



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Peran Permainan Ular Tangga Matematika terhadap Peningkatan Belajar Menghitung Siswa Sekolah Dasar

Naisya Shalshabilla¹, Cahyo Hasanudin²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

naisyashalshabilla26@gmail.com

abstrak – Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang berasal dari budaya lokal dan telah menyebar secara luas hingga dikenal di tingkat internasional, serta dimainkan oleh minimal dua orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran permainan ular tangga matematika dalam meningkatkan kemampuan belajar menghitung siswa Sekolah Dasar. Metode di dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review dengan memanfaatkan data sekunder melalui metode simak dan catat serta teknik triangulasi untuk mengecek keabsahan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga memiliki peran 1) memperkuat pemahaman konsep bilangan, 2) melatih ketelitian dalam berhitung, 3) melatih operasi hitung dasar, 4) mengembangkan kemampuan berfikir kritis, serta 5) mendorong pembelajaran yang menyenangkan. Simpulan ini adalah bahwa ada 5 peran dari permainan ular tangga yang bisa meningkatkan belajar menghitung pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci – sekolah dasar, menghitung, permainan ular tangga

Abstract – Snakes and Ladders is a traditional game originating from local culture that has spread widely and is now recognized internationally. It is typically played by a minimum of two players. The purpose of this study is to determine the role of the mathematical snakes and ladders game in improving elementary school students' counting skills. The method used in this research is a Systematic Literature Review (SLR), utilizing secondary data collected through observation and note-taking methods, with triangulation techniques employed to verify data validity. The results of the study show that the snakes and ladders game plays a role in: (1) strengthening number concept understanding, (2) training accuracy in counting, (3) practicing basic arithmetic operations, (4) developing critical thinking skills, and (5) promoting enjoyable learning. The conclusion is that there are five roles of the snakes and ladders game that can enhance counting skills among elementary school students.

Keywords – elementary School, counting, snakes and Ladders Game

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan wadah pendidikan pertama yang dikenalkan kepada anak setelah keluarga. Di antara seluruh tingkatan pendidikan, Sekolah dasar menempati posisi penting dalam struktur pendidikan nasional (Lessy dkk., 2022). Sebagai lembaga pendidikan, Sekolah dasar memiliki peran strategis (Suherman & Adiputra, 2021) dalam membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai dasar pengetahuan, mengembangkan sikap dan kedisiplinan, serta mengasah keterampilan awal peserta didik (Simanjuntak dkk., 2022). Proses pendidikan sekolah dasar berlangsung selama enam tahun (Kurniawan, 2015) yang ditujukan untuk anak usia antara 7 hingga 12 tahun (Aini, 2018) dan ditempuh setelah fase pendidikan awal seperti kelompok bermain, PAUD, dan taman kanak-kanak (Fitriana & Ridlwan, 2021). Jadi, Sekolah dasar merupakan suatu lembaga pendidikan awal yang berperan penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar selama enam tahun sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Atau bisa juga Bahan ajar yang dapat diartikan sebagai segala bentuk materi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. (Hasanudin, 2021).

Sekolah dasar menurut Kurniawan (2015) merupakan suatu institusi pendidikan yang memiliki tujuan dan arah yang jelas. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa agar siap melanjutkan pendidikan ke tingkat menengah di masa depan (Angga & Iskandar, 2022) dengan memberikan bekal peserta didik ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan (Ali, 2020). Hal ini juga sejalan dengan usaha mencetak generasi unggul yang dapat melanjutkan perjuangan cita-cita bangsa (Nugraheni dkk., 2018). Salah satu tujuan sekolah dasar menurut Sulistyono dalam Huda (2020) adalah mengembangkan potensi yang dimiliki siswa untuk masa depan melalui pencapaian hasil belajar yang optimal.

Sekolah dasar menurut Hakam dalam Ansori (2020) memiliki peran utama dalam pembangunan karakter awal siswa. Karakter siswa harus dibentuk melalui pendidikan, sebab tujuan pendidikan tidak berfokus pada kecerdasan intelektual tetapi juga membentuk pribadi yang berbudi pekerti luhur serta mempunyai etika sosial (Rohendi, 2016). Pada masa sekolah dasar, secara umum siswa mengalami tahapan berpikir operasional konkret (Septianti & Afiani, 2020) di mana mereka mulai mampu memecahkan permasalahan yang bersifat nyata serta memahami konsep-konsep keselarasan (Susila, 2024). Selain itu, siswa sekolah dasar juga mulai membangun identitas sosial di luar lingkungan keluarga, menginginkan pengakuan atas pencapaiannya, dan menunjukkan minat terhadap pembelajaran yang bersifat kebersamaan serta mulai bertanggung jawab. (Trianingsih, 2016).

