

IMPLEMENTASI PERMAINAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DI SDN SUKOHARJO 04

Elisa Intan Fatrilia*¹, Muhammad Setiyawan²

¹Program Studi Informatika, ¹²STMIK Amikom Surakarta

¹²Sukoharjo, Indonesia

Email: ¹elisaintan188@gmail.com, ²muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

The most important foundation is education that creates basic development and skills for each individual. This study aims to evaluate the effectiveness of using the snake and ladder Board Game to provide a way to improve the literacy and numeracy skills of SDN Sukoharjo 04 students. The stages of this study itself utilize the ADDIE model development method which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The application of the results of the snake and ladder Board Game shows the post-test results that it has succeeded in improving literacy and numeracy skills with a numeracy percentage of 80% and a literacy percentage of 84% in addition, many students are motivated and enthusiastic in participating in the snake and ladder game. This study shows significant results so that it is proven to be able to overcome challenges in classical learning, from this campus teaching program it is hoped that interactive learning methods can be combined with teaching methods in the independent learning curriculum currently being used.

Keywords: Board games, snakes and ladders, literacy, numeracy, campus teaching programs, basic education

Abstraksi

Fondasi terpenting adalah pendidikan yang membuat pengembangan dan keterampilan dasar bagi setiap individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektifitas penggunaan boardgame ular tangga untuk memberikan cara agar kemampuan literasi dan numerasi siswa SDN Sukoharjo 04 bisa meningkat. Tahapan penelitian ini sendiri memanfaatkan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penerapan hasil boardgame ular tangga ini menunjukkan hasil post-test bahwa berhasil meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dengan presentase hasil numerasi 80% dan presentase hasil literasi 84% selain itu, banyak siswa yang termotivasi dan antusias dalam mengikuti permainan ular tangga. Penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan sehingga terbukti bisa mengatasi tantangan dalam pembelajaran klasik, dari program kampus mengajar ini di harapkan metode pembelajaran interaktif bisa di kombinasikan dengan metode pengajaran dalam kurikulum merdeka belajar yang saat ini di gunakan.

Kata Kunci: Boardgame, Ular Tangga, Literasi, Numerasi, Program Kampus Mengajar, Pendidikan Dasar.

1. PENDAHULUAN

Dasar penting bagi setiap individu adalah pendidikan, untuk membantu memperluas pengetahuan dan membantu kemampuan *fundamental*. Penelitian menunjukkan bahwa karakter pelajar pancasila dapat dibentuk secara efektif dengan menggabungkan kemampuan literasi dan numerasi[1]. Literasi tidak sekadar membaca dan menulis,tetapi membentuk siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam mengambil keputusan[2]. Sebaliknya, keterampilan dasar numerasi yaitu dengan menyelesaikan masalah sehari-hari [3].

kemampuan memahami dan menggunakan informasi mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Namun, kebiasaan literasi masih belum umum di kalangan pelajar, sehingga keterampilan ini perlu dikembangkan melalui pemikiran kritis, kreativitas, dan dukungan dari sekolah serta pemerintah[4]. Minimnya kemampuan literasi dan numerasi di kalangan siswa sekolah dasar di Indonesia dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman dan ketidakmauan guru dalam menyajikan materi berbasis literasi dan numerasi, serta kurangnya dukungan dari orang tua[5].

Penerapan permainan papan ular tangga dalam pengajaran matematika di kelas III SDK Bejo terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan mengintegrasikan pendidikan dan hiburan, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan[3]. Penelitian oleh Made Raymond Holland dkk. menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam memperluas kosakata bahasa di kalangan anak-anak dan mengajarkan kedisiplinan, interaksi sosial, serta keterampilan berpikir kritis[8]. Inovasi pembelajaran yang menarik, seperti media permainan ular tangga, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menunjukkan peningkatan pembelajaran sebesar 45% [9].

U. Nahdlatul dan rekan-rekannya juga menemukan bahwa permainan ular tangga efektif dalam membantu anak mengenal kosakata bahasa Inggris, dengan suasana belajar yang menyenangkan yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa[10]. Penerapan media permainan ular tangga di kelas IVB SD Negeri 9 Rangkap menunjukkan efektivitas dalam memperbaiki minat dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran[11]. Selain itu, penggunaan media ular tangga berhasil meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun dalam konteks pembelajaran tematik terpadu[12].

