



## Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika

Afenstya Happy Kharismatika<sup>1\*</sup>, Khusnul Fajriah<sup>2</sup>, Lilik Puji Rahayu<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar/Universitas PGRI Semarang.

Email: [afnestyahappy@gmail.com](mailto:afnestyahappy@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar/Universitas PGRI Semarang.

Email: [khusnulfajriyah@upgris.ac.id](mailto:khusnulfajriyah@upgris.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar/SD Supriyadi 2

Email: [kleinfalter@gmail.com](mailto:kleinfalter@gmail.com)

---

**Abstract.** *The aim of the research is to evaluate the impact of using this media on students' understanding of mathematical concepts and learning motivation. The research method used is analysis using descriptive qualitative methods. The implications of this research highlight the importance of using interactive media in improving mathematics learning outcomes at the initial level of basic education. This study evaluates the effectiveness of implementing snakes and ladders media in mathematics learning for grade 1 elementary school students. Through a descriptive analysis approach, this research observed an increase in understanding of mathematical concepts and students' level of learning motivation. The results show that the use of snakes and ladders media makes a significant positive contribution to students' understanding of mathematical concepts and learning motivation compared to conventional methods.*

**Keywords:** *Instructional Media; Mathematics Learning; Snakes and ladders.*

**Abstrak.** *Tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan media ini terhadap pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis dengan metode kualitatif deskriptif. Implikasi penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan media interaktif dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika pada tingkat awal pendidikan dasar. Studi ini mengevaluasi efektivitas penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas 1 SD. Melalui pendekatan analisis deskriptif, penelitian ini mengamati peningkatan pemahaman konsep matematika dan tingkat motivasi belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.*

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran; Pembelajaran Matematika; Ular Tangga.*

---

## PENDAHULUAN

Dalam era digital dan perkembangan teknologi, pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika menjadi semakin penting. Strategi dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa masih menjadi momok guru untuk terus berinovasi dalam menerapkan strategi baru. Penerapan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran muncul sebagai strategi yang menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa. Menurut Askalin, media ular tangga yaitu media yang dikenal secara luas di Nusantara, menggunakan dadu, bidak, dan papan khusus. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa, semangat belajar, dan memfasilitasi pengajaran guru. Diharapkan media ini dapat mengatasi minimnya pemahaman kosakata siswa dan

kurangnya minat belajar siswa, karena sifatnya yang menghibur dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain untuk mengatasi hal tersebut, media ular tangga juga dapat mengasah keterampilan siswa. Keterampilan yang dimaksud diantaranya adalah kreativitas, kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Puspitasari, 2018). Dengan memanfaatkan kepopuleran permainan ular tangga, pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat keterampilan matematika siswa secara menyenangkan dan interaktif. Melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran, media ini dapat memicu minat belajar siswa, meningkatkan keterlibatan, serta memperkaya pengalaman belajar matematika di kelas. Dalam hal tersebut diharapkan penetapan media ular tangga dapat menjadi ide baru dalam pembelajaran yang interaktif.

Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kemampuan berpikir logis. Setiap siswa harus memiliki kesempatan untuk mengambil inisiatif, tanggung jawab, mengembangkan kemampuan mereka untuk bekerja secara mandiri dan bersama-sama dengan orang lain (Palmer & Johansson, 2018). Dengan menyajikan konsep-konsep matematika dalam konteks permainan yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan teori-teori matematika secara praktis. Selain itu, pendekatan ini juga dapat mempromosikan kerja sama antar siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta merangsang kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Melalui penerapan media ular tangga, diharapkan pembelajaran matematika dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memberikan dampak positif pada prestasi akademik siswa.

