

SYSTEMATIC LITERATURE RIVIEW MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Najwa Tazkiyah¹⁾, Yosi Gumala²⁾

¹⁾²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan No.81, RT.003/RW.002, Marga Mulya, Kec. Bekasi Utara, Kota Bks, Jawa Barat 17143,

202110615041@mhs.ubharajaya.ac.id
yosi.gumala@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

Snakes and Ladders learning media is a game that has long been known.. This game is really interesting and can increase students' interest when used in the learning process. This literature review is aimed at examining the use of "snakes and ladders" media in teaching mathematics.. This research approach involves the Systematic Literature Review (SLR) approach. Data was collected through a review of 30 articles relating to the application of snakes and ladders media to learning activities, which were published in national journals and can be accessed by Google Scholar, then grouped and analyzed. This research shows that: (1) The use of snakes and ladders media has proven successful in improving mathematics learning outcomes, (2) Application of snakes and ladders media is able to change mathematics learning to be more exciting

Keywords: *Systematic Literatur Riview, learning outcomes, snakes and ladders, mathematics, elementary school.*

Abstrak

Media pembelajaran ular tangga termasuk sebuah permainan yang sudah lama dikenal. Permainan ini sungguh menarik serta dapat meningkatkan minat siswa ketika digunakan dalam proses belajar di. Kajian literatur ini ditunjukan untuk mengkaji pemanfaatan media "ular tangga" dalam pengajaran matematika. Pendekatan penelitian ini melibatkan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Data dikumpulkan melalui review 30 artikel Sehubungan dengan penerapan media ular tangga pada aktivitas belajar, yang diterbitkan pada jurnal nasional dan dapat diakses Google Scholar, lalu dikelompokkan juga dianalisis. Penelitian ini menampilkan bahwa : (1) Penggunaan media ular tangga terbukti berhasil dalam upaya memperbaiki capaian belajar matematika, (2) Pengaplikasian media ular tangga mampu mengubah pembelajaran matematika menjadi lebih mengasyikkan

Kata Kunci: *Systematic Literatur Riview, Media Ular Tangga, Pembelajaran, Matematika, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia harus dikembangkan secara maksimal agar negara ini dapat maju dalam bidang pendidikan, yang hendak berimplikasi pada ekonomi, politik lalu keamanan. Hal ini penting untuk mengidentifikasi Indonesia yang paling maju. Oleh

karena itu, peran pemerintah dan guru sangatlah penting (Mufidatul Inas, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah berpengaruh signifikan terhadap perkembangan dan peningkatan pengetahuan siswa (Anisa et al., 2023). Guru mempunyai kontribusi besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Guru bukan hanya harus menjelaskan materi, tetapi juga harus menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Melalui menggunakan media pembelajaran, siswa akan semakin menguasai materi karena proses pembelajaran lebih menarik perhatian.

Matematika sering dipandang sebagai hal yang sulit konsepnya yang abstrak dan beragam rumus yang harus dipahami. Hal ini menyebabkan siswa percaya bahwa pelajaran matematika di sekolah itu rumit dan sulit diterapkan dan dipahami (Alfiyah et al, 2021). Salah satu tantangan dalam mengajar matematika adalah persepsi banyak siswa bahwa pelajaran ini sulit serta membosankan, maka ada dari mereka tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Namun apabila siswa tidak senang belajar matematika, masalah ini dapat menyulitkan mereka dalam mengerti materi yang diajarkan, sehingga berujung pada buruknya pencapaian belajar matematika (Ayu et al., 2021).

