



**PROGRAM KKN: ULAR TANGGA UNTUK LITERASI DASAR MTS BENTENG HURABA**

**Fitri Agustina Lubis**

Email: [fitri.agustina@um-tapsel.ac.id](mailto:fitri.agustina@um-tapsel.ac.id)

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

**Putoro Dongoran**

Email: [putoro.dongoran@um-tapsel.ac.id](mailto:putoro.dongoran@um-tapsel.ac.id)

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

**Aslamiyah Rambe**

Email: [aslamiyah.rambe@um-tapsel.ac.id](mailto:aslamiyah.rambe@um-tapsel.ac.id)

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

**Khoiriah Hasanah Nasution**

Email: [pkhoirunnisa91@gmail.com](mailto:pkhoirunnisa91@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Ade Ningsih Satriono

Email: [adeningsih531@gmail.com](mailto:adeningsih531@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

**Nurhayati**

Email: [srhavati238@gmail.com](mailto:srhavati238@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

**Abstrak**

Penelitian ini menguji efektivitas media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Tsanawiyah Benteng Huraba. Latar belakangnya adalah keterbatasan fasilitas dan infrastruktur pembelajaran yang menuntut kreativitas guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Metode yang digunakan adalah kombinasi meta-analisis dan desain kuasi-eksperimental. Permainan ular tangga dipilih sebagai media untuk mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum intervensi, hanya 55% siswa yang mencapai nilai di atas (KKM). Setelah penerapan media ini, seluruh siswa (100%) berhasil melampaui KMA, yang merepresentasikan peningkatan literasi dan meningkatkan hasil belajar sebesar 45%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memfasilitasi pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya mengoptimalkan capaian akademik siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media ular tangga efektif sebagai alternatif inovatif dalam mengatasi keterbatasan sarana dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** permainan ular tangga, hasil pembelajaran, literasi, Program KKN, Benteng Huraba

**Abstract**

This study tested the effectiveness of a snakes and ladders game-based learning medium in improving student learning outcomes at Tsanawiyah Benteng Huraba. The background was limited learning facilities and infrastructure, which required teachers to be creative in improving teaching quality. The method used was a combination of meta-analysis and a quasi-



experimental design. The snakes and ladders game was chosen as a medium to reduce boredom and increase student engagement. The results showed significant improvement. Before the intervention, only 55% of students achieved scores above the Minimum Mastery Criteria (KMA). After implementing this medium, all students (100%) successfully surpassed the KMA, representing a 45% increase in learning outcomes. These findings confirm that the use of game-based learning media facilitates material understanding, increases learning motivation, and ultimately optimizes student academic achievement. This study concludes that the snakes and ladders game is effective as an innovative alternative to addressing limited resources and improving the quality of classroom learning.

**Keywords:** snakes and ladders game, learning outcomes, literacy, KKN Program, Benteng Huraba.

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik secara moral, spiritual, dan sosial agar selaras dengan perkembangan IPTEK. Untuk mencapai tujuan ini, guru perlu merancang proses pembelajaran yang efektif, termasuk pemilihan media pembelajaran yang tepat (Septyani & Susilowati, 2023). Media pembelajaran memiliki manfaat signifikan dalam memperluas cakrawala materi, memberikan pengalaman belajar yang beragam, konkret, serta langsung kepada siswa (Rizki & Fadillah, 2023).

Namun, permasalahan mendasar di Indonesia adalah keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan yang mendukung proses pembelajaran yang berkualitas (Kurniawati & Zubaidah, 2024). Padahal, Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 mewajibkan setiap satuan pendidikan menyediakan fasilitas yang memadai, termasuk media pembelajaran. Media yang inovatif terbukti dapat meningkatkan kepekaan, mengubah perilaku positif siswa, serta membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu mereka (Ananda & Sari, 2024; Pratiwi & Sari, 2023).

