

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**METODE PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN BAGI SISWA KELAS II DI
SD NEGERI 22 KOTA BENGKULU**

WINDA RAMADIANTI

NIDN: 0206058701

RAHMAT JUMRI

NIDN: 0220109401

AIDILIA DWI HANDANI

NPM: 2384202005

ZANDRI MAHESA

NPM: 2384202007

**Dibiaya dari DIPA LPPM Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Kegiatan SKIM Pengabdian Pemberdayaan Berbasis Masyarakat
Sumber Pendanaan Institusi Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Tahun Anggaran 2023/2024
No Kontrak: 114.2.P/LPPM UMB/2023**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Pengabdian Kepada Masyarakat : Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Klea

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Dr. Winda Ramadianti, M.Pd
NIDN : 0206058701
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Pendidikan Matematika
Nomor HP : 085292562687
Alamat surel (e-mail) : winda@umb.ac.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : Rahmat Jumri, M.Pd
NIDN : 0220109401
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Anggota (2)

Nama Lengkap : Aidilia Dwi Handayani
NPM : 2384202005
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Anggota (3)

Nama Lengkap : Zandri Mahesa
NPM : 2384202007
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Tahun Pelaksanaan : 2023
Biaya Tahun Berjalan : Rp13.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp13.000.000,00

Bengkulu, 6 Desember 2023
Ketua

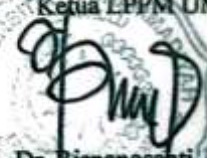
Mengetahui,
Dekan FKIP



Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004


Dr. Winda Ramadianti, M.Pd
NIDN. 0206058701

Mengetahui,
Ketua LPPM UMB



Dr. Risnanosanti, M.Pd
NIP. 196801211992022001

RINGKASAN

Artikel ini membahas penerapan metode permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa kelas II di SD Negeri 22 Kota Bengkulu. Permasalahan utama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, serta anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Sebagai solusi, peneliti menerapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan memasukkan soal-soal matematika pada setiap petaknya. Metode pelaksanaan meliputi observasi, wawancara guru, perancangan media, dan pelaksanaan kegiatan melalui program Kampus Mengajar Angkatan 7.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi matematika. Siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan tidak merasa bosan karena pembelajaran dilakukan sambil bermain. Dengan demikian, media permainan ular tangga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan matematika siswa.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Artikel ini berjudul *Metode Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan bagi Siswa Kelas II di SD Negeri 22 Kota Bengkulu* yang diterbitkan pada Journal of Human and Education.

Penulisan artikel ini bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dalam program Kampus Mengajar, penulis memperoleh pengalaman berharga dalam mengimplementasikan pembelajaran matematika berbasis permainan.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SD Negeri 22 Kota Bengkulu, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, dosen pembimbing lapangan, serta semua pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan efektif.

Bengkulu, 6 Desember 2023

Ketua Pengabdi

Dr. Winda Ramadanti, M.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB 1. PENDAHULUAN	7
BAB 2. TARGET LUARAN	9
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	10
BAB 4. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	11
4.1 Hasil.....	11
4.2 Luaran yang Dicapai	14
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	15
5.1 Kesimpulan	15
5.2 Saran	15
DAFTAR PUSTAKA.....	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Ular Tangga dan Dadu	15
Gambar 2. Siswa melempar Dadu	16
Gambar 3. Siswa Berdiskusi Mengerjakan Soal	16

BAB 1. PENDAHULUAN

Pelajaran matematika adalah mata pembelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa di sekolah. Namun, pembelajaran matematika seringkali dianggap sebagai mata Pelajaran yang menakutkan bagi siswa sekolah dasar karena mereka menganggap bahwa mata Pelajaran matematika ini sulit untuk dipahami, membosankan, tidak menarik, dan membuat stres. Masalah membaca, menulis, dan berhitung merupakan masalah umum yang dihadapi oleh siswa, pendidik, dan orang tua (Aini, 2021; Rohimah, 2021). Membaca memudahkan menyerap informasi, menulis meningkatkan keterampilan motorik halus tangan dan jari, dan berhitung meningkatkan kemampuan otak memproses informasi (Hartini, 2021). Berdasarkan data IEA melalui penelitian TIMSS mengungkapkan bahwa prestasi matematika peserta didik masih tergolong rendah (Munaji & Setiawahyu, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah ini. seorang guru hendaknya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan.