Oleh sebab itu, memahami serta menangani kesulitan belajar sangat diperlukan untuk mengapai capaian Pendidikan yang maksimal. Faktor-faktor yang memengaruhi kesulitan belajar sulit diidentifikasi dengan jelas karena faktor-faktor ini saling berkaitan (Asriyanti & Purwati, 2020). Sehingga memerlukan strategi juga metode pengajaran yang efektif untuk menangani serta mengurangi kendala siswa dalam pelajaran matematika. Salah satu yang bisa diimplementasikan dengan menciptakan kesan yang positif selama proses pembelajaran berlangsung Suciati et al (2021). Media pembelajaran mampu mengatasi berbagai hambatan yang muncul, seperti hambatan komunikasi, perilaku siswa yang pasif, keberagaman dalam pendidikan anak, dan masih banyak lagi masalah pendidikan pada umumnya untuk itu pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika menjadi sebuah keseharusan

Salah satu media alternatif untuk pembelajaran matematika adalah ular tangga. Media ini merupakan mainan tradisional yang sangat digemari anak-anak. Media ular tangga dapat dimodifikasi agar sesuai dengan lingkungan belajar apa pun, terutama pada tingkat dasar. Selain menghibur, metode permainan juga mendorong siswa untuk memperkuat kemampuan mengingat. serta potensi berpikir kritis (Faradhila et al., 2024). Media ini menyajikan materi dan latihan dengan cara yang menarik, sehingga siswa dapat lebih fokus dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan yang menarik dapat memperkuat pengetahuan konsep, prinsip, ataupun cara matematika siswa juga dapat menciptakan kesan mendalam yang akan terus dikenang pada waktu yang cukup lama (Tansya et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dipakai ialah metode Systematic Literature Review (SLR). Dalam metode ini mengidentifikasi, menganalisis, menafsirkan, serta mengevaluasi jurnal dengan cara terstruktur serta ikuti urutan yang sudah diterapkan Triandini et al (2019). Mengacu pada urutan yang sudah disepakati, karena itu peneliti menelusuri dan meriview sebanyak 30 artikel jurnal di Google Scholar. Mengorganisir

artikel yang relevan dengan media ular tangga juga pembelajaran matematika. Artikel setelah itu dibuatkan tabel kemudian, peneliti melakukan analisis utuh terhadap artikel. Temuan penelitian ialah perbincangan tentang hasil yang disajikan pada artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian yang digabungkan melalui literatur riview yaitu artikel yang telah ditelusuri yaitu Google Scholar mengenai media ular tangga pada pembelajaran. Melalui artikel yang telah ditelusuri pada database Google Scholar, untuk itu tiga puluh (30) artikel yang terkait disampaikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 1. Hasil 30 Artikel Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika

No	Peneliti dan Tahun	Tujuan	Hasil
	(Lumbantobing et al., 2022)	Agar meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penggunaan media permainan ular tangga.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil serta minat siswa. Peningkatan ini juga melihat dari persentase belajar siswa yang berkembang setelah penerapan media tersebut dibandingkan sebelum penggunaannya.
	(Novita & Sundari, 2020)	Meningkatkan hasil belajar melalui ular tangga digital yang telah dikembangkan.	Penggunaan media ular tangga digital terbukti dapat mendorong kemajuan belajar dan perubahan perilaku dalam pembelajaran materi. Hal ini jelas terlihat melalui 74,42 siklus satu lalu meningkat jadi 84,02 di siklus dua , menjadi 9,6
3	(Setyowati et al., 2023)	Mengoptimalkan capaian belajar Kelas IV SD 2 Mijen”	Mengindikasikan terjadinya peningkatan persentase pencapaian belajar siswa. kelas IV antara siklus I juga siklus II. Evaluasi menunjukkan bahwa siswa telah mencapai kriteria keberhasilan ditetapkan, yaitu 70. Pada siklus II, dari 24 siswa, rata-rata nilai yang diperoleh mencapai 82,32, yang mengindikasikan bahwa banyak siswa telah mencapai ketuntasan belajar.
4	(Inas & Setyawan, 2023)	memiliki dampak positif memperbaiki khususnya pada materi perkalian. sdn karang nangkah 01	Jumlah kelas III adalah 15, 10 siswi perempuan serta 5 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini, ditemukan sebelum penerapan media permainan, hasil belajar juga minat siswa tergolong rendah, dengan persentase 58,6% pada prasiklus, yang kemudian meningkat menjadi 72,6%.