Memanfaatkan media ular tangga dalam pembelajaran matematika, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Penggunaan media ini juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran, di mana guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Selain itu, melalui media ular tangga, konsep abstrak dalam matematika dapat diwujudkan dalam bentuk visual yang lebih konkret, membantu siswa untuk memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika pada siswa. Penerapan media ular tangga juga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi dengan permainan ular tangga, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan matematika, tetapi juga melatih keterampilan berpikir cepat, mengambil keputusan, dan menghadapi tantangan. Seperti pada penelitian terdahulu dalam Firda, (2018: 69) penggunaan media pembelajaran dengan penerapan media ular tangga dalam pelajaran matematika kelas 1 SD tentang materi bilangan, dapat membantu siswa untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran dengan mudah, karena itu dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam permainan agar dapat diselesaikan dalam cara bermain dan tidak hanya terpaku dengan duduk diam saja di tempat duduk masing-masing.

Selain itu, melalui aspek kompetitif yang terdapat dalam permainan, siswa dapat merasakan dorongan untuk belajar dengan lebih serius dan fokus. Hasil belajar meliputi pengetahuan siswa, sikap dan keterampilan. Penguasaan konsep matematika secara individu penting untuk mengembangkan kompetensi dan hasil belajar matematika (Suciati, B., & Sugiman, 2019). Dengan demikian, penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika bukan hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan nonkognitif yang penting dalam proses pendidikan mereka. Integrasi permainan dalam pembelajaran anak dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, pengaturan diri, serta keterampilan sosial seperti kerjasama, mengikuti aturan, dan empati, dengan harapan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan berkontribusi pada pengembangan pengaturan diri dan keterampilan sosial seperti turn-taking, kolaborasi, mengikuti aturan, empati, dan motivasi (Polona & Vlasta Hus, 2018). Pada penelitian ini mengenai bagaimana hasil penerapan pembelajaran menggunakan media ular tangga yang dilakukan di kelas 1 SD pada pembelajaran matematika. Hasil pembelajaran mengenai respon peserta didik terhadap media ular tangga dan hasil perubahan nilai yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui keberhasilan siswa.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang fokus pada fenomena sosial dan pemberian suara pada perasaan dan persepsi dari partisipan di bawah studi Mulyana (2017). Dengan hal tersebut penelitian ini berfokus pada analisis deskriptif mengenai penerapan penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika pada kelas 1 SD. Metode analisis deskriptif kualitatif dalam penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika pada kelas 1 SD melibatkan pengumpulan data secara mendalam untuk menggambarkan keaktifan, kekreatifan, dan fenomena yang terjadi. Dalam konteks ini, penelitian akan fokus pada pengamatan langsung terhadap interaksi siswa dengan media ular tangga, respons siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media tersebut, serta dampaknya terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Proses analisis deskriptif kualitatif akan melibatkan langkah-langkah seperti pengamatan terhadap siswa saat menggunakan media ular tangga, wawancara dengan guru dan siswa untuk memahami pengalaman mereka.

Menurut guru yang diwawancarai, penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika memberikan hasil positif yang signifikan (Smith,5: 2023). Data yang terkumpul akan diinterpretasikan secara mendalam untuk mengidentifikasi pola-pola, tema, dan temuan signifikan terkait efektivitas media ular tangga dalam konteks pembelajaran matematika di kelas 1 SD. Hasil dari analisis deskriptif kualitatif ini akan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana penerapan media ular tangga dapat mempengaruhi proses pembelajaran matematika dan interaksi siswa di kelas 1 SD Supriyadi 02. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menggambarkan secara detail pengalaman dan efek dari penggunaan media tersebut dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Melalui metode analisis deskriptif kualitatif ini, akan terbentuk pemahaman yang mendalam tentang dinamika pembelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga pada tingkat kelas 1 SD, serta potensi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan matematika di tingkat tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Menurut Askalin, media ular tangga yaitu media yang dikenal secara luas di Nusantara, menggunakan dadu, bidak, dan papan khusus. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa, semangat belajar, dan memfasilitasi pengajaran guru. Diharapkan media ini dapat mengatasi minimnya pemahaman kosakata siswa dan kurangnya minat belajar siswa, karena sifatnya yang menghibur dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain untuk mengatasi hal tersebut, media ular tangga juga dapat mengasah keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika membawa dampak positif terhadap minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa. Melalui penggunaan permainan ular tangga, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan matematika seperti penghitungan dan pemecahan masalah, tetapi juga merangsang keterlibatan aktif dalam proses belajar. Penelitian ini menyoroti efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar. Dalam hasil penelitian terdapat langkah-langkah dan hasil penerapan penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika pada kelas 1 SD Supriyadi 02.

