

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULTAMAR (ULAR TANGGA MATEMATIKA REOG) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATERI PENGURANGAN DAN PENJUMLAHAN KELAS 2

Osela Dewi Hapsari¹, Dani Kusuma²
PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
1292020040@student.uksw.edu, [2dani.kusuma@uksw.edu](mailto:dani.kusuma@uksw.edu)

ABSTRACT

This research aims to increase the motivation and learning outcomes of students in elementary schools using Reog (Ultamar) mathematics learning media in subtraction and addition material. This research is development research (Research & Development or R&D) with the ADDIE model. The research subjects were 19 class II students at SD Negeri Blotongan 02. Data collection takes the form of questionnaires and tests. The data that has been obtained is analyzed quantitatively descriptively. The results of the data analysis can be concluded that (1) Reog Mathematics Snakes and Ladders media (Ultamar) was declared valid by expert validators with a percentage of 91.6% in the "Very Good" category from expert media validators and a percentage result of 95% in the "Very Good" category. from material expert validators, and reliability and validity tests. Reog mathematics snakes and ladders media (Ultamar) is suitable for use in learning after revision. (2) Reog (Ultamar) mathematics snakes and ladders media is declared effective in improving student learning outcomes in subtraction and addition material for class II elementary school, because it has fulfilled four analyzes namely, normality test, homogeneity test, T test, and N-Gain test . (3) Reog mathematics snakes and ladders media was declared practical to use with a percentage result of 95% of teacher responses in the "Very Practical" category and a percentage result of 90% of student responses in the "Very Practical" category in the practicality assessment criteria. (4) Reog mathematics snakes and ladders media (Ultamar) stated that motivation has an effect on improving student learning outcomes.

Kerwords: Subtraction and Addition, Motivation and Learning Results, Reog Mathematics Snakes and Ladders Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar dengan media pembelajaran matematika reog (Ultamar) dalam materi pengurangan dan penjumlahan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research & Development atau R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas II SD Negeri Blotongan 02 sebanyak 19 orang. Pengumpulan data berupa angket dan tes. Data yang telah diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) media ular tangga matematika reog (Ultamar) dinyatakan valid oleh validator ahli dengan perolehan persentase 91,6% dengan kategori "Sangat Baik" dari validator ahli media dan hasil persentase 95% dengan kategori "Sangat Baik" dari validator ahli materi, dan uji reliabilitas serta uji validitas. Media ular tangga matematika reog (Ultamar) layak digunakan dalam pembelajaran

setelah dilakukan revisi. (2) Media ular tangga matematika reog (Ultamar) dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi pengurangan dan penjumlahan kelas II SD, karena telah memenuhi empat analisis yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, uji T, dan uji N-Gain. (3) Media ular tangga matematika reog dinyatakan praktis digunakan dengan hasil persentase 95% dari respon guru dengan kategori "Sangat Praktis" dan hasil persentase 90% dari respon peserta didik dengan kategori "Sangat Praktis" pada kriteria penilaian kepraktisan. (4) Media ular tangga matematika reog (Ultamar) dinyatakan bahwa motivasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengurangan dan Penjumlahan, Motivasi dan Hasil Belajar, Media Ular Tangga Matematika Reog

A. Pendahuluan

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang. (Abrar, A. I. P. 2015). Contohnya dalam belajar matematika kita perlu melakukan suatu hal untuk memecahkan masalahnya. Matematika merupakan ilmu yang membahas mengenai pola atau keteraturan (pattern) dan tingkatan (order). Oleh karena itu, untuk mencapai penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika harus dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang kreatif, aktif, dan inovatif.

Anak usia sekolah dasar berada pada fase kanak-kanak tengah (Sumantri, 2014:99). Fase kanak-kanak tengah, dalam fase ini anak-anak mempunyai kemampuan dasar menulis, membaca, dan berhitung. Anak usia SD mempunyai aspek

perkembangan yang dapat dilihat yaitu aspek fisik, kognisi, sosial-emosional, bahasa, dan moral. Dalam teori Piaget dijelaskan bahwa anak usia SD yang umumnya berusia 7-11 tahun, berada pada tahap ketiga dalam perkembangan kognitif yaitu tahap operasional konkret. Tahap ini anak dianggap mampu melakukan penalaran logis terhadap sesuatu yang konkret, tetapi anak belum mampu melakukan penalaran yang bersifat abstrak (Trianingsih, 2016). Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika diperlukan sesuatu yang bersifat konkret, contohnya dalam alat bantu dalam pembelajaran.