Penulis melakukan analisis kebutuhan di SDN Sukoharjo 04 melalui observasi dan wawancara, menemukan bahwa siswa kelas atas mengalami kesulitan membaca dan ejaan akibat kurangnya minat terhadap bacaan panjang. Metode pembelajaran yang bergantung pada penjelasan guru membuat siswa pasif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dengan menggunakan permainan *Board Game* ular tangga. Pembelajaran dilakukan dengan media ajar berupa permainan dan kartu pertanyaan untuk membuat matematika dan pengetahuan umum lebih menarik. Implementasi *boardgame* mengikuti model ADDIE (Analisis, Desain,

Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan kemampuan siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dari penelitian [7] perkembangan individu dan kualitas bangsa di dasari dengan keterampilan literasi dan numerasi sebaiknya di mulai sejak usia dini agar anak-anak terbiasa dalam memahami informasi yang ada, dengan kemampuan literasi mencakup beberpa kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi sedangkan kemampuan numerasi adalah pemecah masalah dalam kehidupan sehari-hari, penelitain ini menunjukan betapa pentingnya kemampuan literasi dan numerasi pada pendidikan dengan menyarankan menggunakan metode yang menyenangkan, seperti belajar sambil bermain sehingga bisa meningkatkan semangat belajar pada anak-anak.

Dalam penelitian yang di lakukan [13] dengan judul "Pengembangan Permainan Ular Tangga, Media Pembelajaran Jurnal Khusus Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Selama uji coba respon siswa positif dalam penerapan media pembelajaran ini, para siswa merasa bahwa pembelajaran yang di lakukan lebih menarik dan membantu mereka untuk mudah memahami materi pelajaran. Walaupun media pembelajaran *Accounting Snake and Ladder* mempunyai potensi meningkatkan motivasi belajar siswa hasil menunjukan peningkatan menggunakan media ini masih tergolong rendah, maka penelitian selanjutnya di sarankan untuk uji coba dilakukan dengan banyak siswa dan media ini bisa di gunakan untuk pelajaran lain.

Penelitian selanjutnya yaitu dengan judul[14] "Peningkatan Literasi Lingkung-An Peserta Didik Min 3 Aceh Barat Menggunakan Metode Board Game Ular", penelitian ini. Penggunaan *Board Game* ular tangga bertujuan untuk "penerapan *Board Game* untuk meningkatkan pemahaman lingkungan siswa" dan "memberikan pendidikan serta keterampilan tentang lingkungan kepada siswa." Dengan hasil penerapan *Board Game* ular tangga ini berhasil meningkatkan literasi lingkungan siswa, dengan perubahan yang signifikan dalam pengetahuan ekologis, perilaku ekologis, emosional ekologis, serta etika dan kesadaran ekologis.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan [15]media ular tangga di gunakan untuk alternatif dalam pembelajaran kosep peta, mendapatkan hasil yang signifikan dalam peningkatan pemahaman konsep ilmu pengetahuan (IPS) terutama pemahaman materi peta, siswa yang diuji adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar, Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Selain itu dari hasil penelitian pemahaman konsep peta dapat di tingkatkan dengan pendekatan yang lebih interaktif sehingga penting bagi pendidik untuk menggunakan media yang lebih inovatif.

Dari hasil peneltian di atas dapat di simpulkan bawa penerapan pembelajaran dalam permainan *Board Game* ular tangga dapat memberikan dampak positif dan signifikan dalam pemahaman literasi dan numerasi pada siswa. Inovasi yang di berikan dalam pembelajaran dengan menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan, seperti

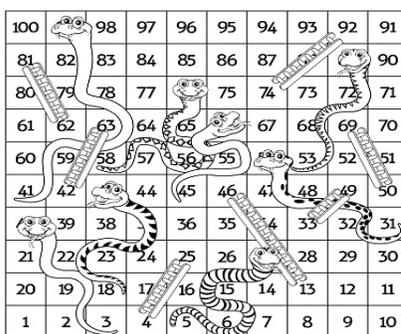
permainan ular tangga, dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, serta memberikan kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Model penelitian yang banyak di gunakan untuk pengembangan papan permainan ular tangga yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE juga di gunakan dalam penelitian ini dan terbukti memenuhi kriteria kelayakan dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam kegiatan belajar yang direncanakan di ditujukan untuk siswa VSD [16].

