

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
BANGUN RUANG DAN SIFAT-SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV A SDN LONTAR 481 SURABAYA**

Ulhaq Zuhdi¹, M. Afifudin Khoirul Anwar², Lutfiyatul Kamalia³, Meidila Oda
Renata⁴, Nico Ardiansyah⁵, Ninik Hariati⁶, Vivie Shintawati⁷, Syarofah⁸

¹Dosen PPG Calon Guru Gelombang 2 Universitas Negeri Surabaya

^{2,3,4,5,6} PPG Calon Guru Gelombang 2 Universitas Negeri Surabaya

^{7,8} SDN Lontar 481 Surabaya

afifudinkhoirulanwar08@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve math learning outcomes in the material of building space and its properties by using learning media in the form of snakes and ladders. This research is a Classroom Action Research (PTK). The subjects used in this study were elementary school students in Class IV A as many as 30 people. The data collection techniques used were observation, interviews, written tests and documentation. Data were analyzed using descriptive quantitative. The results showed an increase in student learning outcomes by applying snakes and ladders game media. This can be seen from the increase in the percentage of student learning outcomes before the application of snakes and ladders game media was only 40% while after being applied it rose to 83%. Therefore, the application of snakes and ladders game media in learning mathematics is one way to improve student learning outcomes. Through learning using the snakes and ladders game media, students try to follow the directions of the teacher in playing and try to understand the material seriously so that they can answer questions on the question cards when playing. This can motivate students to actively participate in learning in order to obtain good learning outcomes.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Learning Outcomes

ABSTRAK

Pelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam materi bangun ruang dan sifat-sifatnya dengan menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Kelas IV A sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, tes tertulis dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media permainan ular tangga. Hal tersebut dapat terlihat dari peningkatan persentase hasil belajar peserta didik sebelum penerapan media permainan ular tangga hanya 40% sedangkan setelah diterapkan naik menjadi 83%. Oleh karena itu, dengan adanya penerapan media permainan ular tangga

dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, siswa berusaha mengikuti arahan dari guru dalam bermain dan berusaha memahami materi dengan sungguh-sungguh agar bisa menjawab pertanyaan pada kartu soal ketika bermain. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang baik.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Belajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi terhadap situasi yang terdapat di sekitar individu peserta didik. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengkomunikasikan dan memahami sesuatu (Nirwana, 2022).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Dalam proses belajar mengajar ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subjek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses belajar, sehingga apabila salah satu atau lebih komponen tersebut tidak terpenuhi maka dapat menghambat tercapainya tujuan belajar yang optimal. Sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar, media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu guru sebagai subjek pembelajaran harus dapat memilih media dan sumber belajar yang tepat, sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. (Pauziah, 2023).

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran

yang diajarkan disemua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan bidang studi yang berguna dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung-menghitung atau yang berkaitan dengan urusan angka-angka berbagai macam masalah yang memerlukan keterampilan untuk memecahkannya (Astriyana et al., 2023).

Pembelajaran matematika di SD selama ini memang masih dipahami sebagai Pelajaran yang sulit. Padahal, kunci utama dalam pembelajaran ini terletak pada guru dalam pembelajaran yang menggunakan dan menerapkan berbagai model, pendekatan, strategi, metode, media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mengubah stigma negatif pada matematika di SD. Disisi lain mata pelajaran matematika ini merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan harus dipahami oleh peserta didik, karena ilmu matematika itu sendiri diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ialah hasil belajar yang

berkualitas dan hasil belajar yang telah memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah. Hal tersebut tidak terlepas dari peran guru di kelas yang dituntut untuk mampu menyusun strategi mengajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Mengajar bukan hanya persoalan pengetahuan yang mumpuni, melainkan mengajar juga harus rela menjadi fasilitator yang baik untuk siswanya. Menjadi fasilitator tentu tak hanya bersikap inklusif terhadap perbedaan yang terdapat pada siswa, tapi secara lebih praktis guru juga mampu memfasilitasi proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan (Angelia et al., 2023).

