOLAH DASAR

Aura Sri Muliani Hasana¹, Bahauddin Azmy²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,

¹aurasrimuliani@gmail.com, ²bahauddin@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This study is motivated by the low reading interest among elementary school students and the limited use of engaging and interactive learning media, which causes reading activities to be perceived as boring and less involving for students. This study aims to determine the effect of using the snakes and ladders game as a learning medium on students' interest in reading narrative texts at the elementary school level. This research employs a quantitative method with an experimental approach using a Quasi-Experimental Design, specifically the Nonequivalent Control Group Design model. The population consists of all fifth-grade students of SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya, with class VG as the experimental group and class VB as the control group, selected through purposive sampling. Data were collected using a reading interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using the Independent Samples t-test with the assistance of SPSS. The results showed a significance value of Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, indicating a significant difference between the experimental and control groups. This finding demonstrates that the use of the snakes and ladders game as a learning medium can improve students' interest in reading narrative texts in elementary school. Therefore, the snakes and ladders game can be used as an innovative, interactive, and enjoyable alternative learning medium to enhance students' reading interest in elementary schools.

Keywords: *snakes and ladders game media, reading interest, narrative texts*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat membaca siswa sekolah dasar serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga kegiatan membaca sering dianggap membosankan dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen melalui desain *Quasi Experimental* model *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya dengan sampel kelas VG sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat membaca yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan

Independent Samples t-test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media permainan ular tangga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: media permainan ular tangga, minat membaca, teks naratif

A. Pendahuluan

Abad ke-21, pendidikan telah mengalami perubahan yang sangat signifikan dengan berkembangnya literasi baru, seperti literasi digital; literasi informasi; dan literasi media. Pada abad ke-21 ini, terjadi perubahan yang sangat signifikan dalam perilaku manusia, pengetahuan, kemampuan, dan gaya hidup manusia di bumi. Tujuan Pendidikan abad ke-21 adalah untuk mempersiapkan generasi saat ini dalam menghadapi tantangan global yang beragam, khususnya dalam menghadapi kemajuan pesat teknologi dan informasi yang mempengaruhi segala aspek manusia, khususnya di bidang pendidikan (Sumarni, et al., 2023).

Membaca merupakan komponen penting dalam pembelajaran berbahasa. Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa dasar dan

merupakan komponen komunikasi tertulis. Membaca memberi orang kesempatan untuk menggali banyak informasi dari berbagai bidang di dunia sehingga menambah pengetahuan (Rahman, 2020). Membaca tidak hanya menjadi keterampilan dasar dalam belajar, tetapi juga merupakan alat utama untuk memperoleh pengetahuan, memperluas wawasan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. (Irma, 2021) Membaca merupakan suatu aktivitas atau proses kognitif yang berguna untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.

Minat membaca merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan berjalannya proses pembelajaran di sekolah dasar. Minat membaca tumbuh dari masing-masing seseorang, sehingga untuk meningkatkan minat membaca perlu kesadaran dari setiap individu

(Apriliani, Sp & Radia, SH, 2020). (Pramayshela, A., et al., 2023) minat baca penduduk Indonesia, terutama di kalangan anak sekolah, masih sangat rendah. Untuk meningkatkan minat baca siswa, beberapa program, kegiatan, dan metode telah digunakan. Contohnya seperti kegiatan 15 menit membaca sebelum pembelajaran, gerakan literasi sekolah (GLS), pojok baca, jurnal membaca, dan resensi buku. Hasilnya, minat baca tidak pernah mencapai level tertinggi.

