

KEPRAKTISAN MEDIA MATH SNAKE PADA MATA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Elisabeth Gebrillia Loupatty¹, Ni Luh Sakinah Nuraini²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang

elisabeth.gebrillia.2531137@students.um.ac.id¹, niluh.sakinah.fip@um.ac.id²

ABSTRACT

Mathematics learning in elementary schools still faces various obstacles, including low motivation and student engagement due to the use of less varied learning media. This condition requires innovative, interesting, and easy-to-use learning media to support the learning process. This study aims to determine the practicality of the Math Snake learning media in fifth-grade elementary school mathematics. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The practicality test was conducted on 30 fifth-grade elementary school students after using the Math Snake media in mathematics learning. Data collection was carried out using a student response questionnaire consisting of 20 statements, then analyzed using quantitative descriptive analysis techniques by calculating the percentage of the media's practicality level. The results showed that the Math Snake learning media obtained a practicality percentage of 79.63% with a practical category. These results indicate that the media is easy to use, has an attractive appearance, and is able to increase student activity and enthusiasm during the learning process. Thus, the Math Snake media is suitable for use as an alternative learning medium for fifth-grade elementary school students.

Keywords: Learning media, Math Snake, Elementary School Mathematics

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut menuntut adanya media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Math Snake pada mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Uji kepraktisan dilakukan terhadap 30 peserta didik kelas V sekolah dasar setelah menggunakan media Math Snake dalam pembelajaran matematika. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket respons peserta didik yang terdiri atas 20 butir pernyataan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Math Snake memperoleh persentase kepraktisan sebesar 79,63% dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan

demikian, media Math Snake layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Math Snake, Matematika Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (Akhidah et al., 2023). Kemampuan tersebut sangat diperlukan sebagai bekal dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari maupun dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi (Apriani et al., 2025).

Meskipun demikian, pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, serta memiliki banyak konsep abstrak sehingga menyebabkan peserta didik kurang berminat untuk mempelajarinya. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Tazkiyah et al., 2025). Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan

pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai secara optimal (Hasibuan et al., 2025).

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret mengharuskan guru memanfaatkan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung (Juhaeni et al., 2023). Salah satu alternatif yang dapat diterapkan ialah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Pembelajaran melalui permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi, termotivasi mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Nabilah & Widiati, 2025). Putri et al. (2025) menjelaskan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa dibandingkan

pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Selain itu, aktivitas bermain juga dapat meningkatkan interaksi antarpeserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Agustia et al., 2022). Salah satu media permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika ialah Math Snake, yaitu pengembangan permainan ular tangga yang dipadukan dengan soal-soal matematika sesuai kompetensi kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang untuk mengajak peserta didik belajar sambil bermain melalui aktivitas kelompok yang melibatkan diskusi, pemecahan masalah, serta kerja sama antarsiswa.

Menurut Wibisono & Mampouw, (2022) permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Selain mudah dimainkan, media ini juga memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika

memberikan berbagai dampak positif terhadap proses belajar peserta didik. Sholikah & Maghfiroh (2025) menyatakan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Sejalan dengan itu, Hariyanti & Manoy (2026) mengungkapkan bahwa media ular tangga memiliki beberapa keunggulan, di antaranya membantu siswa belajar sambil bermain, memudahkan pemahaman materi melalui visualisasi gambar, mendorong kerja sama dalam kelompok, serta mudah dikembangkan dengan biaya yang relatif rendah. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak menitikberatkan pada efektivitas media terhadap hasil belajar, sedangkan kajian mengenai aspek kepraktisan penggunaan media oleh peserta didik masih relatif terbatas.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar diketahui bahwa guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang

antusias mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti Math Snake, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh masih kurang bervariasi. Padahal, penggunaan media yang menarik diyakini mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Andriani & Wahyudi, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Salah satu aspek penting dalam penelitian pengembangan adalah kepraktisan media, yaitu sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah, dipahami oleh pengguna, serta membantu pelaksanaan pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media Math Snake pada mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang praktis, inovatif,

dan menyenangkan sehingga mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Math Snake pada mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan. Fokus penelitian ini adalah menguji tingkat kepraktisan media Math Snake berdasarkan respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian

dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di salah satu sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas V dan 28 peserta didik kelas V.

Penentuan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut meliputi kelas yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika, belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, serta bersedia menjadi subjek dalam uji coba media yang dikembangkan. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis, yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan observasi di kelas, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik.

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran matematika, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam

merancang media Math Snake yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

Tahap berikutnya adalah design, yaitu menyusun rancangan media Math Snake sesuai dengan capaian pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Pada tahap ini dilakukan perancangan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, aturan permainan, tampilan visual media, pemilihan warna, jenis huruf, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket kepraktisan media.

