

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE LADDER TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH
DASAR**

Dwi Cahyono Saputra¹, Dhina Cahya Rohim², Devy Aufia Abshor³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ekonomi, Pendidikan, dan Hukum
Universitas Muhammadiyah Kudus

dwicahyonosaputro14@gmail.com, dhinacahya@umkudus.ac.id,

devyaufia@umkudus.ac.id

ABSTRACT

Media on mathematics learning outcomes of elementary school students. The research method used was quantitative quasi experimental design type with a nonequivalent control group design. The sampling technique uses purposive sampling. The sample consisted of two classes with a total of 30 students, namely grade III SD 3 Adiwarno as an experimental class of 17 students and SD 4 Adiwarno as a control class of 13 students. Data collection techniques through interviews, tests, questionnaires, and documentation. The test is in the form of pretest and posttest questions given in both classes. The results of the study included data analysis techniques which included normality tests using the Shapiro Wilk method, homogeneity tests, t-tests, N-Gain tests, and analysis of student responses using the Likert Scale. Based on the results of the independent sample t-test, a sig value was obtained. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. The average posttest score of the experimental class that used the Snake Ladder learning media was 85.29, higher than the control class that used learning of 71.54. Supported by the results of the Paired sample t-test obtained with a sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. The average pretest score of the experimental class was 48.82 and the average posttest score showed 85.29, which shows a significant increase. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of Snake Ladder learning media has a positive influence or impact on the learning outcomes of mathematics of data presentation materials in tables in elementary schools.

Keywords: snake ladder, presentation of data in tables, mathematics learning outcomes.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Snake Ladder* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif tipe *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel terdiri atas dua kelas dengan jumlah 30 peserta didik, yaitu kelas III SD 3 Adiwarno sebagai kelas eksperimen sebanyak 17 peserta didik dan SD 4 Adiwarno sebagai kelas kontrol sebanyak 13 peserta didik. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada kedua kelas. Hasil penelitian mencakup teknik analisis data yang meliputi uji normalitas dengan metode *Shapiro Wilk*, uji homogenitas, dan uji t-test. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Snake Ladder* sebesar 85.29, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran sebesar 71.54. Didukung dengan hasil uji Paired sample t-test yang diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 48.82 dan nilai rata-rata *posttest* menunjukkan 85.29, hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Snake Ladder* memberikan pengaruh atau dampak positif terhadap hasil belajar matematika materi penyajian data dalam tabel di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Snake Ladder*, Penyajian Data Dalam Tabel, Hasil Belajar Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilandaskan dengan sengaja untuk membantu perkembangan anak baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun pembentukan karakter. Aulia Ratnasari, (2026) landasan pendidikan atau landasan yuridis pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, dan berdasarkan Pancasila dan UUD

Negara RI Tahun 1945, oleh karena itu hal ini menjelaskan bahwa dasar hukum pendidikan di Indonesia memiliki peranan yang krusial dalam pelaksanaan pendidikan itu sendiri. Abshor dkk., (2025) sekolah dasar merupakan tahap awal pendidikan formal karena merupakan periode krusial bagi pembentukan pemahaman dan keterampilan akademik dasar.

Abshor & Rohim, (2024) salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah matematika yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, namun masih banyak yang menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit. Banyak peserta didik mengalami kejenuhan saat mengikuti pelajaran ini akibat metode pengajaran yang cenderung monoton dan tidak beragam. Keterkaitan peserta didik dalam belajar adalah faktor penting untuk keberhasilan dalam pelajaran matematika yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai guna mendorong minat belajar peserta didik.

Hasil studi lapangan melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas III SD 3 Adiwarno Mejobo Kudus, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran matematika: 1) Dalam penyampaian materi guru masih menggunakan metode konvensional, 2) Masih rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, 3) keterbatasan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran, 4) Masih

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan peserta didik dan rendahnya hasil belajar matematika.

Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep penyajian data karena pembelajaran masih bersifat abstrak dan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Abshor & Rohim, (2024) akibatnya adalah minimnya kreatifitas dan prestasi peserta didik, terutama pada pelajaran matematika, disebabkan oleh kurangnya minat serta dorongan untuk belajar. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

Suratman & Pranata, (2024) media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media yang sesuai bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi

dengan cara yang lebih menarik. Jenis-jenis media yang mencakup media audio, visual, audiovisual, interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta cara belajar peserta didik. Kusuma Ardi & Dessty, (2023) media pembelajaran memberikan manfaat bagi peserta didik, seperti memberikan dorongan dan ketertarikan dalam belajar sehingga mereka bisa berfikir dan menganalisis pelajaran dengan baik serta memahami materi dengan lebih mudah dengan suasana yang menyenangkan, hal tersebut berpengaruh positif pada hasil belajar peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif, yaitu media *Snake Ladder*. *Snake Ladder* atau dalam bahasa Indonesia disebut ular tangga adalah jenis permainan papan yang memakai dadu dan memiliki ilustrasi ular serta tangga di permukaannya, permainan ini telah dikenal sejak zaman kuno dan biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Suratman & Pranata, (2024) dalam permainan ini pemain melempar dadu yang memiliki angka

antara 1 hingga 6, kemudian mereka memindahkan pionnya mengikuti jumlah yang tertera pada dadu ke kotak-kotak yang berdekatan satu sama lain secara berurutan. Kusuma Ardi & Dessty, (2023) media permainan *Snake Ladder* merupakan alat edukasi yang dimana setiap kotak pada papan permainan memuat soal atau pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain ketika pion mereka berhenti dikotak tersebut.

Rismawati dkk., (2024) kelebihan dari penggunaan media pembelajaran permainan *Snake Ladder* meliputi hal-hal berikut, 1) proses belajar dilakukan melalui permainan yang dapat menciptakan atmosfer belajar yang seru dan bebas dari kebosanan bagi para peserta didik. 2) pembelajaran dilakukan dalam kelompok yang dapat meningkatkan interaksi sosial, kolaborasi, dan komunikasi diantara peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. 3) media ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena memanfaatkan elemen visual dan mekanika permainan *Snake Ladder* yang menarik serta mudah dimengerti. 4) biaya pembuatan media *Snake Ladder* cukup terjangkau sehingga

dapat digunakan oleh berbagai level sekolah tanpa memberikan beban pada anggaran pendidikan. Dhinda & Riskiyana, (2025) keunggulan pada media ini terletak pada desain dan tampilannya yang menarik, petunjuk penggunaan dan tulisan ditampilkan dengan jelas, pemilihan huruf pada papan permainan dan kartu soal yang beragam serta penggunaan warna cerah yang telah dirancang untuk menarik perhatian siswa, semuanya disajikan secara menarik dan jelas. Media pembelajaran *Snake Ladder* efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan interaksi siswa, memudahkan pemahaman materi melalui visual yang menarik, serta praktis digunakan karena biaya pembuatannya terjangkau.

Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, menarik, interaktif bagi peserta didik, serta mendukung keterlibatan mereka dalam proses belajar lewat pengalaman langsung dan interaksi antar peserta didik. Fahrin Nailatil dkk., (2024) guru harus memanfaatkan peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan

media pembelajaran hal ini dapat mempermudah siswa dalam penguasaan materi yang disampaikan oleh guru. Wahyuningsih & Setyadi, (2020) metode berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan konsentrasi belajar peserta didik karena suasana kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Snake Ladder* terhadap hasil belajar matematika materi penyajian data dalam tabel di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan kontekstual bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan tipe eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*). Eksperimen ini merupakan suatu bentuk eksperimen yang terdiri dari perlakuan, pengukuran efek, unit eksperimen tetapi tidak menggunakan penugasan acak guna untuk membentuk perbandingan dengan tujuan untuk

menemukan perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut. Metode tersebut digunakan untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Snake Ladder* terhadap hasil belajar materi penyajian data dalam tabel disekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang berada di wilayah Adiwarno, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Sekolah yang akan menjadi Lokasi penelitian adalah SD 3 Adiwarno sebagai kelas eksperimen dan SD 4 Adiwarno sebagai kelas kontrol dengan subjek penelitian peserta didik kelas III.