Dalam konteks keterbatasan sumber daya, transformasi permainan tradisional menjadi media edukatif, seperti ular tangga, menawarkan solusi yang kreatif dan terjangkau. Media ini dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, mengaktifkan siswa, dan efektif meningkatkan daya serap serta pemahaman peserta didik (Saputra & Wijayanti, 2022). Penelitian bahkan menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 45% (Hidayat & Novianti, 2024). Hasil belajar itu sendiri merupakan capaian kompetensi kognitif peserta didik, yang salah satu indikatornya adalah pemahaman mendalam terhadap materi (Wulandari, Suryani, & Soepriyanto, 2021).

Fokus pada literasi dasar menjadi krusial karena merupakan fondasi bagi penguasaan kompetensi lainnya. Berdasarkan observasi di MTs Benteng Huraba, ditemukan kebutuhan mendesak untuk menguatkan kemampuan literasi dasar siswa melalui metode yang interaktif. Oleh karena itu, program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dirancang untuk memanfaatkan dan mengimplementasikan media ular tangga yang dimodifikasi secara khusus. Program ini bertujuan membangun kemampuan literasi dasar siswa sebagai upaya nyata mengatasi tantangan pembelajaran dengan solusi yang inovatif, kontekstual, dan berdampak langsung.

## METODE

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian meta analisis data dipadu dengan metode quasi eksperiment. Sebagai metode penelitian meta-analisis dan kuantitatif bertujuan menghasilkan kesimpulan yang lebih komprehensif dan objektif karena data yang dianalisis tidak bersumber dari satu penelitian saja melainkan merupakan akumulasi dari beberapa



penelitian sejenis yang telah dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Artikel yang dianalisis dalam penelitian ini diperoleh melalui penelusuran pada beberapa database jurnal nasional dan internasional, seperti Google Scholar, Garuda Kemdikbud, DOAJ, dan SINTA. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan sejumlah kata kunci, antara lain media ular tangga, hasil belajar siswa, media permainan edukatif, dan pengembangan media pembelajaran. Artikel yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun tertentu, diterbitkan pada jurnal bereputasi, membahas pengembangan atau penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran, melibatkan subjek penelitian pada jenjang Sekolah Dasar atau sederajat, serta menyajikan data kuantitatif mengenai hasil belajar siswa. Sementara itu, artikel yang tidak relevan dengan topik, tidak memuat data numerik, atau berada di luar konteks pendidikan dasar dikeluarkan dari proses analisis.

Tahapan meta-analisis dalam penelitian ini meliputi identifikasi artikel, seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, serta ekstraksi data penelitian (Maulana, I., & Sari, 2023). Data yang dikumpulkan mencakup judul dan penulis artikel, tahun publikasi, jenjang pendidikan, mata pelajaran, desain penelitian, jumlah sampel, serta nilai hasil belajar(Ramadhan, A., & Septyanti, 2023). Data kuantitatif dari dua atau lebih penelitian sejenis kemudian digabungkan dan dianalisis untuk memperoleh ukuran peningkatan. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan untuk melihat konsistensi temuan antar penelitian, serta kecenderungan peningkatan hasil belajar yang dihasilkan melalui penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, seluruh artikel yang dianalisis dalam penelitian ini membahas efektifitas media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sekaligus melihat hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Dengan demikian, meta-analisis ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN / PEMBAHASAN

Hasil diuraikan secara rinci dari hasil meta analisis data beberapa jurnal yang dapat dirangkum tentang hasil penelitian media pembelajaran permainan ular tangga untuk melihat hasil belajar siswa. Menurut sadiman, dkk. (1984:75) permainan adalah kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, Slavin (2009) menyatakan “pada prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung suka bermain”, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk (1984:78) kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, adanya interaksi antar siswa sehingga adanya kerjasama kelompok dalam siswa, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh sangat memuaskan.