Selanjutnya, pada tahap development, media dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh masukan mengenai aspek tampilan, isi materi, bahasa, dan kelayakan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga media layak digunakan pada tahap uji coba. Tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan media Math Snake kepada peserta didik kelas V sekolah dasar pada pembelajaran matematika. Guru

menggunakan media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan peserta didik belajar melalui aktivitas permainan yang dipadukan dengan penyelesaian soal-soal matematika.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diminta memberikan tanggapan terhadap penggunaan media melalui angket kepraktisan. Tahap terakhir, yaitu evaluation, dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan hasil respons peserta didik dan guru. Evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui kekurangan media sehingga dapat dilakukan penyempurnaan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket kepraktisan media. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kualitas penyajian media, sedangkan lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran serta ketepatan penyajian soal. Sementara itu, angket kepraktisan digunakan untuk

memperoleh respons peserta didik terhadap penggunaan media Math Snake.

Angket disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Indikator kepraktisan yang diukur meliputi kemudahan penggunaan media, kemenarikan tampilan, kebermanfaatan media dalam membantu memahami materi, serta keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Math Snake. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Skor hasil angket kepraktisan dihitung, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase.

Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori kepraktisan, yaitu 81–100% (sangat praktis), 61–80% (praktis), 41–60% (cukup praktis), 21–40% (kurang praktis), dan 0–20% (tidak praktis). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media Math Snake sebagai media pembelajaran matematika bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan etika penelitian melalui pemberian izin kepada pihak sekolah, penyampaian tujuan penelitian kepada responden, serta menjaga kerahasiaan identitas dan data peserta didik sehingga seluruh informasi yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran Math Snake yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran matematika pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Media ini dikembangkan melalui model ADDIE yang meliputi tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Setelah melalui proses validasi oleh ahli dan revisi sesuai dengan saran validator, media selanjutnya diimplementasikan dalam pembelajaran matematika untuk mengetahui tingkat kepraktisannya.

Media Math Snake dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang mengadaptasi konsep permainan ular tangga dengan memadukan soal-soal matematika

sesuai dengan materi pembelajaran kelas V sekolah dasar.

Gambar 1. Media Pembelajaran Math Snake



Berdasarkan Gambar 1, media Math Snake terdiri atas papan permainan yang didesain dengan tampilan berwarna dan menarik sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media dilengkapi dengan pion, dadu, kartu soal, kartu tantangan, serta petunjuk penggunaan yang memudahkan peserta didik dalam memainkan permainan.

Soal-soal yang terdapat pada media disusun berdasarkan materi matematika kelas V sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Penggunaan warna yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan usia peserta didik, serta aturan permainan yang sederhana diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar,

keaktifan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah media Math Snake digunakan dalam pembelajaran, dilakukan uji kepraktisan melalui penyebaran angket kepada 30 peserta didik. Angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kebermanfaatan media, dan keterlaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengolahan data, media memperoleh jumlah skor sebesar 4.778 dari skor maksimum 6.000, sehingga diperoleh persentase kepraktisan sebesar 79,63%. Berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan, persentase tersebut termasuk dalam kategori praktis, yang menunjukkan bahwa media Math Snake mudah digunakan serta memperoleh respons positif dari peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Uji Kepraktisan Media Math Snake

Komponen Penilaian	Hasil
Jumlah responden	30 siswa
Jumlah butir pernyataan	20 butir
Jumlah skor yang diperoleh	4.778

Skor maksimum	6.000
Persentase kepraktisan	79,63%
Kategori	Praktis

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media Math Snake memenuhi kategori praktis dengan persentase sebesar 79,63%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik memberikan respons yang baik terhadap penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

Peserta didik mampu menggunakan media dengan mudah, memahami aturan permainan, serta menunjukkan antusiasme selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media Math Snake dinilai layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Math Snake memperoleh persentase kepraktisan sebesar 79,63% dengan kategori praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran matematika. Kepraktisan media terlihat dari

kemampuan peserta didik dalam memahami petunjuk penggunaan, mengikuti aturan permainan, serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran tanpa mengalami kesulitan yang berarti.

Selain itu, guru juga dapat mengimplementasikan media dengan baik karena langkah-langkah penggunaannya sederhana dan sesuai dengan alur pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media Math Snake telah memenuhi salah satu karakteristik media pembelajaran yang baik, yaitu mudah digunakan oleh pengguna (*user friendly*).

Kepraktisan media Math Snake tidak terlepas dari desain media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan unsur belajar dan bermain sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Tampilan media yang berwarna, penggunaan ilustrasi yang menarik, serta adanya kartu soal dan aturan permainan membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ulfa et al. (2023) yang

menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik secara visual menjadi salah satu faktor yang memengaruhi tingkat kepraktisan media. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media Math Snake mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Peserta didik terlihat antusias ketika memainkan media, berdiskusi dengan teman kelompok, serta berusaha menjawab soal-soal matematika yang tersedia pada permainan. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kondisi ini sejalan dengan penelitian Chusna et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa media ular tangga dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui aktivitas bermain yang melibatkan

kerja sama dan komunikasi antarsiswa. Semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, semakin besar pula peluang terciptanya proses belajar yang efektif.

Selain meningkatkan keaktifan peserta didik, media Math Snake juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat peserta didik tidak merasa tertekan ketika mempelajari materi matematika yang selama ini dianggap sulit. Suasana belajar yang menyenangkan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Temuan ini didukung oleh penelitian Jannah & Asih (2025) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar numerasi peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Senada dengan itu, Zega et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna sekaligus meningkatkan

kemampuan berhitung peserta didik sekolah dasar.