1. Penerapan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika.
  - a. Tahap persiapan, penelitian melakukan observasi di SD 1 Supriyadi Semarang dengan melakukan wawancara dengan wali kelas yang terlibat. Setelah mendapatkan hasil observasi kelas kemudian menentukan tujuan dari penelitian, merencanakan, mengidentifikasi, dan menganalisis terhadap permasalahan dalam pembelajaran. Pada tahapan ini, peneliti menyiapkan media ular tangga kemudian merancang untuk diimplementasikan pada materi bilangan kelas 1 SD, dan merancang evaluasi tindakan penerapan media tersebut. Selanjutnya,

peneliti menentukan tanggal dan teknis pelaksanaan kegiatan.

- b. Setelah seluruh tahapan persiapan selesai dilaksanakan, tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di SD 1 Supriyadi Semarang dengan pertemuan 1x40 menit atau 2 jam pelajaran. Penerapan media ular tangga dengan materi bilangan matematika dilaksanakan di ruang kelas yang diimplementasikan oleh peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar
- c. Pada tahap ini merupakan kegiatan evaluasi dan pelaporan. Peneliti melakukan kegiatan evaluasi dan refleksi terkait penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika yang telah dilakukan, untuk melihat sejauh mana perkembangan hasil yang didapatkan dari penerapan tersebut apakah telah berjalan dengan baik atau belum sekaligus evaluasi kekurangan dari penerapan media ular tangga. Selama pembelajaran juga dilakukan pengamatan apakah capaian pembelajaran dan target dari pelaksanaan ini sudah tercapai untuk sekaligus membahas tentang kendala-kendala yang mungkin ditemui dalam pelaksanaan.

Pada tahapan yang telah dilakukan, peneliti melakukan observasi kelas ketika pembelajaran berlangsung dengan pengamatan yang dilakukan, beberapa pengamatan yang ditemukan adalah kreativitas siswa, keaktifan siswa, keterampilan siswa, dan kemampuan berpikir siswa.

- a. **Kreativitas Siswa**  
Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika dapat merangsang kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Siswa dihadapkan pada tantangan yang memerlukan pemikiran kreatif dan solusi inovatif, sehingga mengembangkan kemampuan berpikir out-of-the-box.
- b. **Keaktifan Siswa**  
Melalui permainan ular tangga, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika. Interaksi yang terjadi selama permainan mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami konsep matematika
- c. **Keterampilan Siswa**  
Penerapan media ular tangga membantu meningkatkan keterampilan matematika siswa, seperti kemampuan berhitung, pemecahan masalah, dan penerapan konsep. Siswa juga dapat mengasah keterampilan sosial melalui kolaborasi dan interaksi saat bermain ular tangga.
- d. **Kemampuan Berpikir Siswa**  
Permainan ular tangga memacu kemampuan berpikir siswa secara logis dan analitis dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Siswa diajarkan untuk merencanakan langkah-langkah strategis dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum mengambil keputusan.

- 2. **Evaluasi Hasil Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika**  
Penerapan penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika kelas 1 SD Supriyadi 02 dilakukan dengan memperhatikan partisipasi siswa selama pembelajaran dan hasil evaluasi LKPD mereka. Partisipasi yang dilakukan oleh kelas 1 SD Supriyadi 02 Semarang telah terbukti meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini terlihat saat hampir semua siswa aktif menjawab pertanyaan guru tentang materi bilangan yang disajikan. Selain itu, hasil evaluasi LKPD kelompok juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pengajaran tanpa menggunakan media ular tangga. Bukti ini terdokumentasi dalam Tabel 1.3.