Penelitian ini membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Snake Ladder* dengan kelas kontrol yang menggunakan media video. Kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian perlakuan sesuai desain penelitian, dan diakhiri dengan *posttest* untuk melihat perbedaan hasil belajar.

Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Metode pemilihan sampel yang diterapkan saat peneliti secara aktif menentukan

karakteristik dan kriteria tertentu untuk memilih sampel yang dianggap paling berkaitan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nondquivalent pretest & posttest-only control group design*. *Nonequivalent Pretest-Posttest Only Control Group Design* adalah jenis desain eksperimen yang digunakan dalam meneliti pengaruh perlakuan (*treatmen*) pada suatu kelompok, namun kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment group*) dan kelompok kontrol (*control group*) tidak dipilih secara acak (*non-equivalent*). Dalam desain ini, kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diukur terlebih dahulu (*pretest*) sebelum diberi perlakuan, kemudian diukur kembali setelah perlakuan (*posttest*).

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini meliputi wawancara, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas dengan *Levene*, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-*

test untuk melihat perbedaan antar kelas dan *paired sample t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan butir soal agar dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data yang tepat dalam penelitian. Melalui uji ini dapat diketahui apakah soal mampu mengukur kemampuan siswa secara akurat dan konsisten. Uji coba instrumen meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal yang dianalisis menggunakan bantuan software SPSS. Uji validitas dilaksanakan di SD 1 Barongan Kudus dengan melibatkan 32 peserta didik yang telah mempelajari materi penyajian data dalam tabel. Instrumen yang diuji berupa 40 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan soal yang layak digunakan dalam penelitian sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya dan mencerminkan kemampuan siswa secara objektif.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas, Reabilitas, Tingkat Kesukaran Soal, dan Daya Pembeda Soal

Analisis Uji Coba Instrumen	Jumlah/Nilai	Keterangan
Validitas	28 Soal Valid	28 soal dapat digunakan
	12 Soal Tidak Valid	12 soal tidak dapat digunakan
Reabilitas	28 Soal Reliabel	Soal Diterima
Tingkat Kesukaran	40 Soal Sedang	Seluruh soal mempunyai tingkat kesukaran sedang
	17 Soal Tinggi	Mayoritas mempunyai daya pembeda tinggi
Daya Pembeda	16 Soal Sedang	Mayoritas mempunyai daya pembeda sedang
	4 Soal Rendah	4 soal mempunyai daya pembeda rendah
	3 Soal Rendah Sekali	3 soal mempunyai daya pembeda rendah sekali

Berdasarkan hasil uji coba instrumen, dari 40 butir soal yang diujikan terdapat 28 soal dinyatakan valid dan reliabel, sedangkan 12 soal tidak valid sehingga tidak digunakan.

Seluruh soal memiliki tingkat kesukaran kategori sedang, serta daya pembeda yang bervariasi, yaitu 17 soal berkategori tinggi, 16 soal sedang, 4 soal rendah, dan 3 soal sangat rendah. Secara keseluruhan, sebagian besar butir soal telah memenuhi kriteria kualitas instrumen yang baik. Oleh karena itu, dipilih 20 soal yang valid, reliabel, tingkat kesukaran sedang, serta memiliki daya pembeda tinggi dan sedang untuk digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* dalam penelitian.

Untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan data *pretest* dari kedua kelas. Uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varian antara kedua kelas dengan kriteria signifikansi lebih dari 0,05. Hasil uji normalitas dan homogenitas disajikan sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.936	17	.256

Hasil Pretest	Kontrol	.972	13	.919
Hasil Posttest	Eksperimen	.919	17	.141
	Kontrol	.892	13	.105

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretets	1.871	1	28	.182
Hasil Posttest	1.163	1	28	.290

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada Tabel 2, diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,256 dan kelas kontrol sebesar 0,919, sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,141 dan kelas kontrol sebesar 0,105. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3 menggunakan uji *Levene*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,182 dan *posttest* sebesar 0,290, yang keduanya juga lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varian data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau

memiliki kesamaan varian. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat uji hipotesis.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan hasil belajar. Berikut disajikan hasil uji *independent sample t-test* yang diperoleh:

**Tabel 4 Hasil Uji Independen
Sample T-Test**

	F	t	df	Sig. (2- tailed)
Equal varian ces assu med	1.16 3	-4.950	28	.000
Post- test Equal varian ces not assu med		-4.717	20.40 5	.000

Hasil dari perhitungan tabel 4 menunjukkan nilai sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,5$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima, artinya adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *Snake Ladder* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. Selanjutnya, untuk mengetahui perbedaan rata-rata pada dua data

yang saling berhubungan, dilakukan pengujian menggunakan uji *paired sample t-test*. Berikut disajikan hasil *uji paired sample t-test* berdasarkan data *posttest* atau hasil belajar pada kelas eksperimen:

**Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample
Test**

	t	df	Sig. (2- tailed)
Pair 1 Pretest - Posttest	- 18.6 67	16	.000

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada Tabel 5, *uji paired sample t-test* pada output pair 1 kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran *Snake Ladder* terhadap hasil belajar matematika materi penyajian data dalam tabel di sekolah dasar.

Hasil analisis data menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran snake ladder

menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Snake Ladder* menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tersebut menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran *Snake Ladder* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dijelaskan berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh melalui uji hipotesis. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Snake Ladder* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini diperkuat oleh perbedaan nilai rata-rata *posttest*, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 85,29, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 71,54, yang

menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen juga menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media *Snake Ladder*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian telah didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Snake Ladder* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa kelas III SD 3 Adiwarno yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Snake Ladder* dan SD 4 Adiwarno yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model ekspositori. Sehingga penggunaan media pembelajaran *Snake Ladder* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar

matematika siswa kelas III SD 3 Adiwarno.

Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat dipertimbangkan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Snake Ladder* sebagai salah satu media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan selanjutnya akan dipertimbangkan untuk dilakukan penelitian dengan sampel yang lebih luas, dan mengembangkan penelitian ini dengan penggunaan media *Snake Ladder* pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abshor, D. A., & Rohim, D. C. (2024). Permainan Edukasi Bowling Math Pada Materi Bilangan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Analisis Ilmu Pendidikan Dasar*, 5, 2746–4962.
<https://doi.org/10.26751/jaip.v5>
- Abshor, D. A., Wibowo, D., Zukhruf, A. M., & Rahma, A. (2025). Android-based interactive ethnoscience E-LKPD containing science technology society models to improve critical thinking skills. *Indonesian Journal of Educational Development*, 6(3), 1131–1144.
- Aulia Ratnasari, J. (2026). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 5, 57–65.
<https://doi.org/10.46773/6gvwxt17>
- Dhinda Dewy Herliana, Nikamatilah Riskiyana, Z. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 560–567.
<https://doi.org/10.61722/jipm.v3i%601.752>
- Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, M. M. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211–222.
<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1).
<https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Rismawati, I., Nuroso, H., Poncowati, L., & Purnamasari, I. (2024). Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2947–2953.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2515>
- Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5185–5194.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1085>

Wahyuningsih, D., & Setyadi, D.
(2020). Penerapan Media Board
Game Zathura Mathematics Untuk
Meningkatkan Motivasi Peserta
Didik Dalam Belajar Matematika.
Journal On Education, 02(01), 9–
13.
[https://doi.org/https://doi.org/10.31
004/joe.v2i1.260](https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.260)