Hal ini dapat dilakukan dengan menyajikan berbagai media pembelajaran, mampu memahami proses pengorganisasian media, dan merancang media dengan baik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk mempelajari materi yang diberikan oleh memudahkan guru, sehingga siswa akan dalam memahaminya. Hal itu berkaitan dengan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru kelas IV A SDN

Lontar 481 Surabaya diperoleh hasil bahwa masih terdapat permasalahan di lapangan dalam pembelajaran matematika yaitu salah satu kendala utama dalam belajar matematika adalah tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang dimiliki oleh siswa sering kesulitan dalam mengingat konsep matematika karena mereka cenderung menghafal daripada memahami materi secara utuh serta kurangnya media pembelajaran dalam proses KBM sehingga siswa cenderung belajar monoton mendengarkan penjelasan guru dan latihan soal saja, dalam hal ini materinya terkait bangun ruang dan sifat-sifatnya.

Definisi dari bangun ruang merupakan suatu bangun yang memiliki ruang dan dibatasi oleh sejumlah sisi serta memiliki ukuran (panjang, lebar dan tinggi). Bangun ruang merupakan bentuk pengilustrasian dari hal-hal yang konkret, sehingga bahasan dalam bangun ruang tidak terlepas dari penggunaan simbol. Simbol-simbol yang digunakan dalam geometri khususnya bangun ruang memiliki makna dan arti penting, dimana simbol tersebut ditulis dan atau digambar secara sederhana namun

memiliki makna yang luas (Amalia & Karlimah, 2017).

Retno (2011, hlm. 7) menyatakan bahwa "*bermain adalah suatu kegiatan yang secara alamiah telah dimiliki oleh setiap anak*". Sehingga permainan tradisional sering dimainkan oleh siswa, baik itu di sekolah maupun di sekitar tempat tinggal mereka (Zuita et al., 2020). Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa terhadap materi pelajaran, permainan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif seperti pada permainan ular tangga yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Mengingat siswa pada umumnya lebih senang jika kegiatan belajar bersama dengan sebuah permainan. Permainan tradisional yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang dan sifat-sifatnya yaitu permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu serta berciri khas gambar ular dan tangga ini sudah dikenal sejak zaman dahulu. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa

kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain (Siregar & Ananda, 2023).

Permainan ular tangga terdiri dari tiga komponen, yaitu papan, dadu dan bidak. Papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta terdapat beberapa gambar ular dan tangga disamping itu terdapat kartu soal yang harus dijawab oleh peserta didik dalam kolom tertentu.

Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Tujuan dari pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran yang valid (Kholipah et al., 2020).

Pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan siswa, agar mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan kebenaran secara ilmiah. Oleh karena itu, aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pembelajaran tersebut dapat menarik dan memberikan makna serta sebagai upaya dalam

meningkatkan hasil belajar siswa (Angelia et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dipandang perlu untuk mengadakan sebuah penelitian tindakan kelas yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika dalam materi bangun ruang dan sifat-sifatnya dengan menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Manfaat penelitian ini: (1) bagi guru, memberikan pengalaman baru bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, (2) bagi siswa, menumbuhkan minat belajar pada diri siswa sehingga memiliki motivasi untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, (3) bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah penilaian terhadap guru binaannya bahwa penelitian yang dilakukan dapat dijadikan sebuah bahan dalam penilaian kinerja guru.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Zainal aqib, 2017). Menurut Arikunto bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara Bersama (Arikunto, 2017). Adapun prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut *Kemmis and Taggart* adalah (1) Perencanaan, (2) Tindakan dan Pengamatan, (3) Refleksi, dan (4) Perencanaan Ulang dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan MC. Taggart (Astriyana et al., 2023).

Data yang telah dikumpulkan (data mentah) kemudian diolah, pengolahan data dimaksudkan sebagai suatu proses untuk memperoleh data ringkasan dari data mentah dengan menggunakan cara atau rumus tertentu. Data ringkasan yang diperoleh dari pengolahan data itu dapat berupa jumlah (*total*), rata-rata (*mean*), persentase (*percentage*), dan sebagainya (Kurniati et al., 2020). Penggunaan media ular tangga pada materi bangun ruang dan sifat-sifatnya

bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar dapat tercapai atau tidak.