**Tabel 1.3** Nilai Latihan Materi Bilangan Matematika.

<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah Siswa yang Nilainya Mencapai KKM</b>	<b>Jumlah Siswa yang Nilainya di Bawah KKM</b>
Pembelajaran tidak menggunakan media ular tangga	10	20
Pembelajaran menggunakan media ular tangga	26	4

Berdasarkan tabel 1.3 lebih banyak siswa yang nilainya mencapai KKM dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga sebanyak 26 siswa, sedangkan jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM sebesar 4 siswa. Selanjutnya pembelajaran yang tidak menggunakan media ular tangga lebih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM sebesar 20 siswa, sedangkan siswa yang nilainya di atas KKM sebesar 10 siswa.

Hasil penerapan media ular tangga terdapat dua hasil yang diperoleh peserta didik. Pertama respon peserta didik yang menjadi pembelajaran lebih interaktif, kreatif, keterampilan siswa dan pengetahuan lebih mendalam. Hasil kedua berupa nilai yang meningkat dibandingkan dengan tanpa menggunakan media dalam pembelajaran matematika.

## **Pembahasan**

Hasil yang telah diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam segi perilaku dan nilai. Pada penelitian sebelumnya juga mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan oleh (Indah Cahyani Lestari) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Setelah dilakukannya kegiatan pada tahap penerapan media ular tangga, diperoleh informasi sebagai data awal bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa sudah tercapai. Kondisi kelas saat proses pembelajaran berjalan dengan interaktif, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran sudah baik. Implikasi dari hasil ini adalah bahwa perlunya integrasi media seperti ular tangga, dalam strategi pembelajaran untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang lebih cenderung responsif terhadap keaktifan, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh saat ini. Adapun kelebihan dan kekurangan penerapan media ular tangga pada pembelajaran matematika yang telah ditemukan.

### **Kelebihan Penerapan Media Ular Tangga**

- a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa  
Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika karena permainan yang interaktif dan menarik.
- b. Memperkuat Konsep Matematika  
Media ini membantu siswa memahami konsep matematika secara visual dan praktis melalui permainan, memperkuat pemahaman mereka.
- c. Meningkatkan Keterampilan Sosial  
Kolaborasi dalam permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama dan komunikasi.
- d. Memotivasi Belajar  
Pendekatan yang menyenangkan dengan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap matematika.

### **Kekurangan Penerapan Media Ular Tangga**

- a. Keterbatasan Materi yang Disampaikan  
Media ular tangga mungkin tidak cocok untuk menyampaikan materi matematika yang kompleks atau abstrak, sehingga dapat terbatas dalam cakupan pembelajaran.
- b. Penggunaan yang Terbatas  
Penggunaan media ini hanya sebagai alat bantu pembelajaran tertentu dan tidak dapat digunakan sebagai satu-satunya metode pembelajaran matematika.
- c. Ketergantungan pada Media  
Siswa dapat menjadi terlalu bergantung pada media ular tangga sehingga kurang mengembangkan keterampilan matematika tanpa bantuan visual tersebut.
- d. Kesulitan Evaluasi  
Evaluasi terhadap pemahaman siswa mungkin sulit dilakukan secara menyeluruh dengan hanya mengandalkan media ular tangga.

### Kendala Penerapan Media Ular Tangga

Kendala yang ditemukan saat penerapan media ular tangga yaitu pengkondisian kelas yang sulit karena siswa masih kelas 1 SD dan masih banyak yang belum mengetahui konsep ular tangga. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu dengan cara memberikan pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan ular tangga dan memberikan arahan untuk kelancaran penerapan media