Tabel 1. Meta analisis Data Penelitian

No	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Sumber Lengkap
1	<i>Design and Evaluation of a Snakes and Ladders Game for Teaching Mathematics in Primary Schools</i> (Shiammela, M., & Mavinkurve, 2021)	Media permainan ular tangga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa melalui pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan kontekstual.	International Journal of Serious Games, terindeks Scopus.



2	<i>The Effectiveness of Board Game-Based Learning on Students' Academic Achievement(A. 2023 28- (Halaman: ) Kumar, J., &amp; Haseeb, 2023)</i>	Pembelajaran berbasis permainan papan (board games) secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dibandingkan metode konvensional.	Education and Information Technologies, Springer, Scopus Q1.
3	<i>Development of Snakes and Ladders Learning Media to Improve Students' Learning Outcomes (Saputra, H. D., Ismet, F., &amp; Andrizal, 2021)</i>	Media ular tangga berbasis pembelajaran aktif meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, khususnya pada mata pelajaran sains dan matematika.	Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing, Scopus-indexed proceedings.
4	<i>Game-Based Learning in Classroom Instruction: A Quasi-Experimental Study (Wang, 2022)</i>	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar dan motivasi siswa setelah penerapan media permainan edukatif.	European Journal of Educational Research, Scopus Q2.
5	<i>Using Educational Board Games to Enhance Mathematical Understanding (Widodo, S. A., &amp; Puspurni, 2022)</i>	Permainan edukatif seperti ular tangga membantu siswa memahami konsep abstrak matematika dan meningkatkan ketuntasan belajar.	Journal on Mathematics Education, Scopus-indexed journal.
6	<i>Snakes and Ladders: A Review of the Effects on Learning Outcomes and Motivation in Educational Contexts"(A. Kumar, J., &amp; Haseeb, 2023)</i>	permainan Ular Tangga bukan sekadar aktivitas penghibur, melainkan media edukatif yang terbukti (evidence-based). Ia berfungsi sebagai alat yang powerful untuk membuat pembelajaran menjadi aktif, student-centered, dan kontekstual	Education and Information Technologies
7	<i>A Digital Snakes and Ladders Game for Teaching Cybersecurity Awareness to University Students(Alotaibi, F., &amp; Khan, 2024)</i>	Pengembangan game digital Ular Tangga untuk kesadaran cybersecurity terbukti tidak hanya meningkatkan pengetahuan kognitif mahasiswa, tetapi juga berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan,	IEEE Transactions on Education
	<i>The Efficacy of a Snakes and Ladders Board Game in Improving English Vocabulary Acquisition Among Young Learners (Chen, L., &amp; Wong, 2025).</i>	Penggunaan board game Snakes and Ladders yang dimodifikasi secara edukatif secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan akuisisi dan retensi kosakata bahasa Inggris pada pelajar muda (misalnya, siswa sekolah dasar)	Language Learning & Technology



Gambar 1. Penjelasan Materi Pembelajaran

Efektivitas media permainan ular tangga diujicoba berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh pertanyaan dari media ular tangga yang di tempatinya dan tujuan pembelajaran tercapai. Keunggulan dari media ini adalah tampilan/desain nya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya.



Gambar 2. Praktik Permainan Ular Tangga



Berdasarkan data hasil penelitian atau observasi lapangan. Maka spesifikasi produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah berhasil mengembangkan produk, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelayakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Validasi produk dilakukan dengan 5 ahli yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 1 ahli Bahasa. Pada ahli materi membahas tentang kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dengan teori yaitu masing-masing 100%. Hal ini karena dalam penyusunan materi pada media pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang ada pada silabus. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Ahli media membahas media pembelajaran ular tangga yang mudah dikelola baik oleh guru maupun peserta didik, hal ini terlihat oleh hasil 100% sedangkan nilai terendah ada pada indikator komunikatif 60%. Hal ini dapat dikarenakan media pembelajaran ular tangga berjalan satu arah, tidak dua arah sedangkan ahli Bahasa membahas tentang aspek tertinggi dari ahli Bahasa adalah aspek kejelasan kalimat, keterbacaan kalimat, serta dialogis dan interaktif, yang masing-masing memiliki skor 100%.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Ular Tangga