Menghitung menurut Nurmasari (2011) adalah proses untuk menentukan hasil dari suatu masalah melalui penerapan operasi matematika, termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menghitung adalah proses berkaitan

dengan pengolahan angka dan bilangan yang merupakan unsur penting dalam mata pelajaran matematika (Susanti, 2020). Menghitung menurut Yanuarsari & Latifah (2022) menyatakan setiap anak memiliki potensi dalam bidang matematika, yang mencakup aktivitas seperti mengurutkan angka, menghitung, dan melakukan penjumlahan. Lebih dari sekedar numerik, menghitung juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kecerdasan serta keterampilan siswa, khususnya dalam menyelesaikan permasalahan yang melibatkan proses perhitungan (Hakim & Sari, 2019) sekaligus memperkuat logika dan penalaran mereka (Khan & Yuliani, 2016). Kemampuan menghitung sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari, terutama dalam memahami konsep bilangan yang menjadi landasan utama bagi pengembangan kompetensi matematika serta kesiapan mengikuti jenjang pendidikan dasar (Rukanat & Makbul, 2022). Bahkan, penguasaan berhitung sejak dini menjadi faktor penting untuk kesiapan anak menghadapi jenjang sekolah dasar (Maharani & Watini, 2022).

Bagi anak usia dini kegiatan menghitung menjadi salah satu konsep angka yang sederhana dan mudah diterima dalam proses pembelajaran matematika (Humairo & Amelia, 2020). Tidak semua anak memiliki kemampuan berhitung yang optimal. Sebagian di antaranya mengalami hambatan dalam memahami perhitungan (Al Musthafa & Mandailina, 2018). Hambatan ini dapat mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep dasar perhitungan secara tepat, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi matematika (Carolina dkk., 2020). Untuk mengatasi kesulitan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti permainan, salah satunya ular tangga yang dapat membantu dalam mengasah kemampuan berhitung anak.

Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah mengalami penyebaran secara luas hingga tingkat internasional (Nugrahani, 2007). Permainan ini dimainkan oleh minimal dua orang dengan memanfaatkan dadu, dan papan permainan yang memuat petak-petak bernomor serta ilustrasi tangga, ular, dan pion sebagai elemen utama (Wati, 2021). Permainan ini digolongkan ke dalam jenis permainan papan, yang umumnya terdiri dari 100 petak yang tersusun dalam format 10 baris dan 10 kolom (Setiawati & Solihatulmilah, 2019).

Permainan ular tangga berasal dari India, yang berawal dari permainan papan klasik yang dimainkan oleh anak-anak sebagai hiburan, tetapi juga memiliki dimensi filosofis, beberapa ahli sejarah menyebutkan bahwa ular tangga diciptakan pada abad ke-13 Masehi oleh Saint Gyandev (Rosyada dkk., 2025) dengan nama "Parama pada Sopanam (Ladder to Salvation)" (Khadijah dkk., 2022). Filosofi dalam permainan ini tercermin pada kotak terakhir yang melambangkan keberhasilan atau kebebasan sejati, yaitu surga. Tangga dalam permainan menunjukkan bahwa amal kebaikan dapat mempercepat langkah menuju tujuan akhir tersebut. Sebaliknya, kehadiran

ular melambangkan perilaku negatif yang justru membawa seseorang kembali ke titik permulaan (Subawaihin, 2024).

Penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, karena pada dasarnya anak-anak cenderung tertarik pada aktivitas yang bersifat permainan (Aziz, 2018 dalam Subawaihin, 2024). Selain itu, permainan ular tangga memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu mereka lebih mudah memahami materi, serta menarik minat siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar guna mengembangkan kemampuan berhitung (Yanti, 2021). Disisi lain, Suciati (2021) menyatakan dengan memanfaatkan permainan ular tangga, proses pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berhitung dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini relevan untuk dilakukan karena bertujuan menelaah pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Metode ini digunakan untuk mengevaluasi, menyelidiki, mengidentifikasi, menafsirkan semua kemungkinan penelitian sebelumnya tentang (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah & Hasanudin, 2024) hubungan antara permainan ular tangga dengan peningkatan belajar menghitung siswa.