Model ADDIE dipilih sebagai kerangka kerja dalam penelitian ini karena pendekatannya yang terstruktur dan sistematis. Model ini terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Analisis: Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa serta tantangan yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Dengan memahami konteks dan karakteristik siswa, peneliti dapat merancang media yang sesuai dan relevan.
2. Desain: Setelah tahap analisis, peneliti merancang permainan ular tangga yang mengintegrasikan elemen pembelajaran. Perancangan Desain mencakup pembuatan konten penyusunan aturan permainan, materi soal yang sesuai kurikulum dan kriteria penilaian, dengan instruksi yang jelas sehingga siswa dapat dengan mudah memahami cara bermain dan belajar.
3. Tampilan awal media permainan ular tangga sebelum di ubah tampilan dan cara bermainnya, sehingga belum bisa menerapkan pembelajaran pada permainan ular tangga, Dapat dilihatpada gambar berikut:



Gambar 1. Tampilan Awal Permainan Ular Tangga

4. Pengembangan: Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan. Proses ini melibatkan pembuatan materi, visual, dan elemen interaktif yang mendukung tujuan pembelajaran.
5. Implementasi: Setelah media siap, tahap implementasi dilakukan di kelas. Siswa berpartisipasi dalam permainan, yang memungkinkan mereka belajar sambil

bermain. Keterlibatan aktif siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap pelajaran.

6. Evaluasi: adalah tahapan terakhir dari evaluasi di mana penelitian ini menguji keektifan model pembelajaran yang telah di terapkan.

Penerapan Model ADDIE, tidak hanya terfokus pada pengembangan produk tetapi memastikan juga bahwa produk yang di buat terbukti efektif tidak dan sesuai kebutuhan pengguna tidak. Maka dari penelitian ini di harapkan bisa memberikan keterlibatan yang positif dalam pembuatan produk yang lebih inovatif dan menarik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap Analisis

Penulis melakukan analisis kebutuhan sekolah melalui observasi dengan metode wawancara, yang melibatkan kepala sekolah, guru wali kelas, dan beberapa guru lainnya. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang lebih akurat secara langsung dari pihak sekolah. Sumber data yang digunakan adalah data primer, yaitu informasi yang diperoleh langsung dari lokasi observasi.

Kemudian dari hasil observasi wawancara penulis mendapatkan kelemahan sebagai berikut:

1. Guru kurang mengimplementasikan pelatihan-pelatihan yang telah didapatkan.
2. Keterbatasan sumber daya manusia sehingga belum dapat memfasilitasi seluruh kegiatan.
3. Pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya penggunaan sarana dan prasarana khususnya alat peraga dalam kegiatan pembelajaran.
4. Sebagian besar siswa masih terkendala di bidang literasi dan numerasi. Kurangnya keterlibatan orang tua murid dalam mendukung anak-anak mereka.

4.1.1. Keadaan Siswa

Jumlah siswa keseluruhan SD Negeri Sukoharjo 04 adalah 69 siswa-siswi yang terdiri dari (30 siswa perempuan dan (39) siswa laki-laki. Adapun perincian-perinciannya sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Peserta Didik

JUMLAH SISWA-SISWI SD NEGERI SUKOHARJO04				
No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	I	7	5	12
2.	II	7	6	13
3.	III	4	2	6
4.	IV	7	6	13
5.	V	5	5	10
6.	VI	9	6	15
Total				69 siswa/i

4.1.2. Kurikulum belajar

SD Negeri Sukoharjo 04 menggunakan 2 kurikulum yaitu kurikulum 13 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 13 untuk kelas III dan kelas VI, kemudian kurikulum merdeka untuk kelas I, II, IV, dan V. Melihat situasi dari hasil observasi yang telah dilakukan diatas maka daftar prioritas kebutuhan sekolah yang harus diperhatikan adalah minat akan literasi dan numerasi.