Saya melakukan observasi pada tanggal 15 maret 2024 di kelas II SD N 22 Kota Bengkulu, berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan menunjukkan bahwa : minat siswa rendah dalam pembelajaran matematika, mereka tampak kurang antusias dalam mengerjakan soal hitungan seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Apalagi saat mereka tidak bisa menjawab soal yang diberikan, mereka akan putus asa dan tidak bersemangat lagi. Rendahnya siswa dalam memahami materi perhitungan dikarenakan dalam proses pembelajaran matematika kurang menarik, kurangnya variasi metode pembelajaran. Pada umumnya sekolah masih menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru. Setelah menjelaskan materi yang dipelajari guru terbiasa memberikan contoh dan soal Latihan. Sementara siswa selalu belajar dengan mendengar dan melihat guru menjelaskan dan menyelesaikan soal-soal tersebut. Sering kali guru memperlihatkan kepada siswa cara menghitung dan menyelesaikan soal, yang tidak bisa diterima dengan baik oleh siswa karena terlalu monoton dan sulit dipahami. Oleh karena itu, pembelajaran matematika menjadi tidak menarik dan terasa membosankan bagi siswa.

Minat belajar matematika pada siswa kelas II SD N 22 Kota Bengkulu menjadi rendah dan sulit untuk mereka pahami, dari 15 siswa Cuma 5 siswa yang mempunyai minat untuk belajar matematika dan 10 siswanya lagi kurang minat untuk belajar. Menurut Arifin (Zebua, 2021: 17) minat belajar matematika adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi untuk memberikan perhatian yang lebih besar sekaligus terlibat sepenuhnya dalam kegiatan belajar matematika. Menurut Rajagukguk (Zebua 2021: 71) minat belajar matematika adalah perasaan senang, keinginan, dan kecenderungan seseorang untuk mempelajari matematika sehingga matematika menjadi Pelajaran yang menyenangkan bagi baginya tanpa ada paksaan. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar penting dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu perlu strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa. guru harus menggunakan strategi dan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat mereka untuk belajar matematika

Siswa juga butuh motivasi dalam belajar matematika, motivasi belajar merupakan suatu perasaan yang muncul dalam diri yang ditandai dengan perasaan senang dan bergairah saat melakukan aktivitas belajar (Sumantri, 2015), sedangkan menurut (Iskandar, 2009) motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Jadi motivasi belajar merupakan dorongan atau alasan yang mendasari semangat dalam melakukan sesuatu. Salah satu cara untuk mendorong siswa untuk belajar adalah belajar sambil bermain melalui media pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Oktaviani *et al.* (2019) bahwa metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan permainan supaya bisa menciptakan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat peraga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengkonsepsi siswa (Wati et al., 2024). Media pembelajaran adalah sarana penyebaran pesan atau informasi pembelajaran yang dimaksudkan untuk disampaikan dari pencetus pesan ke tujuan atau penerima pesan (Singh & Hashim, 2020). Sehingga media pembelajaran kegiatan mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena belajar menjadi produktif, menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu media pembelajaran yang membuat siswa antusias adalah media permainan

ular tangga.

Ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama, pada kegiatan pengabdian ini alat peraga permainan ular tangga dibuat lalu dikembangkan dengan memodifikasi permainan ular tangga pada umumnya. Permainan ini juga disesuaikan pada karakteristik anak sekolah dasar yang suka bermain. Menurut Wandani & Sinaga (2019) bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang berupa permainan papan yang setiap permainan memiliki bidak dan peluang melempar dadu. Permainan ular tangga merupakan media permainan yang terdiri dari kertas berisi kotak-kotak yang terdapat gambar ular dan tangga yang saling terhubung dengan kotak lainnya (Syafitri *et al.*, 2019). Menurut Ratnaningsih dikutip oleh Setiawati, dkk (2019) permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat yaitu, memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta dan Bahasa anak, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk berkerjasama. Pembelajaran matematika dengan metode menyenangkan dengan bermain ular tangga bertujuan supaya siswa senang belajar matematika, sehingga dapat memotivasi dalam belajar. Kemudian, dengan adanya permainan ular tangga matematika di SD N 22 Kota Bengkulu diharapkan siswa akan lebih mudah menguasai materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB 2. TARGET LUARAN

No.	Jenis luaran	Target capaian (<i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i>)	Status capaian dan keterangan (url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya)
1.	Artikel di Jurnal Nasional terakreditasi sinta 1-6.	<i>Submitted</i>	Journal Of Human And Education https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1183