Kepraktisan media Math Snake yang diperoleh dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Persentase kepraktisan sebesar 79,63% mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap media yang digunakan. Hasil tersebut memperkuat penelitian Syaikh et al. (2022) yang menyatakan bahwa media ular tangga memiliki berbagai keunggulan, seperti mudah dibuat, mudah digunakan, membantu peserta didik memahami materi melalui visualisasi, serta mampu meningkatkan interaksi antarpeserta didik selama pembelajaran.

Dengan demikian, media Math Snake tidak hanya praktis dari segi penggunaan, tetapi juga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Math Snake memenuhi aspek kepraktisan sebagai salah satu kriteria penting dalam penelitian pengembangan. Media tidak hanya mudah digunakan

oleh guru dan peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran matematika sekaligus memberikan kontribusi baru berupa pengembangan media Math Snake yang telah terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang baik pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, media Math Snake layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Math Snake pada mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar memiliki tingkat kepraktisan yang tergolong praktis, dengan persentase sebesar 79,63% berdasarkan hasil angket respons peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Math

Snake mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran matematika melalui aktivitas belajar sambil bermain. Penggunaan media ini juga memperoleh respons positif dari peserta didik karena dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media Math Snake layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar serta berpotensi untuk dikembangkan dan diterapkan pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, s. L., primasatya, n., & imron, i. F. (2022). *Pengembangan media snake pouch dalam pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar di kelas iii sekolah dasar*. Universitas nusantara pgri kediri.
- Akhidah, d. N., zuliana, e., & ermawati, d. (2023). Pengembangan media ular tangga dengan model realistic mathematics education pada pemahaman konsep matematika. *Prismatika: jurnal pendidikan dan riset matematika*, 6(1), 244–259.
- Andriani, f., & wahyudi, w. (2023). Media permainan ular tangga berbasis misi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sd. *Jurnal educatio fkip unma*, 9(4), 1869–

- 1875.
- Apriani, n. K. R., ermiana, i., & nurmawanti, i. (2025). Pengembangan media pembelajaran ular tangga raksasa pada materi operasi hitung untuk siswa kelas iv di sdn 32 ampenan. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 10(2), 1435–1444.
- Chusna, p. A., inayati, i. N., & santoso, m. J. H. (2024). The development of math learning media: 3-dimensional snake and ladder. *Al-adzka: jurnal ilmiah pendidikan guru madrasah ibtidaiyah*, 14(1), 65–78.
- Hariyanti, r. Y. P., & manoy, j. T. (2026). Pengembangan game edukasi snake maze berbasis android sebagai inovasi pembelajaran pada materi aljabar. *Mathedunesa*, 15(1), 206–222.
- Hasibuan, r. I., lutfiah, z., & nopiyanti, m. (2025). Development of a snakes and ladders media for addition and subtraction material to increase the learning interest of grade ii students at sd negeri 16 sitiung. *Tofedu: the future of education journal*, 4(8), 4427–4434.
- Jannah, r., & asih, s. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran snake and ladders math untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas v. *Jiip-jurnal ilmiah ilmu pendidikan*, 8(6), 6776–6785.
- Juhaeni, j., ariyanti, d., sa'adah, n., & safaruddin, s. (2023). Pengembangan media travel snake-ladder game dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Journal of instructional and development researches*, 3(5), 233–245.
- Nabilah, a.-z. N. A., & widiati, i. S. (2025). Pengembangan board game edukatif math snake challenge untuk meningkatkan kemampuan problem solving siswa kelas 6 sd. *Journal of data analytics, information, and computer science*, 2(1), 132–145.
- Putri, v. Z., tabina, m. H. C., nisa, s. A., sanjaya, e. A. N., & fardani, m. A. (2025). Uji validitas media papeda berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman materi bangun datar pada siswa kelas iii sekolah dasar. *Polinomial: jurnal pendidikan matematika*, 4(3), 419–431.
- Sholikhah, s. A., & maghfiroh, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran snambo (snake math box) materi kpk dan fpb kelas iv sdn pomahan i. *Ajer: advanced journal of education and religion*, 2(3), 234–245.
- Syaikhu, a. A., pranyata, y. I. P., & fayeldi, t. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika electronic snake and ladder pada game-based learning. *Journal focus action of research mathematic (factor m)*, 5(1), 14–30.
- Ulfa, a. A., arbani, w., & putri, d. P. (2023). Pengaruh media snake ladder game terhadap hasil belajar matematika siswa kelas iii mis 05 darussalam kepahiang. Institut agama islam negeri curup.
- Wibisono, k., & mampouw, h. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika digital mountain snake (dms) pada materi bilangan bulat smp. *Journal of social research*, 1(8), 838–850.
- Zega, d. K., mailani, e., siregar, a., prawijaya, s., & winara, w. (2024). Pengembangan permainan e-mathematics snakes and ladders pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sd. *Jurnal guru kita*, 8(3), 535–544.