5	(Dwijayanti et al., 2023)	Aplikasi Ular Tangga untuk mengembangkan kemampuan Gerak Dasar Lompat	1. Terdapat peningkatan dalam penilaian afektif materi gerak dasar lompat kelas IV. 2. Hal ini dibuktikan oleh data menunjukkan bahwa pada siklus 1, persentasenya adalah 60%, terus meningkat menjadi 80% di siklus 2.
6	(Anggraeni et al., 2024)	Usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui peruntukan media permainan ular tangga digital.	Bahwa penggunaan media belajar ular tangga digital efektif dalam meningkatkan belajar. Pada transisi dari siklus 1 hingga 2, adanya kenaikan sebesar 25,3, sedangkan antara siklus 2 dan siklus 3 peningkatan sebesar 15,5.
7	(Nastiti et al., 2022)	Mengukur kevalidan, keefektifan juga kepraktisan media pada materi siklus hidup hewan di kelas empat	Hasil angket respon dari guru menunjukkan skor 86%, sementara angket respon siswa mencapai skor 100%, yang berarti keduanya memenuhi kriteria sangat efisien. Selain itu, hasil post test yang berisi soal terkait materi memperoleh skor 91%, yang menunjukkan bahwa efektivitas juga terpenuhi.
8	(Nasution et al., 2024)	Mendorong hasil belajar dalam mengikuti senam lantai guling depan melalui permainan ular tangga juga metode mengajar resiprokal	Pembelajaran senam lantai guling depan pakai permainan ular tangga dan metode resiprokal dikelas V memberikan dampak positif. ini bisa terlihat dari hasil ketuntasan belajar siswa diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Pada siklus I, ketuntasan belajar meraih KKM 22 orang atau 73,33%, Adapun ke II siswa yang meraih KKM meningkat hingga 27 orang, yaitu 90%.
9	(Nurhidayah, 2023)	Bisa meningkatkan pemahaman matematis siswa kelas 3 B.	Model problem based learning dengan permainan ular tangga bisa memperbaiki pemahaman siswa kelas 3B. sesuai pada hasil uji N-gain, adanya pertumbuhan pemahaman matematika sebesar 83,13%.
10	(Wati, 2021)	Menciptakan media permainan ular tangga guna memperbaiki kinerja akademik	Hasil belajar siswa 55% memperoleh nilai diatas KKM sebelum penerapan media pembelajaran ular tangga. Namun, setelah diterapkan, 100% ini ini berarti adanya kenaikan hasil belajar siswa 45%.
11	(Nurussofa & Astuti, 2023)	Mengukur kelayakan media	Bahwa ini cocok digunakan

		pembelajaran permainan ular tangga matematika serta tanggapan anak.	untuk memperbaiki motivasi belajar matematika. melalui hasil oleh di kelas tiga media tersebut memperoleh 87,5%, juga dalam kategorinya sangat layak.
12	(Aziz, 2018)	Menghasilkan materi ajar yang valid dan tepat guna di bidang Matematika.	Hasil penelitian menunjukkan kualitas media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dikelas V termasuk dalam kategori baik.
13	(Sitanaya et al., 2021)	Dampak permainan simulasi ular tangga pada peningkatan pengetahuan mengenai kesehatan gigi lalu mulut.	Dengan demikian, bahwa penerapan simulasi ular tangga mengenai mulut serta kesehatan gigi menghasilkan naiknya nilai rata-rata siswa jika dibandingkan sebelum permainan tersebut dilaksanakan.
14	(Afandi, 2018)	Menghadirkan media pembelajaran ular tangga untuk pelajaran IPS	Implementasi media ini di SDI Yapita Surabaya menunjukkan peningkatan motivasi dalam belajar siswa sebesar 66,7%. Di samping itu, hasil belajar mendapatkan peningkatan 40%, di mana sebelumnya 55% anak didik mendapatkan nilai di bawah KKM, dan sesudah penerapan media, 100% siswa berhasil melewati KKM.
15	(Budiono et al., 2022)	Meningkatkan pemahaman mengenai gizi seimbang.	Adanya Peningkatkan Pengetahuan mengenai Gizi Seimbang dengan edukasi pakai media ular tangga
16	(Herdianti et al., 2024)	Penglibatan sosial siswa kelas empat di pengajaran IPS	Hasil angket peserta didik terdapat 82% setuju penerapan ular tangga digital berbasis Genially pada pembelajaran IPS. Lalu, pendidik juga membenarkan bahwa ini berpotensi mendorong keikutsertaan dan kontribusi siswa dalam belajar IPS.
17	(Hidayati, 2016)	Mengasah keterampilan berpikir kritis siswa	Pada siklus II, dari 13 siswa, teridentifikasi bahwa 77% berada dikategori sangat kritis, sedangkan 23% termasuk dikategori kritis. Dari data ini, dapat disimpulkan yaitu terjadi peningkatan signifikan dari keterampilan berpikir kritis pada siklus II.
18	(Abidah & Sari, 2023)	Menyusun pengalaman yang menarik serta partisipatif bagi siswa.	Pengimplementasi permainan tradisional ular tangga di dalam pembelajaran metamorfosis di sekolah dasar menunjukkan dampak positif yang signifikan. Permainan ini