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan ditempat saya melaksanakan program Kampus Mengajar Angkatan 7 yaitu di SD N 22 Kota Bengkulu. Pemanfaatan Media Funmath Permainan Ular Tangga adalah untuk Meningkatkan Keterampilan dan motivasi belajar Matematika pada Siswa SD N 22 Kota Bengkulu. Metode pengabdian ini berupa suatu permainan untuk dapat memahami materi perhitungan dengan menggunakan kertas ular tangga yang sudah disiapkan dan kardus yang sudah dibentuk menjadi dadu. Adapun metode yang peneliti lakukan dalam pengabdian Masyarakat, yaitu :

1. Observasi

Pada awal kegiatan peneliti melakukan observasi , dimana observasi ini peneliti terjun langsung kelapangan untuk mengamati Tingkat pemahaman siswa pada materi matematika perhitungan siswa SD N 22 Kota Bengkulu.

2. Mewancarai guru

Menanyakan kepada guru bagaimana Tingkat pemahaman siswa mengenai materi penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perhitungan dalam pembelajaran matematika dan peneliti ingin mengajak guru untuk merancang pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu salah satunya dengan permainan ular tangga matematika.

3. Perancangan

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah mendesain produk menggunakan aplikasi canva. Membuat papan yang berisi desain persegi Panjang yang mana didalamnya sudah ada petak yang berisi angka dan soal-soal. Peneliti juga memilih warna-warna yang estetik untuk digunakan pada desain yang mana tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa.

4. Pelaksanaan

pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melalui program Kampus Mengajar Angkatan 7 yang dimulai dari bulan Februari – Juni 2024 dengan waktu pelaksanaan kurang lebih selama 4 bulan yang berlokasi di SD N 22 Kota Bengkulu.

BAB 4. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1 Hasil

Pengabdian dilaksanakan di SD N 22 Kota Bengkulu, tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah untuk mengetahui Tingkat pemahaman siswa mengenai materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta untuk membantu siswa supaya lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui funmath permainan ular tangga matematika ini. berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa : minat siswa rendah dalam pembelajaran matematika, mereka tampak kurang antusias dalam mengerjakan soal hitungan seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Rendahnya siswa dalam memahami materi perhitungan dikarenakan dalam proses pembelajaran matematika kurang menarik, kurangnya variasi metode pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran matematika menjadi tidak menarik dan terasa membosankan bagi siswa.

Kegiatan ini dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran matematika yaitu permainan ular tangga yang bertujuan untuk memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar matematika karena siswa belajar sambil bermain.

Pembuatan media pembelajaran :

Langkah awal yang dilakukan peneneliti adalah merancang atau mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, bentuk yang digunakan untuk kertas ular tangga adalah persegi Panjang dan terdapat 100 petak yang rancang dengan warna yang estetik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Kemudian peneliti juga membuat kartu soal untuk siswa.



Gambar 1 : Desain ular tangga dan dadu

Diatas terdapat sebuah kertas ular tangga yang mana pada petak-petak sudah terdapat petak soal yang mana Ketika siswa mendapat petak tersebut siswa harus menyelesaikan soal tersebut, contoh soal yang disediakan adalah :

1. berapa jumlah $53 + 13 = \dots$?
2. dalam 4 bulan ada berapa minggu ?

3. berapa jumlah $4 \times 4 = \dots$?
4. hari ini tanggal 23, 3 hari yang lalu berarti tanggal berapa ?
5. Ibu membeli telur 37 butir. Kemudian ibu membeli lagi 16 butir. Berapakah jumlah telur yang dibeli ibu seluruhnya ?

dan disamping terdapat sebuah kotak yang dibuat dari kertas origami yang mana kotak ini akan digunakan sebagai dadu dalam permainan ular tangga.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan selama satu hari, pada tahap pertama peneliti menyampaikan materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian melalui pendekatan permainan matematika. Peneliti juga menjelaskan bagaimana alur, tata cara penggunaan media yang disediakan. Selanjutnya disampaikan juga kelebihan dan kekurangan dari permainan ular tangga ini. Kelebihan dari media pembelajaran permainan ular tangga menurut Satrianawati (2018 : 72) yaitu : 1) termasuk dalam media pembelajaran tematik, 2) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa dapat bermain dalam pembelajaran, 3) anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, 4) media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika, 5) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak, 6) penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sedangkan kekurangan media pembelajaran permainan ular tangga menurut Satrianawati (2018 : 73) yaitu : 1) Tidak diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemukan ekor ular, 2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, 3) permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, 4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan, 5) Bagi anak yang tidak matematika : menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan bermain.

