

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA NUMERASI (ULTRASI) BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DI UPT SD NEGERI DOROMUKTI**

Fetty Nabila Anandifa¹, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2}Universitas PGRI Ronggolawe

fettyanndf@gmail.com

ABSTRACT

The main objective of this study is to develop a canva-based snake and ladder numeracy learning media (ultrasi) to improve the learning outcomes of elementary school students, especially in mathematics. This study applies the research and development method (R&D) through the ADDIE development model. The target is class V of UPT SD Negeri Doromukti. Initial data was obtained through pre-test results which showed that only 38.88% or 7 students scored above the Minimum Completion Criteria (KKTP), while 61.11% of other students were still below the KKTP. The canva-based snake and ladder numeracy media (ultrasi) developed by the researcher was validated by 3 validators, with validation results, namely: media experts 92%, material experts 94%, and language experts 98%. Meanwhile, the effectiveness test of the canva-based snake and ladder numeracy media (ultrasi) was measured using the N-Gain formula and experienced an increase of 60% which is included in the fairly effective category. In addition, the results of the practicality test through a questionnaire showed that the canva-based snake and ladder numeracy (ultrasi) media is very feasible to be implemented in the learning process, with the results of the teacher response percentage value of 95.5% and the student response of 96.6%. Based on the results of the percentage, the canva-based snake and ladder numeracy (ultrasi) media can be declared feasible, effective, and practical to be used as an alternative learning media in improving the learning outcomes of Elementary School (SD) students.

Keywords: *learning outcomes, learning media, snakes and ladders numeracy (ultrasi)*

ABSTRAK

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* guna meningkatkan hasil belajar siswa di UPT SD Negeri Doromukti, khususnya pada matematika. Penelitian menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) melalui model pengembangan *ADDIE*. Sasarannya ditujukan kepada kelas V UPT SD Negeri Doromukti. Data awal diperoleh melalui hasil pre-test yang menunjukkan bahwa hanya ada 38,88% atau 7 siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), sementara 61,11% siswa lainnya masih berada

dibawah KKTP. Media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh validator, dengan hasil validasi yaitu : ahli media 92%, ahli materi 94%, dan ahli bahasa 98%. Sedangkan uji keefektifan media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* diukur menggunakan rumus *N-Gain* dan mengalami peningkatan sebesar 60% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Selain itu, hasil uji kepraktisan melalui angket menunjukkan bahwa media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, dengan hasil nilai presentase respon guru 95,5% dan respon peserta didik sebesar 96,6%. Berdasarkan nilai hasil dari presentase tersebut, media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* dapat dinyatakan layak, efektif, serta praktis untuk dijadikan alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD)

Kata Kunci: hasil belajar, media pembelajaran, ular tangga numerasi (ultrasi)

A. Pendahuluan

Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 (Anggraini, Hidayati, and Istiningsih 2023) Pendidikan merupakan usaha yang terencana secara sadar untuk menciptakan proses pembelajaran serta suasana belajar yang dapat mendorong siswa aktif dalam mengembangkan potensinya, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian akhlak yang mulia dan keterampilan lainnya yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, maupun dirinya sendiri (Putri, Budiana, and Gani 2023). Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap serta tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (Ramadhana et al. 2023). Oleh karena

itu, Pendidikan sangatlah penting bagi setiap individu. Karena melalui pendidikan, seseorang mampu mengembangkan kemampuannya guna mengendalikan dirinya serta mengembangkan potensi kepribadiannya yang jauh lebih baik dari pada sebelumnya. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk membentuk dan juga membimbing seseorang dalam proses menuju kedewasaan dan memberikan bantuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar nantinya menjadi pribadi dewasa yang bertanggung jawab (Hasan et al. 2021). Tanpa adanya pendidikan, individu akan kesulitan untuk mencapai kemajuan dalam hidupnya (Zudhah Ferryka 2017). Dengan demikian, Pendidikan bukan

hanya sekedar formalitas, melainkan fondasi yang esensial untuk membangun masa depan lebih cerah dan berkelanjutan (Moto 2019).

Muatan pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD) mencakup berbagai bidang yang telah dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa, diantaranya adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Juhaeni et al. 2023). Diantara beberapa pelajaran, matematika merupakan pelajaran wajib dan diikuti oleh seluruh siswa SD (Dewi et al. 2022). Materi pembelajaran yang disampaikan dalam mata Pelajaran matematika bukan sekedar membekali siswa dengan kemampuan berhitung, tetapi juga mendidik siswa dalam kemampuan analisisnya agar dapat memecahkan masalah sehari-hari (Yustitia et al. 2024).