4.1.3. Target Pemain

Target pemain untuk permainan *boardgame* ular tangga ini yaitu kelas 5 dengan jumlah siswa 10 orang siswa/i yang sudah menggunakan kurikulum merdeka.

4.1.4. Hasil dari Pre-test Literasi dan Numerasi

Dari hasil yang di dapatkan bahwa banyak siswa di kelas atas yaitu kelas 4,5 dan 6 masih ada yang belum lancar membaca dan kesulitan dalam memecahkan masalah berhitung, kurangnya pembaruan metode ajar dari guru sehingga membuat murid merasa bosan dan kurang nya dorongan dari orang tua untuk mendukung anak-anak nya dalam belajar. Anak-anak merasa pembelajaran yang begitu membosankan dan monoton. Dari pengujia hasil literasi dan numerasi dari siswa anak kelas 5 SD yang berjumlah 10 siswa yang mana hasil menunjukan bahwa pretestliterasi masih sangat rendah yaitu mendapatkan presentase dari tabel 2 hasil pretestliterasi menunjukkan siswa menjawab benar 54% dari 20 jumlah soal. dan hasil pre-testnumersi mendapatkan presentase dari tabel 3 hasil pre-testnumerasi menunjukkan siswa menjawab benar kurang dari 50% yaitu mendapatkan 38% dari 20 jumlah soal.

Tabel 2. Hasil Pensekoran Pre-test Literasi Level 2

No	Kompetensi	Level Kog	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.		20	10	5,4	54%

Tabel 3. Hasil Pensekoran Pre-test Numerasi Level 2

No	Kompetensi	Level Kog	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	a. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi perkalian/pembagian saja (dalam bentuk yang ramah bagi anak).		20	10	3,8	38%

4.2. Tahap Desain dan Pengembangan

Ular tangga adalah Papan permainan ular tangga dengan bisa dimainkan 2 anak atau bisa lebih yang di mana ada beberapa kotak dengan bernomor di dalam kotak nomor ada reward yaitu gambar tangga melambangkan pemain dapat naik ke kotak angka di atas nya sehingga bisa melewati beberapa nomor, gambar ular sendiri adalah untuk membuat pemain kembali ke kotak yang sebelum nya sudah di lewati. Bisa di

mainankan 2 anak atau bisa lebih. Dengan membuat permainan menyenangkan dengan memodifikasi tampilan dan cara main pada papan permainan ular tangga.

4.2.1. Tahapan Desain dan Pengembangan

Pada tahap desain *Boardgame* ular tangga ini memodifikasi permainan ular tangga dengan tampilan yang lebih menarik dan berbeda, maka Dari program kampus mengajar 7 diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa pada literasi dan numerasi lewat *boardgame* ular tangga.

Tampilan desain *boardgame* ular tangga yang di rancang terdiri dari beberapa kotak menunjukkan awal mulai permainan dari kotak start atau kotak angka 1 dan sampai berakhirnya permainan di kotak finish atau kotak angka 100 di dalam kotak 1 sampai 100 terdapat question atau yang kotak Q menunjukkan bahwa pemain harus menjawab question terlebih dulu yang berisi pertanyaan literasi dan numerasi. Dari desain ular tangga yang sudah di perbarui di beberapa kotak ada gambar boom atau jebakan yang membuat peserta jika mendapatkan kotak tersebut harus kembali ke awal lagi dari start, untuk permainan ular tangga ini mempunyai gambar bintang jatuh berarti pemain yang mendapatkan kotak itu harus turun seperti bintang yang jatuh dan gambar roket atau uvo naik menunjukkan jika pemain mendapatkan gambar roket atau uvo harus naik seperti roket yang naik ke atas. Untuk tampilan desain *boardgame* bisa di jelaskan dari gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Board Game Ular Tangga

Pemain yang mendapatkan kotak yang ber-logo Q akan secara acak mengambil kartu lieterasi dan numerasi yang di sediakan ada 30 pertanyaan yaitu 15 pertanyaan

literasi dan 15 pertanyaan numerasi yang berbeda-beda di setiap kartunya. Sedangkan tampilan desain dari kartu question Kartu-kartu itu terlihat pada gambar 3 yang ada di bawah ini.