### Upaya Mengatasi Kekurangan Dalam Penerapan Penggunaan Media Ular Tangga

- a. Integrasi Metode Pembelajaran Beragam: Menggabungkan media ular tangga dengan metode pembelajaran lainnya seperti diskusi kelompok, eksperimen, atau pemecahan masalah secara kreatif. Dengan pendekatan yang beragam, siswa dapat mengembangkan pemahaman matematika mereka secara menyeluruh dan lebih holistik.
- b. Pelatihan bagi Guru: Memberikan pelatihan kepada guru tentang cara efektif menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran matematika. Guru perlu memahami bagaimana mengintegrasikan permainan ini ke dalam kurikulum, mengevaluasi pemahaman siswa, dan merancang aktivitas yang sesuai.
- c. Evaluasi yang Komprehensif: Menyusun metode evaluasi yang komprehensif untuk mengukur pemahaman siswa setelah menggunakan media ular tangga. Evaluasi ini dapat mencakup berbagai aspek kognitif dan sosial, sehingga guru dapat memahami sejauh

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian dalam penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika, terdapat sejumlah kelebihan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dari peningkatan keterlibatan hingga penguatan konsep matematika secara visual, pendekatan ini membawa manfaat yang signifikan. Siswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga memiliki peluang untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir mereka melalui interaksi dalam permainan. Hal ini dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk lebih antusias dalam memahami matematika. Meskipun demikian, perlu diakui bahwa penggunaan media ular tangga juga memiliki keterbatasan. Terutama dalam menyampaikan materi matematika yang kompleks atau dalam evaluasi pemahaman siswa secara menyeluruh, media ini mungkin tidak selalu efektif. Ketergantungan yang berlebihan pada media tersebut juga dapat menjadi hambatan dalam pengembangan keterampilan matematika mandiri siswa, jika tidak didukung dengan pendekatan pembelajaran yang beragam.

Dengan mempertimbangkan baik kelebihan maupun kekurangan penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika, penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran yang bersifat komplementer. Pendekatan holistik yang mencakup aspek visual, auditif, dan kinestetik dapat menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan memenuhi kebutuhan beragam siswa. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari pembelajaran matematika yang melibatkan media ular tangga, sambil tetap memperhatikan keragaman gaya belajar dan kebutuhan individual mereka. Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran matematika kelas 1 SD Supriyadi 01 mencakup perbandingan metode pembelajaran, pengembangan kreativitas siswa, evaluasi hasil pembelajaran, dan implikasi bagi pengajaran di masa depan. Dengan fokus pada efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dan minat belajar siswa kelas 1 SD, artikel tersebut dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, Rivia Zulfa. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar" Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

- Hamidah, H. (2021). Upaya Meningkatkan kemampuan berbicara melalui Penggunaan Kartu Bergambar di Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri I Banda Aceh. *Serambi Konstruktivis*, 3(1), 170-177.
- Hardani, Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 366–377.
- Mahdalena dkk. 2024. “Pelatihan Pembuatan Sistem Informasi Penerimaan Siswa/i Baru Berbasis Web”. *Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*. Vol. 5 No. 1, 2024
- Maulana, Irvan.2019.” Analisis Metode Card Sort Dalam Pembelajaran Mufradat Berbasis Pendekatan Kognitif”. *Jurnal Lughawiyah*, Vol. 2 No. 1.
- Misbah. 2020. “Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika”. *International Journal of Elementary Education*. Volume 4, Number 2.
- Muthmainnah, Firda. 2018 “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Kreasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Ningsih, S. K et al. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2 (1), 44-48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>.
- Puspitasari N. 2018. “Peningkatan Collaboration Skill Siswa sebagai Kecakapan Abad 21 Melalui Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Accelerated Instruction (Tai) Mata Pelajaran IPA di SD Negeri Kotagede 1”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 38(7), 2767–3780.
- Smith, J. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika: Suatu Tinjauan dari Sudut Pandang Guru. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (2), 3-10.
- Subiarto, S. (2021). Penggunaan Media Pohon Akar Pangkat Tiga (Pakar Pati) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5 (2), 587-606. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.252>
- Suciati, K., B., M., & Sugiman. (2019). The Single-Case Research of Coastal Contextual Learning Media on The Understanding of Numbers Counting Operation Concept. *International Journal of Instruction*, 12 (3), 681–698. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12341a2018040106>
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: *FTK Ar-Raniry Press*.
- Yuliah, E. (2020). Implementasi Kebijakan Pendidikan The. *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan*, 30 (2), 129–153.