Minat merupakan sebuah motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seorang dalam melakukan aktivitas. Minat terhadap membaca adalah salah satu faktor penting yang berperan dalam keberhasilan pendidikan siswa, terutama dalam belajar Bahasa Indonesia. Semakin besar minat baca siswa, semakin tinggi peluang mereka untuk memahami dan menghargai berbagai jenis tulisan, termasuk teks naratif. Seharusnya siswa kelas V sudah bisa membaca dengan lancar dan memiliki minat membaca yang tinggi, meskipun terhadap bacaan pendek. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang memiliki minat membaca yang

rendah dan kesulitan membaca. Hal ini dapat dilihat dari minimnya semangat siswa dalam berpartisipasi dalam aktivitas membaca, serta rendahnya partisipasi mereka dalam memahami konten yang dibaca. Rendahnya minat membaca siswa seringkali menjadi hambatan dalam menyerap informasi dan memperluas wawasan. Rendahnya antusiasme membaca di kalangan siswa dan masyarakat jelas akan memberikan efek negatif terhadap perkembangan negara, kualitas pendidikan akan semakin memburuk dan tingkat kebodohan akan meningkat (Bungsu, AP & Dafit, F, 2021). Rendahnya minat membaca merupakan masalah-masalah yang perlu ditangani untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan adanya minat baca dapat mendorong seseorang untuk giat memperluas pengetahuan.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya ketertarikan untuk membaca adalah penerapan metode pembelajaran yang repetitif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang hanya mengutamakan ceramah atau pembacaan teks dari buku dengan sedikit variasi media sering kali membuat siswa merasa jenuh dan

kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pengajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang bisa membangkitkan keinginan siswa untuk membaca dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

(Putri P. & Marzuki, 2022) pembelajaran yang menyenangkan agar berjalan optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu cara untuk mencapai keberhasilan tersebut adalah dengan menerapkan model, metode, dan strategi pembelajaran yang maksimal. Selain itu kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan permainan sebagai media sangat efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena bermain merupakan metode dalam menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga dapat membantu anak dalam memahami dari berbagai pelajaran. Dengan belajar sambil bermain, anak-anak akan lebih termotivasi dalam proses belajar.

Permainan ular tangga adalah salah satu contoh media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan (Wati, A., 2021). Permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga memiliki desain kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular tangga. Secara umum, permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus di jalani bidak. Permainan ini tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga dapat disesuaikan untuk memasukkan materi pembelajaran, seperti isi dari teks naratif.

Dengan memasukkan unsur-unsur cerita ke dalam permainan ular tangga, para siswa diajak untuk belajar sambil bermain, yang pada akhirnya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih seru

dan berarti. Penggunaan media permainan ular tangga diperkirakan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca teks dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa akan terlibat tidak hanya dengan membaca teks naratif sebagai kewajiban, melainkan juga sebagai bagian dari tantangan permainan yang perlu mereka atasi. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pemanfaatan permainan ini dapat menumbuhkan minat baca siswa terhadap teks naratif.

Pada saat melakukan observasi, peneliti menemukan beberapa faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat membaca siswa diantaranya adalah kesulitan membaca, kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran serta kurangnya media pembelajaran yang beragam untuk menyampaikan materi pelajaran. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam membaca.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh (Muntu & Yanti, 2023) yang berjudul

Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Baca Teks Cerita Siswa Sekolah Dasar. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media permainan ular tangga terhadap minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Maka dari itu penting dilakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Membaca Teks Naratif Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat membaca siswa serta memperkaya kajian dalam bidang pendidikan dasar, khususnya terkait penggunaan media permainan dalam pembelajaran literasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *Quasi Eksperimental Design* dengan menggunakan model desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua

kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kelas VG sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket minat membaca yang terdiri dari 20 butir pernyataan yang disusun berdasarkan beberapa indikator minat membaca.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji Levene. Setelah itu dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test dengan bantuan SPSS untuk mengetahui adanya perbedaan minat membaca antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Data Hasil Penelitian

Tabel 1 Rata-Rata Nilai Angket Awal & Angket Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Angket Awal	Angket Akhir
Eksperimen	53,46	79
Kontrol	57,23	63,96