Gambar 3. Kartu Q "question"

4.2.2. Alat yang Dipakai

Peralatan yang diperlukan untuk memainkan ular tangga yang telah dimodifikasi menjadi *boardgame* meliputi dadu, pion, kartu dan papan permainan yang telah diperbarui:

1. Dadu

Dadu berbentuk kubus ini memiliki titik-titik angka di setiap sudutnya, dengan setiap sisi mewakili nilai poin yang berbeda. Di sisi atas terdapat satu titik yang menunjukkan poin 1, sementara di sisi bawah terdapat tiga titik yang mewakili poin 3. Nilai poin ini berlanjut hingga sisi-sisi lainnya, yang masing-masing dapat memberikan poin dari 1 hingga 6.

2. Pion

Pion Raja, Menteri, Gajah, Kuda, Benteng dan beberapa pion lain yang di gunakan. Pion yang digunakan untuk menjalankan permainan untuk maju di setiap kotak permainannya.

3. Kartu Q "question"

Kartu Q terdiri dari pertanyaan literasi dan numerasi yang sudah di acak di dalam kotak wadah sehingga pemain yang mendapatkan kotak Q tidak bisa memilih kartu, pemain mengambil kartu secara acak dan harus bisa menjawab dengan tepat dan benar, jika pemain menjawab pertanyaan kurang tepat atau salah maka pemain selanjutnya akan melempar dadu untuk melanjutkan permainannya, pemain yang masih belum bisa menjawab akan di lewati para pemain lain sampai bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

4. Papan permainan

Papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak dengan angka 1 sampai 100 memulai dari kotak start atau kotak 1 sampai finish atau kotak 100 terdiri dari beberapa rintangan seperti gambar boom dan karu Q.

4.2.3. Ketentuan Permainan

Agar permainan papan ular tangga ini bisa dikolaborasikan dengan mata pelajaran maka di modifikasi menggabungkan permainan dengan matapelajaran khususnya di kelas 5 SD. Maka dibuat beberapa peraturan yang perlu di pahami. Dari aturan yang di pakai yaitu:

1. Penentuan Pemain

Untuk memulai permainan pemain haru lebih dari 2 orang sehingga bisa memulai permainan, dengan cara suit menentukan pemain pertama yang melempar dadu.

2. Memulai permainan

Mulai dari kotak start dengan syarat mendapatkan point 6 ketika melempar dadu. Dan pemain melempar lagi dadu jika mendapatkan pont 6.

3. Kotak Q "question"

Pemain yang berhenti di kotak bergambar Q harus menyelesaikan misi yaitu menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu Q dengan tepat dan benar.

4. Kotak Boom

Jika pemain berhenti di kotak Boom pemain harus memulai pionnya dari start lagi atau memulai permainan dari awal dan mengambil kartu Q untuk menjawab pertanyaan.

4.3. Hasil Implementasi dan Evaluasi

Selesai mengimplementasikan *boardgame* ini penulis menguji hasil dari AKM posttest yaitu pelaksanaan post-test AKM untuk kelas 5 di SD Negeri Sukoharjo 04 dilakukan dalam 2 sesi, di mana sesi pertama melibatkan 5 siswa dan sesi kedua melibatkan 5 siswi. Ujian post-test AKM ini dilaksanakan dengan memanfaatkan 6 uni laptop, di mana 5 laptop digunakan untuk pengerjaan dan 1 laptop berfungsi sebagai server.