Beberapa permasalahan yang sering dialami pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yaitu terdapat kesulitan belajar yang terjadi pada pembelajaran matematika (Siallagan 2019). Selain itu, pendapat dari (Anggraini, Hidayati, and Istiningih 2023) adalah sebagian siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD) mengalami permasalahan dalam memahami konsep matematika

secara abstrak. Berdasarkan kedua pendapat tersebut disimpulkan bahwa siswa sering menganggap muatan dalam matematika sangat menyeramkan dan sulit dipahami, bahkan dari pandangan mereka pun matematika adalah salah satu pelajaran yang harus dihindari. Ketidak pahaman ini dapat mengurangi motivasi anak untuk belajar matematika, sehingga mengakibatkan hasil belajar yang tidak optimal.

Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mengenai proses pembelajaran matematika di UPT SD Negeri Doromukti yang berada di jalan Wachid Hasyim No.426, Doromukti Tuban. Berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber Ibu Lita Aditya Dewi, S.Pd. selaku guru wali kelas V, maka diperoleh data bahwa 1) selama proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan buku LKS dan buku paket sebagai sumber utama dalam memberikan materi kepada siswa, 2) guru kurang mengimplementasikan media pembelajaran yang bervariasi, melainkan hanya memakai media konvensional dengan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar ruang kelas 3) dalam menyampaikan

materi didalam kelas, guru hanya menerapkan metode ceramah saja 4) siswa lebih senang jika belajar sambil bermain, tetapi guru memiliki kemampuan terbatas dalam membuat media pembelajaran. Permasalahan ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang tidak merata. Terbukti dari hasil pre-test bahwa dari keseluruhan 18 siswa hanya 38,88% dan 7 siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP, sementara sisanya 61,11% atau 11 siswa yang mendapat nilai dibawah KKTP. Selain itu, terdapat data nilai harian siswa pada mata Pelajaran matematika mengenai bilangan cacah. Dimana 6 siswa mencapai nilai diatas KKTP, sementara 12 siswa lainnya memiliki nilai yang belum mencapai KKTP. Berdasarkan data pre-test dan nilai harian disimpulkan bahwa siswa belum memahami materi "bilangan cacah" dengan baik. Hal ini menunjukkan kebutuhan untuk memperbaiki metode pembelajaran serta media ajar yang digunakan oleh guru saat mengajar dikelas.

Hasil pre-test menunjukkan beberapa permasalahan siswa pada materi "bilangan cacah" pada mata pelajaran matematika. 1) belum mampu menentukan nilai tempat

bilangan cacah yang tepat, hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman tentang posisi angka dalam bilangan, 2) siswa kesulitan dalam membandingkan bilangan cacah, siswa belum mampu memahami konsep komposisi dan dekomposisi bilangan cacah. Upaya yang harus dilakukan agar hasil belajar siswa meningkat, dapat dilakukan melalui memperbaiki proses pembelajaran. Menurut (Yustitia et al. 2024) "proses pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan media pembelajaran menarik dan interaktif". Penerapan media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menangani permasalahan rendahnya nilai hasil belajar dalam mata pelajaran matematika (Nurhayati and , Langlang Handayani 2020).

Seiring kemajuan zaman, kemajuan teknologi memberikan dampak sangat luar biasa pada berbagai aspek kehidupan termasuk dalam pendidikan (Anggraini, Hidayati, and Istiningsih 2023). Teknologi digital dapat membantu guru untuk mengakses beragam media interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Zudhah

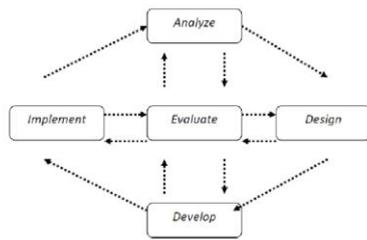
Ferryka 2017). Salah satu contoh diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif ini melalui media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva*. Didalam media yang dikembangkan ini tidak hanya berisikan permainan saja, tetapi juga terdapat menu utama yang nantinya akan mencakup materi tentang “bilangan cacah”. Media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan permainan, sehingga dapat dimengerti siswa dan belajar secara efektif.