Tahap kedua peneliti melakukan simulasi atau mencontohkan bagaimana cara bermain ular tangga matematika ini, yang diawali dengan membagi kelompok. setelah itu menjelaskan aturan permainan serta menyampaikan penjelasan sesuai dengan konsep pembelajaran matematika yang ada dalam permainan. Aturan Pada permainan ular tangga ini adalah kita bagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok bergantian melempar dadu, angka pada mata dadu yang keluar menunjukkan banyaknya Langkah pada petak. Contoh, jika keluar mata dadu 2, maka siswa berjalan sebanyak 2 petak yang dimulai dari petak nomor 1. Ketika siswa sudah sampai pada petak yang ada soal, maka siswa harus menjawab soal pada petak tersebut. Siswa harus berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menjawab

pertanyaan tersebut, jika sudah menemukan jawaban salah satu perwakilan kelompok maju kedepan membacakan hasil pekerjaan mereka setelah itu mengumpulkan jawaban mereka di atas meja guru. Guru mengoreksi pekerjaan mereka jika jawaban benar siswa mendapat nilai 10, dan jika jawaban salah nilainya 0.

Siswa yang lebih dahulu sampai akhir yaitu petak nomor 100 akan mendapat bonus 50. Permainan berlanjut sampai semua kelompok selesai sampai petak terakhir, yaitu petak nomor 100. Setelah semua kelompok selesai, nilai-nilai kelompok akan dijumlahkan, dan kelompok yang poinnya paling banyak akan menjadi pemenang.



Gambar 2 : siswa melempar dadu



Gambar 3 : siswa berdiskusi dengan kelompok mengerjakan soal

Selama proses belajar sambil bermain dilaksanakan siswa sangat antusias dan tertarik, yang awalnya mereka tidak bersemangat namun dengan adanya permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dikelas dapat membangkitkan semangat mereka. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dinilai mampu melahirkan dan menumbuhkan sikap positif siswa terhadap mata pembelajaran matematika juga mengubah mindset siswa yang menganggap bahwa matematika itu sulit dipahami, menakutkan dan membosankan.

4.2 Luaran yang Dicapai

Publikasi di Jurnal :

Tahun	2024
Jenis Luaran*	Artikel
Judul Artikel	Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu
Nama Jurnal	Journal Of Human And Education
P-ISSN	2776-7876
E-ISSN	2776-5857
Vol	4
Nomor	4
Halaman	91-96
URL	https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1183
Nama Seluruh Author	Winda Ramadiani, Rahmat Jumri, Aidilia Dwi Handayani, Zandri Mahendra

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat dinyatakan bahwa median pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika karenan proses pembelajaran dilakukan sambil bermain sehingga siswa mudah memahami materi dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

5.2 Saran

Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan seperti permainan ular tangga agar minat dan motivasi belajar matematika siswa meningkat. Sekolah juga diharapkan mendukung pengembangan media pembelajaran yang variatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2021). Factors of Students' Reading Lateness. LADU: Journal of Languages and Education, 1(5), 197–204. <https://doi.org/10.56724/ladu.v1i5.86>
- Hartini. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring, Menstimulasi Kemampuan Calistung. Journal of Elementary School (JOES), 4(1), 31–36.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Munaji & Setiawahyu, M. I. (2020). Profil Kemampuan Matematika Siswa SMP di Kota Cirebon berdasarkan Standar TIMSS. Teorema: Teori dan Riset Matematika, 5(2), 249- 262. <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3732>
- Oktaviani, T., Dewi, E. R.S., & Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Mimbar Ilmu, 24(1), 47-52. <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>.
- Rohimah, S. (2021). Reading difficulties and factors affecting reading difficulties of students of grade 1 elementary school. LADU: Journal of Languages and Education, 1(5), 189–195. <https://doi.org/10.56724/ladu.v1i5.85>
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish (CV Budi Utama).
- Tersedia dari Google book.
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, 5(1): 85-91
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sumantri, S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 3(2), 132-138.
- Wandini, R. R. & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Bangun Datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8(1), 41- 49. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>
- Wati, R., Asmara, A., Jumri, R., Matematika, P., & Keguruan, F. (2024). *Implementasi Alat Peraga Papan Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III di SD Negeri 13 Kota Bengkulu*. 4(3), 559–564.
- Zebua, T.G. (2021) . Menggagas Konsep minat Matematika. Gunungsitoli : Guepedia.
- Friantini