Dari post-test Literasi dan Numerasi penulis menguji 10 siswa dari jumlah siswa kelas 5 dan memberikan 20 soal literasi dan numerasi, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Pensekoran Post-test Literasi Level 2

No	Kompetensi	Level Kog	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		20	10	8	80%

Tabel 5. Hasil Pensekoran Post-test Numerasi Level 2

No	Kompetensi	Level Kog	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	<p>Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana)</p>		20	10	8,4	84%

Berdasarkan hasil post-test, dapat disimpulkan bahwa penerapan *boardgame* ular tangga ini mendapat peningkatan kemampuan literasi dan numerasi anak-anak. Dari hasil penskoran mendapat presentase siswa menjawab soal literasi 80% dan menjawab benar numerasi mendapat penskoran 84% dari 10 siswa. Para peserta yang bermain *boardgame* menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi dalam menjawab pertanyaan. Permainan yang interaktif dan menyenangkan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, media pembelajaran permainan *Board Game* ular tangga dinyatakan efektif layak untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, di buktikan dari hasil penilaian post-test Literasi diperoleh hasil presentase 80% terjadi peningkatan yang signifikan sedangkan post-test Numerasi di peroleh hasil presentase 84% dengan hasil yang meningkat dari hasil pre-test sebelumnya. sehingga, *Board Game* ular tangga ini masih bisa lebih dikembangkan dari penambahan materi penerapan dikelas lain dan keunikan dalam permainan dengan menambahkan berbagai rintangan yang membuat permainan semakin menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter i Pelajar Pancasila".
- [2] D. A. Nurwulan, I. Listyarini, C. Prasetyawati, and H. J. Saputra, "Penerapan Media Ular Tangga Materi Sikap Menaati Aturan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Siswa Kelas II SDN Panggunglor Semarang," *ISLAMIKA*, vol. 6, no. 4, pp. 1520–1534, Oct. 2024, doi: 10.36088/islamika.v6i4.5200.
- [3] M. A. Oli, K. Dua Dhiu, E. T. Ngura, and Y. V. Sayangan, "Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 5, pp. 691–702, 2024, [Online]. Available: <https://jurnaledukasia.org>
- [4] A. Dhaoud Daroin, O. Vanessa, K. Santoso, D. Mei, A. Pranidia, and L. L. Halimah, "DI SDN 2 GOMBANG TULUNGAGUNG".
- [5] "kajian literatur literasi numerasi siswa sekolah dasar".
- [6] "Kajian Literatur Perkembangan Literasi dan Numerasi di".
- [7] P. Literasi *et al.*, "Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar", [Online]. Available: www.jurnal.abulyatama.ac.id/xxxxxxx
- [8] M. Raymond Holland, K. Angga Dwi Astina, and A. Sagung Intan Pradnyanita, "PERANCANGAN BOARD GAME ULAR DAN TANGGA UNTUK EDUKASI KOSAKATA BAHASA BALI." [Online]. Available: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>
- [9] A. Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," 2021.

- [10] U. Nahdlatul, U. Surakarta, U. Mercuru, and B. Yogyakarta, "Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini Khomsin 1 , Rahimmatussalis 2 ARTICLE INFO ABSTRACT," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 10, no. 1, pp. 25–33, 2021.
- [11] W. L. Lumbantobing, S. Silvester, and B. G. Dimmera, "PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH PERBATASAN," *Sebatik*, vol. 26, no. 2, pp. 666–672, Dec. 2022, doi: 10.46984/sebatik.v26i2.2170.
- [12] J. Obsesi *et al.*, "Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara," vol. 7, no. 1, pp. 491–499, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.1226.
- [13] E. Nuryanti, "PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA, MEDIA PEMBELAJARAN JURNAL KHUSUS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DEVELOPMENT OF SNAKE AND LADDER GAME, A LEARNING MEDIA IN SPECIAL JOURNAL TO IMPROVE STUDENT MOTIVATION."
- [14] N. Nuri, A. Surya, U. Destari, S. R. Amanda, Y. Sahendra, and Y. Fahrimal, "Peningkatan Literasi Lingkungan Peserta Didik MIN 3 Aceh Barat Menggunakan Metode *Board Game* Ular," *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, no. 1, pp. 61–68, Jan. 2023, doi: 10.30656/jpmwp.v7i1.5466.
- [15] M. D. Lestari, Y. Zakaria Ansori, and R. Rodiyana, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA."
- [16] T. A. Rajab, P. A. T. Prasasti, and I. Listiani, "Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 4, p. 1531, Oct. 2023, doi: 10.35931/am.v7i4.2612.