Permainan adalah kebutuhan suatu kebutuhan bagi anak (Cholifah 2021). Ular tangga merupakan permainan tradisional yang dijumpai dilingkungan pelajar, oleh karena itu terbukti efektif diimplementasikan pada pembelajaran berlangsung (Yustitia et al. 2024). Penerapan media ular tangga telah dibahas pada penelitian sebelumnya dengan mengangkat judul penelitian “Media Permainan *Ular Tangga* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi IPA” diperoleh hasil validitas media menyatakan valid, hal ini dapat dilihat dari review para ahli dan siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa media *ular*

tangga efektif digunakan. Temuan ini mengungkapkan bahwa media dapat menciptakan lingkungan belajar di kelas lebih kondusif, serta mempengaruhi motivasi keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan validitas media yang tinggi, artinya permainan *ular tangga* terbukti dapat diimplementasikan secara efektif dalam berbagai konteks mata Pelajaran dijenjang Sekolah Dasar (SD).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini diimplementasikan menggunakan model pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri Doromukti. Subjeknya adalah siswa kelas V dengan jumlah 18. Penelitian menggunakan model *ADDIE*. Alasan peneliti menerapkan pengembangan *ADDIE* karena dapat diimplementasikan dengan langkah-langkah desain yang jelas dan sederhana,serta mudah dipelajari. Untuk mengetahui prosedur penelitian dan pengembangan model *ADDIE* dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



**Gambar 1. Prosedur pengembangan
ADDIE**

Langkah yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam (Majidi, Norhidayah, and Azis 2024) sebagai berikut : 1) *Analyze* (analisis) merupakan tahap awal dari model pengembangan *ADDIE* yang memiliki tujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran, menganalisis karakteristik siswa untuk dijadikan pertimbangan dalam menyesuaikan pengembangan media, dan menganalisis kurikulum untuk Menyusun alur pembelajaran, capaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran, 2) *Design* (perancangan) adalah proses dimulai dari membuat tujuan pembelajaran, merencanakan skenario dan kegiatan mengajar, menyusun perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan evaluasi hasil belajar, 3) *Development* (pengembangan) adalah kegiatan merealisasi rancangan produk. peneliti sudah mulai membuat media

yang dikembangkan dengan konsep digital, 4) *Implementasion* (implementasi) Ketika media pembelajaran yang telah divalidasi serta sudah layak uji coba validator, berikutnya dapat diimplementasikan peneliti kepada siswa di sekolah, 5) *evaluation* (evaluasi) tahap akhir yang dilakukan dengan cara menganalisis data kuantitatif hasil uji coba.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian berlangsung pada hari kamis, 5 juni 2025 di kelas V SD Negeri Doromukti Jalan Wachid Hasyim no.426 Doromukti Kecamatan Tuban. Melalui penerapan model pengembangan *ADDIE* media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Analysis (analisis)

Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul di SD Negeri Doromukti. Langkah awal dalam pengumpulan data dimulai dengan observasi kegiatan pembelajaran di kelas V serta mewawancarai guru kelas V. dalam tahap analisis ini mencakup 3 hal yaitu menganalisis kebutuhan, kurikulum, serta menganalisis karakter siswa (Waruwu 2024). Data hasil observasi

dan wawancara yang telah dilakukan memperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan LKS dan buku paket sebagai sumber utama dalam memberikan materi kepada siswa. Selain itu, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi melainkan hanya memanfaatkan benda yang ada di sekitar ruang kelas. Tidak hanya itu, didalam kelas guru menjelaskan materi hanya dengan menggunakan metode ceramah. Faktor inilah yang menjadi penyebab peserta didik bosan serta jenuh, serta kurang semangat belajar.

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi kegiatan siswa selama pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk mengetahui karakteristik peserta didik sebelum pelaksanaan penelitian. Hasil angket observasi ketika proses pembelajaran, diketahui bahwa peserta didik pasif saat kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat cara mereka yang kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan serta minimnya keterlibatan dalam diskusi kelompok. Tidak hanya itu, antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah.

Setelah itu, peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang digunakan pada kelas V Sd Negeri Doromukti. Di kelas V menggunakan kurikulum Merdeka belajar, yakni fase C. hasil analisis menunjukkan bahwa mata Pelajaran yang menjadi kendala dalam hasil belajar siswa kelas V adalah matematika.

2. *Design* (desain)

Peneliti mulai merancang produk. Desain media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* dibuat sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan guru, sesuai dengan hasil analisis diatas. Referensi diambil dari buku matematika kelas V pegangan guru dan siswa. Pada tahapan perencanaan ini desain dalam media tidak hanya berupa permainan saja, melainkan berisi materi, petunjuk, serta permainan *ular tangga*. Selain membuat desain produk, peneliti juga mempersiapkan lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli ahasa yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva*. Lembar angket respon guru dan siswa terhadap media digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Lembar post-test yang berisi

soal bilangan cacah digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media *ular tangga numerasi (ultrasi) berbasis canva*.