			juga membantu siswa menghubungkan setiap tahapan metamorfosis dengan kotak-kotak di papan permainan, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep tersebut.
19	(Gabriela & Anugraheni, 2022)	Pengoptimalkan media ajar matematika dengan nama GURICA	Validasi media, diperoleh skor 90,00%, dengan rincian aspek tampilan mencapai 92,00% serta implementasi media 88,00%.
20	(Fadila et al., 2021)	Merancang media ular tangga dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.	Media ular tangga telah dinyatakan layak berdasarkan validasi dari ahli media dengan persentase 80%, sementara penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mencapai 100% .
21	(Nurhasanah & Giyartini, 2022)	Menguraikan perancangan lalu pengembangan media bagi pembelajaran seni tari.	Media permainan ular tangga dalam pelajaran seni tari di SD memberikan pengalaman positif bagi para siswa, sehubung dengan menggabungkan unsur bermain dengan belajar. Ini mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi siswa, lalu juga membantu guru dalam menjelaskan materi tersebut.
22	(Dynawantika et al., 2023)	Mengetahui efektivitas ular tangga digital QR-code pada perkalian bilangan cacah.	berdasarkan hasil penelitian dari tiga ahli, menunjukkan bahwa ahli materi memberikan nilai 90%, ahli media 78%, dan ahli bahasa 91%. Penggabungan hasil dari ketiga ahli tersebut menghasilkan persentase validasi 86,3%, "Sangat Layak."
23	(Atmoko et al., 2017)	Menciptakan media UTAMA dengan focus keliling & luas bangun datar	Hasil pengembangan ini berupa media UTAMA, melalui penilaian akhir media mencapai 95%, lalu penilaian materi sebesar 90%,
24	(Yanti et al., 2021)	Mengidentifikasi pengembangan media permainan ular tangga dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung	Penelitian ini memperlihatkan bahwa media permainan ular tangga telah terpenuhi kriteria kelayakan 77,5% media lalu 80% materi. Selain itu, respon siswa mengindikasikan bahwa ini sangat cocok digunakan, dari persentase mencapai 89,3%.
25	(Indriani et al., 2020)	Menilai penerapan permainan ular tangga dalam konteks operasi bilangan bulat.	Temuan dari penelitian ini adalah pembelajaran matematika yang diterapkan Membantu siswa dalam memahami konsep serta