Penelitian ini memanfaatkan data sekunder sebagai bahan analisis utama. Sebagaimana dijelaskan oleh Umaroh dan Hasanudin (2024), data sekunder dapat diperoleh dari artikel-artikel yang dimuat dalam jurnal nasional. Selain itu, data ini juga bersumber dari literatur seperti buku-buku, skripsi, jurnal ilmiah, dan berbagai dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian. Adapun data sekunder yang dianalisis dalam penelitian ini berupa unsur-unsur kebahasaan seperti kata, frasa, klausa (Janah & Putra, 2021) maupun kalimat yang dikutip dari buku dan jurnal nasional.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui metode simak dan catat. Metode ini mengacu pada aktivitas menyimak secara saksama dan mencatat informasi penting yang berkaitan dengan objek kajian (Utami, 2020). Proses penyimakan dilakukan dengan mengamati secara langsung data atau objek penelitian (Sudaryanto, 1993 dalam Utami, 2020), sedangkan metode pencatatan dilaksanakan dengan mendokumentasikan bentuk-bentuk penggunaan bahasa tulis yang relevan (Irawan dkk., 2020).

Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi. Menurut Puspita dan Hasanudin (2024), triangulasi merupakan strategi untuk menguji validitas data dengan memanfaatkan berbagai pendekatan dan sumber, sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya. Jenis triangulasi yang digunakan dalam studi ini adalah triangulasi teori, yaitu perbandingan temuan dengan teori atau pandangan para ahli guna memperkuat keabsahan data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan ular tangga ini mempunyai peran untuk menaikkan kemampuan menghitung terhadap siswa Sekolah Dasar. Berikut adalah beberapa peran penting yang diperoleh.

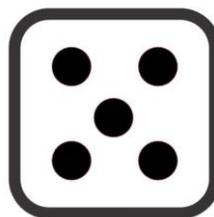
1. Memperkuat pemahaman konsep bilangan

Jika pion ada di nomor 1, kemudian lemparan dadu berhenti di titik 5, maka posisi pion bertambah di angka 6. Bisa dilihat pada gambar dibawah.

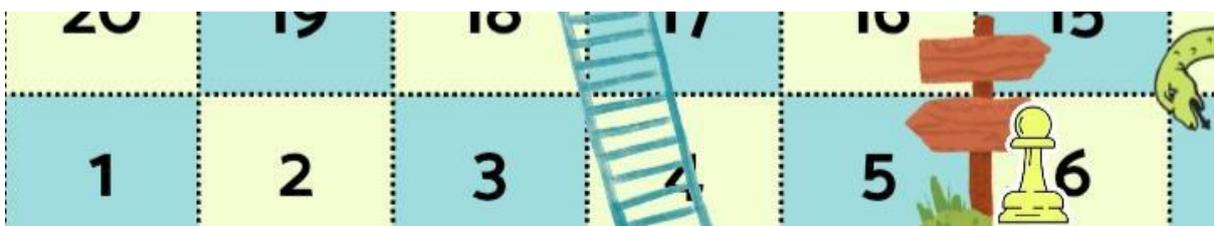
Gambar 1. Papan ular tangga



Gambar 2. Dadu ular tangga



Gambar 3. Hasil permainan ular tangga



Dengan demikian, permainan ular tangga dapat membantu siswa Sekolah Dasar memahami konsep dasar bilangan. Saat bermain, siswa terlibat langsung dalam proses menghitung langkah berdasarkan angka dadu, yang mendorong mereka untuk secara berulang mengamati dan menggunakan angka dalam konteks nyata. Sehingga, Ruslan dkk. (2019) menyatakan terlihat dengan jelas bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yang signifikan, serta menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berhitung melalui media permainan ular tangga.

Aktivitas ini memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman mengenai urutan angka, perbedaan nilai antar bilangan, serta kaitan antara angka satu dengan lainnya. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya menghafal bilangan secara mekanis, tetapi juga membentuk pemahaman konseptual yang lebih mendalam terhadap struktur dan pola bilangan. Hal ini menjadi fondasi penting untuk keterampilan matematika mereka di tahap pembelajaran selanjutnya.