Alat bantu pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran supaya tujuan dari pembelajaran dapat

tercapai sesuai yang diharapkan. Alat bantu pembelajaran juga sering disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perantara penyalur informasi/pesan yang dapat merangsang peserta didik supaya mempunyai rasa ingin belajar (Antero, 2016:3). Manfaat dari media pembelajaran, mampu memperjelas penyajian informasi sehingga mampu memperlancar dari proses dan hasil belajar, mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga mampu menimbulkan motivasi belajar, mampu menanggulangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka (Antika, 2016).

Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan 2 orang atau lebih yang permainannya berupa memutar dadu, setelah itu pemain melakukan gerakan ke setiap kotak-kotak yang sudah diberikan nomor. Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang

efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini juga bisa meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi menarik. Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan ular tangga ini digunakan dalam pembelajaran matematika SD kelas 2 materi penjumlahan dan pengurangan. Media ular tangga matematika reog (Ultamar) ini mempunyai ciri khas yaitu di dalam lembar ular tangga mempunyai gambar-gambar mengenai kesenian reog yang ada di Salatiga dan sekitarnya. Dalam media ular tangga matematika reog (Ultamar) ini terdapat beberapa kuis-kuis mengenai materi pengurangan dan penjumlahan yang terdapat dalam beberapa kotak nomor dalam ular tangga, pertanyaan dalam setiap kuisnya berbeda.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada peserta didik dari sekolah dasar hingga perguruan

tinggi yang sangat berperan penting, karena matematika diperlukan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad & Suhaemi, 2019). Dalam mata pelajaran matematika terdapat materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Putri, 2022). Peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, yang membuat mereka menjadi tidak tertarik dengan matematika, sehingga ilmu matematis yang dimiliki menjadi sedikit (Soedarmadi, 2019). Materi pengurangan dan penjumlahan merupakan operasi hitung yang tergolong dalam materi matematika dasar yang diajarkan di kelas 2, materi ini tergolong materi yang cukup mudah, tetapi untuk anak kelas 2 termasuk materi yang cukup sulit. Peneliti dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan media pembelajaran berbasis belajar dan bermain.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan ular tangga ini bermaksud agar dalam kegiatan belajar menjadi

menyenangkan dengan media permainan. Meskipun dengan media permainan tujuan pembelajaran pun akan tetap menjadi acuan dalam permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini dikembangkan peneliti sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kelebihan dari media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini menurut beberapa peneliti, antara lain dalam judul pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar (Anjeli Wati, 2021), media game online ular tangga perkalian bilangan asli dengan pendekatan RME kelas 3 SD (Violalgne Zaneta, 2022), dan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika (Imam Baiquni, 2016). Kelebihan dari media ular tangga adalah peserta didik dapat belajar sambil bermain, memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan tidak

memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

Peneliti memilih pengembangan media pembelajaran ular tangga, karena dari hasil observasi yang dilakukan terdapat permasalahan dalam pembelajaran di kelas 2 pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Permasalahan yang terlihat oleh peneliti saat melakukan observasi yaitu kurang termotivasi dan hasil belajar peserta didik yang masih rendah dalam pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan. Sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa ular tangga mase. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran akan mempengaruhi dari hasil belajar peserta didik. Jadi peserta didik yang kurang termotivasi hasil belajarnya akan menjadi kurang. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa ular tangga matematika reog (Ultamar) sebagai upaya mengatasi permasalahan kurang

termotivasinya peserta didik dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian yang dilakukan adalah penelitiann dan pengembangan (Reserch & Development). Penelitian pengembangan (RnD) adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk yang akan diteliti (Borg dan Gall dalam Sugiono, 2019:28). Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pengurangan dan penjumlahan kelas II SD.

Data yang diperlukan adalah data kevalidan media yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan uji terbatas. Subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas II SD Negeri Blotongan 02 Salatiga .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan dengan model ADDIE, proses penelitian dan pengembangan media ular tangga matematika reog (Ultamar) dalam materi pengurangan dan penjumlahan dijelaskan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1) Analisis (Analysis)

Hal pertama yang peneliti lakukan adalah observasi. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran terhadap peserta didik, guru, dan mata pelajaran matematika menurut pandangan peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sa'adah selaku guru kelas II mengenai karakteristik peserta didik. Diperoleh data bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan ruang kelas dan rata-rata nilai matematika peserta didik masih rendah, dikarenakan banyak peserta didik yang belum menguasai operasi hitung pengurangan dan penjumlahan.