Berdasarkan pada tabel 1 diatas, menunjukkan bahwa nilai angket awal & angket akhir siswa kelas VG eksperimen dengan jumlah 26 peserta didik memperoleh nilai rata-rata angket awal sebesar 53,46 dan nilai angket akhir sebesar 79. Sedangkan nilai angket awal & angket akhir siswa kelas VB kontrol dengan jumlah peserta didik 26 memperoleh nilai rata-rata angket awal sebesar 57,23 dan nilai angket akhir sebesar 63,96.

b. Uji Homogenitas

Tabel 2 Uji Homogenitas Pretest-Posttest

Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.029	1	50	.866
Based on Median	.002	1	50	.962
Based on Median and with adjusted df	.002	1	49.898	.962
Based on trimmed mean	.005	1	50	.943

Berdasarkan pada tabel 2 yang menggunakan bantuan SPSS 26 dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,866. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian tersebut dinyatakan homogen.

c. Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas Hasil Penelitian

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Hasil	Nilai	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Angket Awal Kontrol	.136	26	.200 [*]	.946	26	.183
	Angket Akhir Kontrol	.123	26	.200 [*]	.977	26	.817
	Angket Awal Eksperimen	.152	26	.127	.964	26	.481
	Angket Akhir Eksperimen	.158	26	.093	.933	26	.093

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data dari nilai angket awal dan angket akhir kedua kelompok berdistribusi normal karena memenuhi kriteria yaitu $L_{hitung} > L_{tabel}$. Hasil analisis pada tabel 3 diatas didapatkan hasil nilai normalitas kelompok kelas kontrol angket awal dan angket akhir sebesar Sig 0,200. Pada angket awal kelas eksperimen sebesar Sig 0,127 sedangkan angket akhir kelas eksperimen sebesar Sig 0,093. Nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05 yang merupakan tidak ada perbedaan yang signifikan antar data yang diuji dengan data normal baku tersebut sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data pada pengujian ini berdistribusi secara normal.

d. Uji Hipotesis (uji T-test)

Tabel 4 Uji Hiotesis Hasil Penelitian

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances					t-Test for Equality of Means				
Hasil	Nilai	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper		
	Equal variances assumed	.029	.866	-6.259	50	.000	-14.923	2.384	-19.712	-10.134	
	Equal variances not assumed			-6.259	50.000	.000	-14.923	2.384	-19.712	-10.134	

Berdasarkan hasil uji-t dengan melihat pada kolom Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga hipotesis diterima. Dari hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media permainan ular tangga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan media tersebut. Media permainan ular tangga terbukti lebih menunjang peningkatan minat membaca dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan. Hal ini menunjukkan

bahwa penerapan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca teks naratif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum minat membaca siswa pada kelas eksperimen sudah berada pada kategori baik. Siswa telah menunjukkan kebiasaan membaca buku di waktu luang, ketertarikan membaca berbagai jenis bacaan, rasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan membaca, serta adanya rasa ingin tahu terhadap isi teks naratif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media permainan ular tangga mampu menstimulasi aspek afektif siswa dalam kegiatan membaca. Unsur permainan, tantangan, dan pertanyaan yang terdapat dalam media ular tangga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga membaca tidak lagi dipersepsikan sebagai aktivitas yang membosankan, melainkan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menantang.

Peningkatan minat membaca pada kelas eksperimen terjadi karena media permainan ular tangga mengintegrasikan aktivitas membaca dengan kegiatan bermain. Setiap langkah dalam permainan menuntut siswa untuk membaca teks naratif atau menjawab pertanyaan terkait bacaan agar dapat melanjutkan permainan. Dengan demikian, siswa secara tidak langsung terdorong untuk membaca dengan penuh minat demi mencapai tujuan permainan. Hal ini sejalan dengan konsep belajar sambil bermain yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dan merasa senang selama proses belajar berlangsung.

Meskipun sebagian besar indikator minat membaca menunjukkan peningkatan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa indikator fokus membaca siswa belum mengalami peningkatan yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa fokus membaca tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran semata, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan belajar, kebiasaan membaca siswa di rumah,

tingkat konsentrasi individu, serta karakteristik psikologis masing-masing siswa. Dengan demikian, meskipun media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan minat membaca, peningkatan fokus membaca memerlukan dukungan faktor lain yang lebih kompleks dan berkelanjutan.