			membantu guru dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan.
26	(Rizqo et al., 2020)	Mengidentifikasi kelayakan ular tangga serta motivasi belajar dalam materi bangun datar	Media ini mampu mendorong motivasi belajar, yang terlihat skor 45,9 jadi 68,5. Uji N-gain menunjukkan nilai 0,76, yang termasuk dalam kategori "Tinggi."
27	(Widodo & Hariyani, 2022)	Agar keaktifan pada pelajaran Bahasa lalu sastra Indonesia meningkat	Penyuluhan mengenai sampah yang disampaikan melalui media ular tangga memiliki dampak signifikan mengenai peningkatan pengetahuan anak.
28	(Syifa & Rizal, 2024)	Dampak penggunaan media ular tangga pada minat belajar PJOK	Analisis data yang digunakan adalah ujiT dengan menggunakan SPSS <i>Statistics</i> 25. Hasil analisis data uji t menunjukkan nilai 0,000, yang berarti nilai sig $\leq 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwasanya H_a diterima dan H_0 ditolak.
29	(Fitriyah & Rahmawati, 2021)	Guna membuat responden lebih siap menerima informasi yang disampaikan.	Sampel ini melibatkan 135 siswa, bersama rincian 81 siswi dan 51 siswa. Uji Wilcoxon Rank Test, yang menghasilkan $Z = -8,421$ dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) atau p-value dalam hal pengetahuan sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05..
30	(Hidayat , 2022)	dapat menjadi pilihan alternatif di proses belajar.	Permainan ular tangga dalam Bahasa Indonesia dilaksanakan secara berkelompok. Selama permainan, siswa Akan dilibatkan dalam mengingat materi dan menjawab pertanyaan yang telah disiapkan. Kegiatan terakhir yaitu merangkum semua aktivitas pembelajaran yang telah terlaksana

Melalui temuan hasil penelitian pada tabel diatas, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaanya media ular tangga mampu mendorong prestasi belajar terutama dalam pembelajaran matematika. Kebanyakan peserta didik kurang suka dengan pembelajaran matematika karena sifatnya abstrak dan mengerjakannya menggunakan banyak rumus membuat peserta didik tidak minat dalam pembelajarannya. Media pembelajaran yang bersifat hiburan memberikan rangsangan bagi siswa untuk belajar. Media merupakan bagian dari sistem pendidikan. Sebagai alternatifnya, media harus sesuai dan sesuai dengan proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Permainan tradisional yang sederhana dapat memberikan inspirasi untuk menyusun media pembelajaran. Salah satu contohnya ialah permainan ular tangga, yang dikenal sebagai permainan tradisional yang diakui internasional. Permainan ini bukan hanya ada di Indonesia, bahkan di banyak negara

lainnya. Ular tangga adalah permainan kelompok yang menyertakan beberapa pemain tidak dapat dimainkan individu (Rijkiyani et al., 2022).

Langkah-Langkah Media Ular Tangga

Adapun urutan permainan ular tangga pada kegiatan ini, yaitu: 1) Siswa dijadikan anggota berkelompok dan terdiri 5 ataupun 6. 2) Langkah selanjutnya untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu dengan cara hompipa. 3) lalu perwakilan kelompok yang mendapatkan kesempatan bermain lebih awal untuk berada di kotak start dan pilih pion. 4). Setiap pemain mengocok dadu lalu berjalan sesuai dengan mata dadu yang terlihat, bila mendapatkan angka 6 dapat kocok dadu lagi 5) Didalam permainan ular tangga terdapat gambar ular dan tangga jika berhenti di ukar maka pion akan turun sesuai dengan jalur ular, dan sebaliknya jika mendapatkan tangga pion akan naik sesuai dengan jalur tangga 6) dalam media ular tangga ini ditambahkan kotak dengan tulisan kartu ular pada kartu tersebut berisikan tantangan atau pertanyaan mengenai matematika. 7) Kelompok dikatakan menang jika sudah sampai ke garis finish akan tetapi jika tidak mencapai garis finish harus bisa menjawab pertanyaan yang ada didalam kartu ular (Seruni et al, 2019).