Guru masih kurang mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran terkhusus dalam mata pelajaran matematika. Sehingga

membuat peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selain media pembelajaran yang harus dikembangkan, peserta didik juga perlu mendapat motivasi belajar agar peserta didik dapat termotivasi dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

2) Perancangan (Design)

Perencanaan dilakukan dengan cara menentukan tema dan judul untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan, mencari dan mengumpulkan materi mengenai pengurangan dan penjumlahan pada buku paket guru dan buku paket peserta didik serta internet, mengembangkan capaian pembelajaran, membuat ular tangga matematika reog (Ultamar), dan menyusun modul ajar yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Menentukan Tema Dan Judul Untuk Media Pembelajaran Yang Akan Dikembangkan

Menentukan tema dan judul untuk mengembangkan media yaitu berupa ular tangga yang dikemas dalam permainan berbasis kuis. Tema dari media pembelajaran yang

dikembangkan adalah kesenian reog yang ada di Salatiga dan sekitarnya. Jadi seluruh komponen dalam permainan ular tangga terdapat gambar-gambar reog. Media yang dikembangkan bernama ular tangga matematika reog (Ultamar).

b. Mencari Dan Mengumpulkan Materi

Materi diambil dari buku paket peserta didik, buku paket guru, dan internet yang berkesinambungan sebagai informasi pendukung. Materi yang digunakan dalam pengembangan media adalah pengurangan dan penjumlahan bilangan cacah sampai 20. Dalam materi ini peneliti juga menerima masukan dari guru kelas agar sesuai dari kebutuhan peserta didik. Peneliti dalam memberikan contoh pertanyaan tetap sesuai tema yaitu kesenian reog.

c. Mengembangkan Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran dalam lingkup bilangan dikembangkan menjadi tujuan pembelajaran. Capaian

pembelajaran yang diambil dalam penelitian ini adalah pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Peserta didik dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola bukan bilangan (misalnya, gambar, warna, suara), dari capaian pembelajaran ini diturunkan menjadi tiga tujuan pembelajaran yaitu melalui mengamati tayangan power point, peserta didik mampu memahami konsep berhitung pengurangan dan penjumlahan, melalui permainan ular tangga, peserta didik mampu bekerja sama memecahkan masalah soal menggunakan operasi hitung pengurangan dan penjumlahan dan melalui permainan ular tangga, peserta didik dapat mempresentasikan hasil pemecahan masalah

pengurangan dan penjumlahan.

d. Pembuatan Media Ular Tangga Matematika Reog (Ultamar)

Pembuatan media ini meliputi buku panduan, papan ular tangga, kartu pintar, buku kunci jawaban, pion, dadu, dan dadu.

e. Membuat Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan capaian pembelajaran, maka tujuan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui mengamati tayangan power point, peserta didik mampu memahami konsep berhitung pengurangan dan penjumlahan
- 2) Melalui permainan ular tangga, peserta didik mampu bekerja sama memecahkan masalah soal menggunakan operasi hitung pengurangan dan penjumlahan.
- 3) Melalui permainan ular tangga, peserta didik dapat mempresentasikan hasil pemecahan masalah pengurangan dan penjumlahan.

f. Penyusunan Modul Ajar

Penyusunan modul ajar dilakukan dengan langkah-langkah membuat desain dan judul modul ajar, membuat informasi umum, membuat komponen inti, dan membuat penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

3) Pengembangan (Development)

Pengembangan produk terdapat dua tahap yaitu validasi dari ahli dan revisi produk,

a. Validasi Ahli

Produk diuji oleh dua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi dengan hasil terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli

No	Validasi	Persentase	Keterangan
1.	Media	91,6%	Sangat Baik
2.	Materi	95%	Sangat Baik

Media ular tangga matematika reog (Ultamar) dalam materi pengurangan dan penjumlahan divalidasi oleh dua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validasi dilakukan dengan

tujuan untuk mendapatkan masukan dan saran dari para ahli dan sebagai acuan dalam perbaikan produk.

b. Revisi Produk

Adapun revisi yang diberikan oleh ahli materi mengenai materi yang terdapat dalam media (kartu pintar) yang harus diperbaiki, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Saran, Kritik, dan Tindak Lanjut

Saran dan Kritik	Tindak Lanjut
Perbaiki soal dalam kartu pintar genap no. 13 agar pengurangannya memberi hasil positif	Perbaikannya soal dalam kartu pintar no. 13 dengan jawaban positif

4) Implementasi (Implementation)

Penelitian dilakukan di kelas II dengan menggunakan media ular tangga matematika reog (Ultamar). Hasil dari implementasinya adalah hasil dari nilai pretest, posttest, dan angket respon peserta didik

yang selanjutnya dianalisis pada tahap evaluasi.

Pertemuan pertama dengan melakukan pembelajaran dan uji soal yang akan digunakan untuk pretest dan posttest. Dalam pertemuan pertama ini peserta didik diingatkan kembali mengenai materi pengurangan dan penjumlahan yang telah dipelajari bersama guru, selanjutnya peserta didik diberikan beberapa soal yang harus dikerjakan dan kumpulkan.