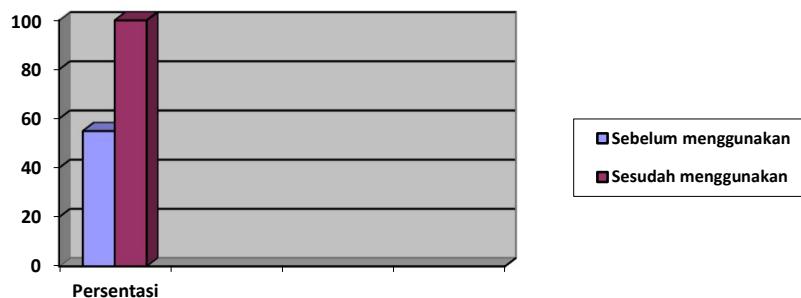
No	Validator	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Persentase (%)	Kategori Kelayakan	Keterangan
1	Ahli Materi 1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	100	Sangat Layak	Materi disusun mengacu pada kompetensi dasar dalam silabus
2	Ahli Materi 2	Kesesuaian Materi	Kesesuaian media dengan teori pembelajaran	100	Sangat Layak	Materi sesuai dengan teori dan karakteristik peserta didik
3	Ahli Media 1	Pengelolaan Media	Kemudahan penggunaan media oleh guru dan peserta didik	100	Sangat Layak	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran
4	Ahli Media 2	Komunikatif	Interaksi media dengan pengguna	60	Layak	Media bersifat satu arah sehingga interaksi terbatas
5	Ahli Bahasa	Kebahasaan	Kejelasan kalimat	100	Sangat Layak	Kalimat mudah dipahami
			Keterbacaan kalimat	100	Sangat Layak	Bahasa sesuai dengan



						tingkat perkembangan peserta didik
		Dialogis dan interaktif	100	Sangat Layak	Bahasa mendukung pemahaman dan keterlibatan peserta didik	



Gambar 3. Praktik Permainan Ular Tangan oleh Mahasiswa KKN



Gambar 4. Grafik Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) media pembelajaran berguna memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis dan menimbulkan kegairahan belajar.

Implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dalam contoh pembelajaran, literasi belajar siswa meningkatkan dengan kriteria sangat tinggi. Hasil belajar siswa dalam



pembelajaran meningkat dengan diterapkannya media permainan ular tangga, hasil belajar siswa mencapai nilai diatas KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum). Berdasarkan hasil pembahasan dapat dikemukakan saran bahwa sekolah dasar sebagai tempat belajar formal bagi anak-anak, dalam kegiatan proses belajar mengajar dimana anak-anak sering mengalami kebosanan, sehingga guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik. Dalam mengatasi setiap permasalahan pembelajaran, salah satu alternatif menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan telaah meta-analisis terhadap berbagai penelitian yang mengkaji penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan literasi meningkat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kelayakan media didukung oleh penilaian para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang memberikan tanggapan positif terhadap aspek kesesuaian materi, kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, serta kejelasan bahasa pada media yang dikembangkan. Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, yang ditandai dengan peningkatan persentase ketuntasan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 45% setelah diterapkannya media tersebut dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga menguatkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan bermakna, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan atas dukungan dan kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan penulisan artikel jurnal ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah Tsanawiyah Benteng Huraba, khususnya kepala sekolah dan guru mata pelajaran, yang telah memberikan izin, dukungan, serta kerja sama selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Apresiasi yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada para siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan serta mahasiswa KKN yang telah bekerja sama dan berkontribusi dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan artikel jurnal ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- 2003, U.-U. N. 20 T. (n.d.). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 45 Ayat 1. Diakses dari. [https://simpuh.kemenag.go.id/regulation/uu\\_20\\_03.pdf](https://simpuh.kemenag.go.id/regulation/uu_20_03.pdf)
- Alotaibi, F., & Khan, M. N. (2024). A Digital Snakes and Ladders Game for Teaching Cybersecurity Awareness to University Students. IEEE Transactions on Education. <https://doi.org/10.1109/TE.2024.3356789>