SIMPULAN

Hasil temuan serta pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran ular tangga berpengaruh juga efektif pada pembelajaran. Didalam media ular tangga terdapat tujuh langkah-langkah dalam menggunakan media tersebut salah satunya peserta didik dibuat menjadi kelompok lalu perwakilan anggotanya bermain dan anggota lainnya membantu jika mendapatkan sebuah kartu ular. Pengaplikasikan media permainan ular tangga bisa dikombinasikan bersama berbagai model juga pemberian dorongan ataupun penghargaan. Pada segi penerapan media ini, pendidik diharapkan agar bersikap inovatif serta kreatif dalam eksplorasi proses belajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, F. H. F., & Sari, A. D. I. (2023). Mengintegrasikan Permainan Tradisional Ular Tangga Dalam Pembelajaran Metamorfosis Di Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(3), 41–50.
- Afandi, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Skripsi Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur*.
- Alfiyah, Z. N., Hartatik, S., Nafiah, N., & Sunanto, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Secara Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3158–3166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1297>
- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495–503.
- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan media utama (ular tangga matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119–128.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 96–103.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203.
- Budiono, I., Putriningtyas, N. D., Indrawati, F., Kasman, K., & Kurniawan, F. (2022). Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Melalui Edukasi dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kesehatan Masyarakat (Pengmaskemas)*, 2(2).
- Dwijayanti, K., Firdaus, M., & Yusuf, M. (2023). Aplikasi Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lompat pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 9(2), 225–235.
- Dynawantika, R., Ambarwati, R., & Putri, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah

- dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 252–261.
- Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan media ular tangga mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12–22.
- Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., & Zuliana, E. (2024). Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Dengan Media Monopoli Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 5(1), 15–23. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no1.a16909>
- Fitriyah, S., & Rahmawati, A. (2021). Penerapan metode permainan ular tangga” stop trash” terhadap pengetahuan mengenai sampah pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu. *Afiasi: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(1), 66–70.
- Gabriela, N. D. P., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(8), 292–301.
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603.
- Hidayat, P. N., & Jati, P. S. (2022). Permainan ular tangga untuk anak sekolah dasar: media pembelajaran Bahasa Indonesia. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 1(1), 850–854.
- Hidayati, R. (2016). Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(1).
- Inas, M., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Permainan Ular Tangga Di Sdn Karang Nangkah 01. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(2), 49–55.
- Indriani, A., Junarti, J., & Luâ, U. (2020). Penerapan Permainan Ular Tangga pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 57–62.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672.
- Mufidatul Inas, A. S. (2023). *Materi Perkalian Melalui Media Permainan Ular*. 2(2), 49–55.
- Nastiti, S. H., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57.
- Nasution, A. F., Rahman, A., Tarigan, F. N., & Ramadanisti, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Guling Depan Melalui Metode Resiprokal dan Permainan Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(1), 1–9.

- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724.
- Nurhasanah, A., & Giyartini, R. (2022). Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 195–206.
- Nurhidayah, D. (2023). PENERAPAN PROBLEM-BASED LEARNING BERBASIS PERMAINAN “ULAR TANGGA” DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI KOTA BANDUNG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1505–1513.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurusofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22–28.
- Rijkiani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Rizqo, N., Mansur, H., & Mastur, M. (2020). Pengembangan media ular tangga matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 sekolah dasar. *J-INSTECH*, 1(1), 36–43.
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75–80.
- Setyowati, D., Prayito, M., & Djama'i, N. (2023). 221. Penerapan Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Mijen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 1975–1985.
- Sitanaya, R. I., Lesmana, H., Irayani, S., & Septa, B. (2021). Simulasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah Dasar. *Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar*, 20(2), 28–33.
- Suciati, I., Wahyuni, D. S., & Sartika, N. (2021). Mathematics Learning Innovation During the Covid-19 Pandemic in Indonesia: a Systematic Literature Review. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(4), 886. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i4.3833>
- Syifa, H. F., & Rizal, B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1644–1652.
- Tansya, T., Utami, N. A., Nababan, E. B. R., & Susilo, B. E. (2024). Media Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Sudoku: Systematic Literature Review. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 489–495.

- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Widodo, S. T. M., & Hariyani, N. (2022). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Sampah di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5087–5091.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516.