Pertemuan kedua, peserta didik akan mengerjakan soal kembali sebagai tes kemampuan awal (*Pretest*) sebelum mendapat perlakuan menggunakan media yang telah dikembangkan. Setelah peserta didik mengerjakan soal dan mengumpulkan peserta didik akan belajar menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan bimbingan peneliti.

Pertemuan ketiga, peserta didik akan mengerjakan soal tes kemampuan akhir (*Posttest*) setelah mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan peserta didik mengisi angket mengenai motivasi belajar dan respon peserta didik.

5) Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi mempunyai tujuan untuk mengetahui efektivitas, kepraktisan dari media ular tangga matematika reog (Ultamar) dan pengaruh motivasi dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil evaluasi dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Keefektifan

Hasil keefektifan diperoleh berdasarkan hasil nilai pretest dan nilai posttest yang diuji kedalambeberapa tahapan pengujian yang akhir dengan pengujian N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$N - Gain$

$$\begin{aligned} &= \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ pretest} \\ &= \frac{1658 - 1089}{1900 - 1089} \\ &= \frac{569}{811} \\ &= 0,70 \end{aligned}$$

Berdasarkan kategori penilaian N-Gain, hasil perhitungannya adalah 0,70 sehingga dikategorikan peningkatan tinggi. Ketiga analisis keefektifan yang sudah dilakukan maka dapat dikatakan bahwa media ular tangga matematika reog

(Ultamar) pada materi pengurangan dan penjumlahan efektif digunakan, karena hasil yang didapatkan termasuk kedalam kategori "Tinggi".

b. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan media ular tangga matematika reog (Ultamar) diperoleh dari angket kepraktisan dari peserta didik dan guru diperoleh hasil persentase 90% dan 95% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga media ular tangga matematika reog (Ultamar) praktis digunakan dalam pembelajaran.

c. Analisis Pengaruh Motivasi dalam Peningkatan Hasil Belajar

Pengaruh motivasi dalam peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai motivasi apakah berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Hasil uji pengaruh motivasi dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam uji regresi ini memperoleh nilai Sig. 0.041 dan $0.041 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, karena

variabel motivasi (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y). Pengaruh dari motivasi dalam meningkatkan hasil belajar dapat dilihat dari $Y = 70,921 + 0,270 X$. Maka artinya setiap kenaikan motivasi peserta didik satu poin akan menyebabkan kenaikan hasil belajar peserta didik sebesar 0,270 poin.

D. Kesimpulan

Pengembangan media ular tangga matematika reog (Ultamar) telah selesai dengan hasil akhir berupa produk berupa ular tangga sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media ular tangga matematika reog (Ultamar) dinyatakan **valid** oleh validator ahli dengan perolehan persentase 91,6% dengan kategori "Sangat Baik" dari validator ahli media dan hasil persentase 95% dengan kategori "Sangat Baik" dari validator ahli materi, dan uji reliabilitas serta uji validitas.
2. Media ular tangga matematika reog (Ultamar) dinyatakan **efektif** digunakan untuk meningkatkan hasil belajar

peserta didik dalam materi pengurangan dan penjumlahan kelas II SD, karena telah memenuhi empat analisis yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, uji T, dan uji N-Gain.

3. Media ular tangga matematika reog dinyatakan **praktis** digunakan dengan hasil persentase 95% dari respon guru dengan kategori "Sangat Praktis" dan hasil persentase 90% dari respon peserta didik dengan kategori "Sangat Praktis" pada kriteria penilaian kepraktisan.
4. Media ular tangga matematika reog (Ultamar) dinyatakan bahwa motivasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjabaran diatas, kesimpulan dari penelitian ini adalah media ular tangga matematika reog (Ultamar) pada materi pengurangan dan penjumlahan kelas II sekolah dasar yang

dihasilkan praktis digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik kelas II SD.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023).

Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1).

Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D.

(2017). *Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD* (Doctoral dissertation, State University of Malang).

Lase, W. N., Zalukhu, A., Zalukhu, S. R., & Harefa, N. A. J. (2023).

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 4301-4308.

Marâ, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik

ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).

Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54-61.

Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022).

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682-5689.

Rizqo, N., Mansur, H., & Mastur, M. (2020).

Pengembangan media ular tangga matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 sekolah dasar. *J-INSTECH*, 1(1), 36-43.

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.*

Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A.
N. K. (2021). Pengembangan
media permainan ular tangga
untuk meningkatkan
kemampuan berhitung siswa
kelas II SDN 12 Taliwang.
*Jurnal Ilmiah Profesi
Pendidikan, 6(3), 509-516*