3. *Development* (pengembangan)

Selanjutnya *Development* (pengembangan) yang berisi realisasi rancangan produk. Pada tahap ini peneliti sudah mulai merancang media pembelajaran yang dikembangkan. Pembuatan media *ular tangga numerasi (ultrasi) berbasis canva* menggunakan platform canva, karena didalam platform canva mempunyai banyak fitur yang memudahkan peneliti untuk membuat media ajar (Fitrianti et al. 2023). Setelah selesai membuat media *ular tangga numerasi (ultrasi) berbasis canva* maka peneliti mengeroksi dan melakukan percobaan mandiri sebelum produk divalidasi oleh para ahli validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. selanjutnya, produk baru divalidasi oleh para ahli. validasi tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Para Ahli

Para ahli validator	Hasil presentase	Kriteria
Ahli media	92%	Sangat layak
Ahli materi	94%	Sangat layak
Ahli bahasa	98%	Sangat layak

Pertama, melakukan validasi pada validator ahli media dan memperoleh nilai presentase 92%. Nilai presentase yang diperoleh dimasukkan ke dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, validator ahli media menyampaikan saran dan komentar bahwa media *ular tangga numerasi (ultrasi) berbasis canva* layak diimplementasikan pembelajaran dengan sedikit revisi. Saran serta komentar yang telah diberikan sangat berguna menyempurnakan produk agar dapat digunakan lebih optimal.

Berdasarkan nilai yang didapatkan dari validator ahli materi melalui tahap validasi ahli materi terhadap media *ular tangga numerasi (ultrasi) berbasis canva* mendapatkan nilai presentase 94%. Nilai presentase yang diperoleh dimasukkan ke dalam kriteria kevalidan dan menunjukkan bahwa produk *ular tangga numerasi (ultrasi) berbasis canva* mendapatkan nilai presentase 94%. Nilai presentase yang diperoleh dimasukkan ke dalam kriteria kevalidan dan menunjukkan bahwa produk *ular tangga numerasi berbasis canva* ini termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, validator ahli materi juga menyampaikan saran dan komentar bahwa perlu diperbaiki pada

memberikan cara membaca dan menulis bilangan cacah. Setelahnya, peneliti melakukan validasi ahli bahasa. Dan mendapatkan nilai presentase 98%, yang berarti jika angka presentase dimasukkan ke dalam kriteria kevalidan termasuk kategori sangat valid. Saran dan komentar dari validator ahli bahasa adalah perlu perbaikan pada memberikan cara membaca dan menulis bilangan cacah.

4. *Implementation* (implementasi)

Ketika produk sudah divalidasi dan sudah layak uji coba, selanjutnya diimplementasikan oleh peneliti pada siswa dengan menggunakan media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* serta peneliti mejadi pengarah dalam menjalankan media pembelajaran tersebut. Uji coba dilaksanakan di kelas V SD Negeri Doromukti dengan jumlah 18 siswa. Setelah melakukan uji coba ke siswa, selanjutnya siswa akan diberi lembar tes yang harus dikerjakan sesuai dengan petunjuk soal. Tujuannya agar mengetahui tingkat keefektifan produk *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva*. Uji keefektifan produk dilakukan melalui soal evaluasi. Terdapat dua bentuk soal evaluasi, yaitu soal pre-test dan soal post-test.

Berdasarkan rumus *N-Gain*, ketuntasan siswa ditentukan jika mendapatkan nilai diatas KKTP yang telah ditentukan atau ≥ 75 . Berikut adalah tabel hasil tes siswa :

Tabel 2 N-Gain Pretest Posttest

	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	N-Gain Skore (%)
Jumlah rata-rata	56,28	82,56	60%
Kriteria N-Gain	Sedang		
Kriteria N-Gain Skore (%)	Cukup Efektif		

Berdasarkan pre-test dan post-test yang telah diberikan kepada siswa, memperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 56,28, dan nilai rata-rata post-test sebesar 82,56. Selanjutnya, uji keefektifan media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* dengan menggunakan soal evaluasi diperoleh hasil belajar melalui perhitungan N-Gain skor yaitu 0,60 atau 60% yang jika diklasifikasikan termasuk dalam kriteria $0,3 \leq G \leq 0,7$ atau cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* dalam proses pembelajaran memberikan peningkatan hasil belajar yang berada pada tingkat efektivitas sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *ular tangga numerasi*

(*ultrasi*) berbasis *canva* cukup efektif dalam membantu siswa dalam memahami materi bilangan cacah. Setelah itu, peneliti melakukan uji kepraktisan produk. Uji kepraktisan media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* dalam pembelajaran diukur menggunakan instrument lembar angket. Angket diberikan kepada guru kelas dan siswa sebagai responden. Angket yang telah diisi oleh guru dan siswa, diperoleh data kuantitatif yang kemudian diproses menggunakan rumus yang sudah ditentukan. Berikut adalah tabel hasil uji kepraktisan melalui kuisisioner angket yang sudah diisi oleh guru dan siswa.