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Lontar 481 Surabaya Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya. Karena terdapat beberapa siswa hasil belajar pada Pelajaran matematika masih rendah khususnya pada materi bangun ruang dan sifat-sifatnya. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Subjek dalam penelitian Tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV A SDN Lontar 481 Surabaya Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya dengan jumlah 30 siswa, yang terdiri 15 siswa laki-laki dan 15 siswa Perempuan. Peneliti melaksanakan penelitian pada kemampuan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus

I pada hari Selasa, 11 Maret 2025, sedangkan siklus II hari Jum'at, 14 Maret 2025.

Data pada penelitian ini terdiri atas tes awal pada siklus I pada materi bangun ruang dan sifat sifatnya, nilai dari tes awal sebagai pengukur kemampuan awal sebelum diterapkan media ular tangga, sedangkan pada siklus II setelah diterapkan media ular tangga.

Pada Siklus I, guru menyusun kegiatan berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut hasil belajar peserta didik pada Siklus I.

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas (T)	Belum Tuntas (BT)
1	A. Farid Cata Nur Akbar	65		BT
2	Ahmad Julian Ramadhan	70		BT
3	Alya Jazilah Putri Achmad	65		BT
4	Anjani Raisya Putri	75	T	
5	Athalla Syakri Noer Luthfan	80	T	
6	Bella Anindita Keisha Zahra	70		BT
7	Carissa Verda Nafisah	75	T	

8	Clarissa Veda Laftisa	60		BT
9	Dion Jacala Harianto Putra	50		BT
10	Fatimatus Zahrah	90	T	
11	Hafidz Rafi Rabbani	70		BT
12	Ibram Maula Asitama	90		BT
13	Kanzha Agustia Yudhita	75	T	
14	Miischell Galuh Celusia	70		BT
15	M. Agus Nur Hasan	75	T	
16	Muhammad Aliando	70		BT
17	Muhammad Azam Al Kabir	75	T	
18	Muhammad Azka Arrayyan	10 0	T	
19	Naufal Afkar Edo Sudarmanto	40		BT
20	Rahmad Muhammad Nur Aliando	85	T	
21	Ramansya Arjuna Saputra	60		BT
22	Reza Aditya Rozaq	70		BT
23	Salsabila Nadifa Artafiyah	80	T	
24	Sifa'ul Qulubil Wilda	60		BT
25	Syafira Putri Ramadhani	70		BT

26	Wisnu Dwi Adi Putra	70	BT
27	Ranyshia Adelina	65	BT
28	Liora Dara Arisya Faradila	95	T
29	Dzakira Thalita Zahra	70	BT
30	Ashifa Leitiza Aryani	80	T
Jumlah		2.1	
		70	
Rata-Rata		72,	
		3	
Presentase		40	60%
		%	

Keterangan:

Jumlah siswa secara keseluruhan : 30 siswa

Jumlah siswa yang sudah tuntas : 12 siswa

Jumlah siswa yang belum tuntas : 18 siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IV A

Rata-rata yang dicari

$$= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$= \frac{2170}{30} \times 100 \%$$

$$= 72,3$$

Persentase ketuntasan siswa

$$= \frac{12}{30} \times 100\%$$

$$= 40 \%$$

Dari tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas 12 siswa atau 40 %, Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 18 siswa atau 60%. Rata-rata nilai hasil

belajar yang diperoleh siswa kelas IV A SDN Lontar 481 Surabaya adalah 72, 3.

Dari hasil diatas masih belum mencapai standar ketuntasan yang dibuat sebelumnya, yaitu rata-rata hasil belajar siswa mencapai lebih dari sama dengan 75 dan persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 80% sehingga hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil, maka peneliti harus melaksanakan pembelajaran siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dari siklus sebelumnya. Adapun hasil belajar siswa pada siklus II adalah :

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas (T)	Belum Tuntas (BT)
1	Ahmad Fariid Cata Nur Akbar	80	T	
2	Ahmad Julian Ramadhan	80	T	
3	Alya Jazilah Putri Achmad	70		BT
4	Anjani Raisya Putri	85	T	
5	Athalla Syakri Noer Luthfian	90	T	

$$= \frac{25}{30} \times 100\%$$
$$= 83\%$$

Dari data diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa atau 83%, sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa atau 17%. Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV A SDN Lontar 481 Surabaya adalah 83,8.