Perbedaan yang cukup jelas terlihat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, siswa cenderung menunjukkan minat membaca yang lebih rendah, seperti kurangnya rasa senang ketika membaca buku dan minimnya ketertarikan terhadap bahan bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak didukung oleh media yang menarik cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi dalam kegiatan membaca. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Astuti & Nelisa, 2021) yang menyatakan bahwa minat membaca dapat dilihat dari indikator seperti kebiasaan membaca di waktu luang, membaca lebih dari satu jenis bacaan, perasaan senang saat membaca, usaha mencari tahu isi bacaan, serta kemampuan fokus saat membaca.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki usaha yang lebih besar dalam kegiatan membaca, seperti ketertarikan membaca berbagai jenis bacaan, termasuk dongeng, legenda, fabel, dan komik, serta keinginan untuk membaca cerita yang mereka sukai. Hal ini memperkuat pendapat (Riyanti, 2021) yang menyatakan bahwa seseorang yang memiliki minat membaca tinggi akan meluangkan lebih banyak waktu untuk membaca dan secara aktif mencari sumber bacaan. Media permainan ular tangga berperan sebagai pemicu yang menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk membaca, karena membaca menjadi bagian dari aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan fakta-fakta yang didapat serta pengalaman di lapangan, hasil analisis skor angket minat membaca menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 79 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 63,96. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular

tangga memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat membaca siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena media permainan ular tangga tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga melibatkan interaksi sosial, kerja sama, dan kompetisi positif antarsiswa dalam proses pembelajaran.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t semakin memperkuat temuan penelitian ini. Nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar. Temuan ini relevan dengan penelitian (Rosnaeni, 2022) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran edukatif ular tangga mampu meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Muntu & Yanti, 2023) yang menyatakan bahwa media ular tangga efektif digunakan untuk

meningkatkan minat baca teks cerita siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan minat membaca siswa, khususnya dalam membaca teks naratif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat membaca siswa.

Peningkatan minat membaca tersebut terlihat pada sebagian besar indikator, yaitu sering membaca buku di waktu luang, membaca lebih dari

satu jenis bacaan, menunjukkan rasa senang ketika mengikuti kegiatan membaca, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap isi bacaan. Meskipun pada indikator fokus membaca peningkatannya belum optimal, secara keseluruhan media permainan ular tangga efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat membaca teks naratif siswa kelas V di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Astuti, D., W., & Nelisa, M. 2021. Tingkat Minat Baca Siswa SD Negeri 05 Kubang Putih Melalui Penerapan Drop Everything And Read (DEAR). *Jurnal Pustaka Budaya*, 8(2), 74-82.
- Bungsu, A. P., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran (JPP)*, 4(3), 522-527.
- Irma. (2021). Keterampilan Membaca. Pustaka Taman Ilmu
- Muntu, G. A., & Yanti, P. G. (2023). Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Baca Teks Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 102-110.
- Pramayshela, A., Tanjung, E. Y., Pasaribu, F. Y., & Pohan, R. I. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 111–125.
- Putri Permatasari, M., & Marzuki, I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I UPT SDN 13 GRESIK. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2020 - 2030.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan membaca*. Penerbit K-Media.
- Rosnaeni, N. I. M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DI

SDN 24 MACANANG
KABUPATEN BONE (Doctoral
dissertation, UIN SUNAN
KALIJAGA YOGYAKARTA).

Sumarni, Halim, F.A., Fatihah, N.A.,
Rahmatiani, L., Kardinus, W.N.,
Anshari, A., Solang, D.J. 2023.
Pembelajaran Abad 21.
*Malang: PT. Literasi Nusantara
Abadi Grup.*

Wati, A. (2021). Pengembangan
media permainan ular tangga
untuk meningkatkan hasil
belajar siswa sekolah
dasar. *Mahaguru: Jurnal
Pendidikan Guru Sekolah
Dasar*, 2(1), 68-73.