- Ananda, R., & Sari, P. (2024). Media Film Pendek Berbasis Nilai Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kepekaan Sosial dan Perilaku Prososial Siswa Sekolah Menengah". 14(1), 67–82. 10.21831/jpka.v14i1.61234
- Chen, L., & Wong, K. F. (2025). The Efficacy of a Snakes and Ladders Board Game in Improving English Vocabulary Acquisition Among Young Learners. *Language Learning & Technology*.
- Hidayat, R., & Novianti, E. (2024). "Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Android pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Kelas VI." *Edukatif*, 6(3), 1456–1468. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.xxxx>
- Kumar, J., & Haseeb, A. (2023). Judul Artikel: "Snakes and Ladders: A Review of the Effects on Learning Outcomes and Motivation in Educational Contexts." *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11667-y>
- Kumar, J., & Haseeb, A. 2023 28-(Halaman: ). (2023). Snakes and Ladders: A Review of the Effects on Learning Outcomes and Motivation in Educational Contexts. *Education and Information Technologies.*, 28, 11679–11705. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11667-y>
- Kurniawati, F., & Zubaidah, E. (2024). Evaluasi Kebutuhan Sarana dan Prasarana Pendidikan Inklusif di Indonesia: Studi Kasus pada Sekolah Penyelenggara". 30(1), 30–45. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip>
- Maulana, I., & Sari, D. P. (2023). Prosedur Sistematis dalam Meta-Analisis: Identifikasi, Seleksi, dan Ekstraksi Data pada Penelitian Pendidikan. *Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 301–315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.51234>
- Pratiwi, D. R., & Sari, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar". *BASIDU*, 7(5), 2845–2856. <https://jbasic.org/index.php/article/view/...>
- Ramadhan, A., & Septyanti, E. (2023). Meta-Analisis Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA: Ekstraksi Data dan Analisis Efek. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (JPSI)*, 11(2), 245–260. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i2.29876>
- Rizki, M., & Fadillah, N. (2023). Penggunaan Media Gambar dan Video untuk Memperluas Wawasan Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". 7(1), 421–432. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Saputra, H., & Wijayanti, R. (2022). Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA. DOI/Link: *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 10–18.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2021). Development of Snakes and Ladders Learning Media to Improve Students' Learning Outcomes in Light Vehicle Engineering Subjects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1833 .(1 (Artikel 012056)). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1833/1/012056>
- Septiani, D., & Susilowati, E. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa". *UNES*, 12(1), 45–56. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>
- Shiammela, M., & Mavinkurve, M. (2021). Design and Evaluation of a Snakes and Ladders Game for Teaching Mathematics in Primary Schools. *International Journal of Serious Games.*, 8(3). <https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i3.434>



- Wahyuni, I. G. A., & Sujana, I. W. (2020). "Penggunaan Alat Peraga dan Benda Konkret (Realia) dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV" DOI/Link: Ilmiah Sekolah Dasar, 6(2), 234–245. 10.23887/jisd.v6i2.xxxxx (Akses di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD>)
- Wang, S. C. & J. (2022). The Effect of Snakes and Ladders Game on College Students' Learning Motivation and Outcome. European Journal of Educational Research, 11(1), 415–425. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.415>
- Widodo, S. A., & Pusporini, W. (2022). Developing Mathematical Literacy by Integrating Traditional Games: A Snakes and Ladders Case Study. Journal on Mathematics Education., 13(2). <https://doi.org/10.22342/jme.v13i2.pp349-366>
- Wulandari, A. P., Suryani, N., & Soepriyanto, Y. (2021). Analisis Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa dalam Pembelajaran Daring. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2796–2805. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.879>