Ketuntasan klasikal hasil belajar pada kelas IV A SDN Lontar 481 Surabaya adalah 83%. Sedangkan yang mendapat skor di bawah 75 ada 5 siswa dengan presentase 17%. Dari tabel diatas hasil belajar siswa mencapai standar ketuntasan yang dibuat sebelumnya, yaitu persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 80% sehingga hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilakukan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Ketuntasan klasikal siswa telah meningkat dari siklus sebelumnya yang hanya mencapai 40% menjadi 83%. Hasil tersebut telah memenuhi target yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan media permainan edukatif ular tangga terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini juga berimbas pada perolehan hasil belajar siswa yang mengalami kemajuan. Sebelum menggunakan media ular tangga, siswa cenderung kurang aktif dan kesulitan menangkap materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional tidak mampu memaksimalkan penyerapan materi oleh siswa



Diagram 1. Perbandingan ketuntasan hasil belajar siklus I dan Siklus 2

Dari diagram di atas diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada tahap siklus 1 siswa yang mengalami ketuntasan belajar adalah 12 siswa dan yang belum

tuntas sebanyak 18 siswa. Sedangkan pada tahap siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 25 siswa yang mengalami ketuntasan belajar dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa. Di bawah ini adalah tabel perbandingan keseluruhan setiap siklusnya.

Tabel 1. Hasil perbandingan peningkatan setiap siklus

No	Kriteria penilaian	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	72,3	80,8
2	Persentase ketuntasan	40%	83%

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian mengalami peningkatan dalam aspek nilai rata-rata siklus I ke Siklus II yaitu 72,3 menjadi 80,8. Aspek ketuntasan belajar dari siklus I yaitu 40% menjadi 83% pada siklus II. Peningkatan hasil siklus dari siklus I dan siklus II hal ini alasnya adalah adanya media ular tangga. Melalui pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, siswa berusaha mengikuti arahan dari guru dalam bermain dan berusaha memahami materi dengan sungguh-sungguh agar bisa menjawab pertanyaan pada kartu soal

ketika bermain. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang baik.

E. Kesimpulan

Penggunaan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran matematika tentang bangun ruang dan sifat-sifatnya berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Lontar 481 Surabaya. Target peneliti tercapai, dengan lebih dari 80% siswa mendapatkan nilai di atas 75. Proses pembelajaran menggunakan ular tangga ini melibatkan penjelasan materi, latihan soal, penjelasan aturan permainan, permainan kelompok, dan evaluasi tertulis di akhir setiap siklus. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa adalah 72,3 dengan tingkat ketuntasan 40%. Pada siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,8 dengan tingkat ketuntasan 83%.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku :**
Arikunto. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
Zainal aqib. (2017). *PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Ar Ruzz Media.

Jurnal :

- Amalia, eka L., & Karlimah. (2017). Komunikasi Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikanguru Sekolahdasar*, 4(2), 119–128. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Angelia, M. V., Tika Damayani, A., & Nuroso, H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas I Sd Sarirejo Semarang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5497–5509. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8800>
- Astriyana, A., Wiseza, F. C., & Ibermarza, I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 10(3), 995–1004. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v10i3.33923>
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60–71. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415>
- Kurniati, P., Asri Untari, M. F., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28506>
- Nirwana, R. (2022). Penggunaan Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Min 2 Mojokerto. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 48–64. <https://doi.org/10.55732/jmi.v1i01.716>
- Pauziah. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Kongkrit. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(1), 1–12. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Zuita, N., Nur'aeni L, E., & Nurgraha, A. (2020). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-Sifat Persegi di Kelas 2 SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 209–218. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.30134>