2. Melatih ketelitian dalam berhitung

Permainan ular tangga dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk sikap teliti dalam berhitung (Wilujeng, 2017) pada siswa Sekolah Dasar. Saat memainkan permainan ini, siswa harus menghitung jumlah langkah sesuai angka yang muncul pada dadu dan memindahkan pion ke kotak yang tepat. Proses ini menuntut ketepatan dan konsentrasi, karena kesalahan sekecil apa pun dapat memengaruhi jalannya permainan. Melalui kebiasaan tersebut, siswa belajar untuk lebih cermat dalam melakukan perhitungan angka, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap kemampuan matematika dasar mereka.

3. Melatih operasi hitung dasar

Dalam permainan ular tangga, siswa diminta untuk menghitung jumlah langkah berdasarkan angka yang muncul pada dadu. Proses ini secara langsung melibatkan latihan penjumlahan, karena mereka harus menambahkan posisi awal dengan angka dadu untuk menentukan kotak tujuan. Selain itu, dalam beberapa variasi permainan, siswa juga dapat dilatih melakukan pengurangan, misalnya saat harus mundur beberapa langkah karena terkena ular. Melalui permainan ular tangga menurut Ferryka, (2018) kemampuan menghitung dasar siswa seperti penjumlahan dan pengurangan dapat berkembang melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

4. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis

Melalui permainan ular tangga, siswa tingkat Sekolah Dasar berkesempatan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Dalam permainan ini, anak tidak hanya melakukan perhitungan langkah, tetapi juga diajak untuk memikirkan cara

yang paling efektif agar bisa sampai ke kotak tujuan tanpa harus mundur. Aktivitas ini menstimulasi anak untuk berpikir secara logis, mengevaluasi pilihan, serta mempertimbangkan konsekuensi dari setiap keputusan yang dibuat selama permainan berlangsung. Oleh karena itu, menurut Solekhah dkk. (2020) mengungkapkan bahwa permainan ular tangga menjadi sarana yang tepat untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

5. Mendorong pembelajaran yang menyenangkan

Anak-anak Sekolah Dasar lebih mudah belajar ketika materi disampaikan melalui pendekatan yang menarik dan tidak monoton. Permainan ular tangga menawarkan cara belajar yang menyatu dengan aktivitas bermain, sehingga membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan bagi siswa. Saat suasana kelas menjadi lebih santai dan ceria, siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Permainan ini juga mampu mengurangi tekanan belajar yang sering membuat anak merasa bosan atau cemas, terutama terhadap pelajaran yang menantang seperti matematika. Dengan demikian, ular tangga menjadi media yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya bermakna, tetapi juga menyenangkan bagi anak-anak.

Permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa Sekolah Dasar. Melalui pendekatan yang menyenangkan, permainan ini membantu siswa memahami konsep bilangan, melatih operasi hitung dasar, meningkatkan ketelitian, serta mengembangkan berpikir kritis. Selain itu, suasana belajar yang interaktif membuat siswa lebih termotivasi dan tidak takut terhadap mata pelajaran matematika, yang selama ini sering dianggap sulit dan membosankan. Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga mendukung perkembangan sikap positif terhadap pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini bahwa permainan ular tangga memiliki peran 1) memperkuat pemahaman konsep bilangan, 2) melatih ketelitian dalam berhitung, 3) melatih operasi hitung dasar, 4) mengembangkan kemampuan berfikir kritis, serta 5) mendorong pembelajaran yang menyenangkan. Kelima peran ini dapat meningkatkan belajar menghitung pada siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Aini, D. F. N. (2018). Self esteem pada anak usia sekolah dasar untuk pencegahan kasus bullying. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 6(1), 36-46. Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/5901/5442>.
- Al Musthafa, S., & Mandailina, V. (2018). Meningkatkan kemampuan berhitung siswa sd menggunakan metode jarimatika. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 1(1), 30-33. <https://doi.org/10.31764/jces.v1i1.71>.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam mewujudkan merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295-5301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2918ISSN>.
- Ansori, Y. Z. (2020). Pembinaan karakter siswa melalui pembelajaran terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 6(1), 177-186. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.308>.
- Carolina, D. L., Safitri, N., & Sukmanasa, E. (2020). Analisis motivasi belajar peserta didik kesulitan berhitung permulaan. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(2), 64-69. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v12i2.2936>.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal magistra*, 29(100), 58-64. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>.
- Fitriana, E., & Ridlwan, M. K. (2021). Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>.
- Hakim, D. L., & Sari, R. M. M. (2019). Aplikasi game matematika dalam meningkatkan kemampuan menghitung matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 129-141. <https://dx.doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4860>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran, 2(1), 316-324. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Huda, I. C. (2020). Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 38-48. <https://core.ac.uk/reader/322536550>.

- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung awal melalui modifikasi bentuk permainan congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19-30. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>.
- Irawan, S., Sudika, I. N., & Hidayat, R. (2020). Karakteristik Bahasa Gaul Remaja sebagai Kreativitas Berbahasa Indonesia pada Komentaran Status Inside Lombok di Instagram: Characteristics of Teenage Slang as Indonesian Language Creativity on Status Comments Inside Lombok on Instagram. *Jurnal Bastrindo*, 1(2), 201-213. <https://doi.org/10.29303/jb.v1i2.44>.
- Jannah, Q. N., & Putra, C. R. W. (2021). Representasi unsur budaya novel swarna alor: Impian dilangit timur karya Diah Prameswari. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 10(1), 37. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i1.1130>.
- Khadijah, K., Sani, F., Sari, N., Rohali, A., & Harahap, S. A. (2022). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1340-1351. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>.
- Khan, R. I., & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling kaleng. *Jurnal Universum*, 10(1), 65-71. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>.
- Lessy, Z., Widiawati, A., Himawan, D. A. U., Alfiyaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi moderasi beragama di lingkungan sekolah dasar. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(02), 137-148. <https://DOI.org/10.52593/pgd.03>.
- Maharani, D., & Watini, S. (2022). Implementasi model atik dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini tkit al wildan bekasi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 662-667. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.480>.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1). <https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.524>.
- Nugraheni, H., Widjanarko, B., & Cahyo, K. (2018). Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun di Sekolah pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 5(2), 108-119. <https://doi.org/10.14710/jpki.7.3.108-119>.
- Nurmasari, L. (2011). Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian Melalui Metode Jarimatika Pada Siswa Kelas II SD Negeri 3. Pringanom Sragen.

- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran, 2(1),1552-1561.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>
- Rohendi, E. (2016). Pendidikan karakter di sekolah. *Eduhumaniora | jurnal pendidikan dasar kampus cibiru*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2795>.
- Rosyada, A., Ramadhianti, A., & Somba, S. (2025). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris PAUD Kemuning Jakarta. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 7(6), 746-751.
<http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v7i6.25113>.
- Rukajat, A., & Makbul, M. (2022). Strategi Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Pohon Hitung. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(4), 1386-1397.
https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v8i4.383.
- Ruslan, P. O., Hayati, T., & Nuraeni, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 339-346.
<https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p339-346>.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-sabiqun*, 2(1), 7-17.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Setiawati, E., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85-91. <https://doi.org/10.31980/petik.v5i1.1540>.
- Simanjuntak, H., Endaryono, B. T., Sinaga, D., Siagian, B. A., & Saragih, E. L. L. (2022). *Mutu pendidikan untuk jenjang Sekolah Dasar*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Solekhah, I., Khasanah, N., & Hariz, A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(1), 40-51.
<https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5998>.
- Subawaihin, I. (2024). Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Al -Qur'an di TPQ HIKMATUN BALIGHOH. *Darussalam*, 25(01). Retrieved from <http://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/darussalam/article/view/20>.

- Suciati, I. (2021). Permainan "Ular Tangga Matematika" Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10-21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>.
- Suciati, I. (2021). Permainan "Ular Tangga Matematika" Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10-21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>.
- Suherman, S., & Adiputra, D. K. (2021). *Manajemen pembelajaran pada Sekolah Dasar dan pendidikan nonformal*. Yogyakarta: Goresan pena.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal edukasi dan sains*, 2(3), 435-448. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:2mNdikwkAdMJ:scolar.google.com/+berhitung+adalah&hl=id&as_sdt=0,5.
- Susila, G. H. A. (2024). *Metode permainan otak dan otot anak sekolah dasar*. Bandung: Nilacakra
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197-211. <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran, 2(1), 370-378. <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Utami, E. W. (2020). Kendala dan peran orangtua dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 3(1), 471-479. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:7uKnsegtA8IJ:scholar.google.com/+simak+dan+catat+&hl=id&as_sdt=0,5.
- 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. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Wilujeng, A. P., (2017). Terapi Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 2(2). <https://doi.org/10.30651/jkm.v2i2.961>.
- 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. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>.

Yanuarsari, R., & Latifah, E. D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Metode Bernyanyi Dengan Media Flash Cards (Studi Deskriptif di RA Al-Furqon Kabupaten Ciamis). *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(2), 128-133.
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i2.261>.