Tabel 3. Hasil angket respon guru dan siswa

No	Responden	Presentase	Kriteria
1.	Guru	96,6%	Sangat Layak
2.	Siswa	95,5%	Sangat layak

Uji kepraktisan media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* dilakukan dengan menggunakan instrument berupa lembar angket. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 1) angket respon guru mendapatkan nilai presentase sebesar 96,6% atau termasuk kriteria

sangat layak, 2) angket respon siswa memperoleh nilai presentase sebesar 95,5% atau termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan Dapat disimpulkan bahwa media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* sangat praktis dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dengan cara mengolah data kuantitatif dan kualitatif. Apabila data yang diperoleh sudah sesuai kriteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan maka media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* yang dikembangkan dapat diterapkan saat kegiatan belajar di kelas.

D. Kesimpulan

Hasil nilai presentase dari validator para ahli media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* terbukti efektif dan layak diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, respon guru dan siswa terhadap penggunaan media *ular tangga numerasi (ultrasi)* berbasis *canva* sangat positif. Ditandani dengan meningkatnya hasil belajar siswa serta kelibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena itu, media *ular*

tangga numerasi (ultrasi) berbasis *canva* dijadikan sebagai media lternatif lain dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD)

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Ismi, Vivi Rachmatul Hidayati, and Siti Istiningsih. 2023. "Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas V SD." *Journal of Classroom Action Research* 5(1): 168–73. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/3923>.
- Cholifah, Ida. 2021. "Penggunaan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Kelas IIA SDN 1 Landungsari." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5(2): 145–54. doi:10.21067/jbpd.v5i2.5720.
- Dewi, Oktavia Arliana, Laila Hayati, Nurul Hikmah, and Ketut Sarjana. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran." *Journal of Classroom Action Research* 5(3): 162–69. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>.
- Fitrianti, Nur Amar, Eta Susilawati Ningsih, Muhammad Hardiansyah, Rianto Rianto, Taufik Hidayat, Ummul Karyati, Nurul Hidayati, Ni Nengah Suarsini, and Syaharuddin Syaharuddin. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Deskripsi Melalui Metode Picture and Picture." *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)* 6(2): 1081–90. doi:10.33627/es.v6i2.1497.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. 2021. *Tahta Media Group Media Pembelajaran*.
- Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, and Safaruddin Safaruddin. 2023. "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 3(2): 58–66. doi:10.53621/jider.v3i2.225.
- Majidi, Muhammad Wahid, Siti Norhidayah, and Abdul Azis. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII Di SMP NU Palangka Raya." 03(02).
- Moto, Maklonia Meling. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3(1): 20–28. doi:10.17509/ijpe.v3i1.16060.
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti, Langlang Handayani. 2020. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,." *Jurnal Basicedu* 5(5): 3(2), 524–32. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

- Putri, Elsa Savrina, Sandi Budiana, and Resyi Abdul Gani. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa." *Jurnal Elementary* 6(1): 104. doi:10.31764/elementary.v6i1.13464.
- Ramadhana, Dea, Rachmadaniz Audrey, Savana Nisva, Fifta Itsna, Suliyannah Suliyannah, and Nurita Apridiana Lestari. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Numerasi Oleh KKN Unesa Untuk Mendukung Program SAS (Sekolah Arek Suroboyo)." *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment* 1(1): 16–21. doi:10.58706/dedikasi.v1n1.p16-21.
- Siallagan, A R H. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Menggunakan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak" 4(2): 64–74. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38968> <http://digilib.unimed.ac.id/38968/9/9>. NIM. 8176121001 CHAPTER I.pdf.
- Waruwu, Marinu. 2024. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2): 1220–30. doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.
- Yustitia, Via, Yasmine Nur Izzah Rakhmah, Indra Puji Astuti, and Erny Untari. 2024. "Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Simki Pedagogia* 7(1): 32–43. doi:10.29407/jsp.v7i1.542.
- Zudhah Ferryka, Putri. 2017. "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Magistra* 29(100): 58–64.