

**ORIGINAL ARTICLE****PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN****<sup>1</sup>Qanita Bilqisti, <sup>2</sup>Helmi Suardi, <sup>3</sup>Elly Rizki Diandita**<sup>1</sup>Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh<sup>2</sup>Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh<sup>3</sup>Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh<sup>1</sup>qanitabilqisti4802@gmail.com, <sup>2</sup>helmisuardi@unida-aceh.ac.id, <sup>3</sup>ellykinomoto@gmail.com

**Abstract:** *This research aims to determine the extent of the influence of using the snake ladder learning media on students' learning outcomes in mathematics, with a focus on the topic of fractions. Fractions are a complex topic in mathematics and often pose a challenge for students to understand. Therefore, the use of interactive and engaging learning media such as the snake ladder is expected to improve students' understanding of the concept of fractions. This study is a quantitative research, and the research sample consists of two classes: Class IV A as the control group and Class IV B as the experimental group, with a total of 46 students. The sampling technique used is purposive sampling. The research data were collected through pretests and posttests, which assessed students' understanding of the fraction material. The data analysis method used was the t-test, using the IBM SPSS Statistics 25 application, to compare the differences in learning outcomes between the experimental and control groups. The statistical results obtained a two-tailed asymp. Sig. value of 0.00. Based on this explanation, it can be said that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected because  $0.00 < 0.05$ . Therefore, it can be concluded that there is a significant influence of using the snake ladder learning media on mathematics learning outcomes regarding the fraction material for fourth-grade students at SD Negeri 18 Banda Aceh.*

**Keywords:** *Snake and Ladder Learning Media, Learning Outcomes, Fractions.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan fokus pada materi pecahan. Pecahan merupakan salah satu topik yang kompleks dalam matematika dan seringkali menjadi tantangan bagi siswa dalam memahaminya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti ular tangga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 46 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik purposive sampling. Data penelitian dikumpulkan melalui pretest dan posttest yang mencakup pemahaman siswa terkait materi pecahan. Analisis data yang digunakan yaitu uji-t menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25, untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil statistik yang telah dilakukan memperoleh nilai asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,00. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak karena  $0,00 < 0,05$ . Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 18 Banda Aceh

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Ular Tangga, Hasil Belajar, Pecahan.*

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting sebagai wahana untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunianya dimasa depan. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi (Lestari, dkk. 2019). Tujuan pendidikan pada dasarnya yaitu mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, semuanya tidak lepas dari proses pembelajaran yang merupakan unsur penting dalam pendidikan tersebut (Maisyarah dan Firman, 2019). Meskipun tujuan pendidikan yang jelas dan terukur dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan, masih terdapat kendala dalam implementasi pendidikan di Indonesia. Menurut Arifin (2019), sebagian besar guru di Indonesia masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah dan diskusi kelompok. Penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif masih jarang dilakukan, meskipun sebenarnya media tersebut lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Untuk membantu siswa dalam memahami konsep matematika, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat penting. Menurut Oktaviani, dkk (2019) mengungkapkan bahwa metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Dalam bermain juga terjadi proses belajar, sehingga dari bermain peserta didik akan memperoleh hasil pengalaman belajar yang menyenangkan (Susianto, 2019). Dalam hal ini permainan dipilih menjadi suatu media pembelajaran karena bertujuan untuk mengurangi kemonotonan dalam kegiatan belajar guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan (Afifah dan Hartatik, 2019). Salah satu permainan dikenal masyarakat luas adalah permainan ular tangga.

Ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang tergolong *board game* dengan papan permainan memuat gambar ular dan tangga serta terdapat sekat berupa kotak dengan nomor 1-100 (Khomsin dan Rahimmatussalisa, 2021). Pada konteks pembelajaran, permainan ular tangga juga dapat dijadikan media untuk meningkatkan pemahaman anak. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf dan Lestari (2021) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar matematika di sekolah dasar.

## B. Konseptual / Teori

Hamalik (2017) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku atau pengetahuan yang terjadi pada individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar tersebut melibatkan berbagai faktor seperti motivasi, kemampuan, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Dalam hal ini, guru atau pendidik berperan penting dalam membantu individu mengembangkan kemampuan belajarnya.

Menurut Santrock (2017) menyebutkan bahwa ada lima unsur penting dalam proses belajar, yaitu :

1. Tujuan  
Tujuan belajar adalah hasil yang diinginkan yang ingin dicapai oleh individu setelah belajar.
2. Aktivitas atau Perilaku  
Aktivitas atau perilaku yang terkait dengan belajar, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.
3. Kognisi

Kognisi mencakup pemahaman, analisis, sintesis, evaluasi, dan pengambilan keputusan.

4. Motivasi

Motivasi dapat memengaruhi keberhasilan belajar dan melibatkan faktor-faktor seperti dorongan internal dan eksternal, minat, dan harapan individu.

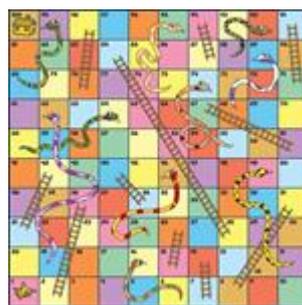
5. Lingkungan

Lingkungan dapat memengaruhi belajar, seperti lingkungan fisik, sosial, dan budaya.

Menurut Wardani, dkk. (2020), hasil belajar adalah proses akhir dari pengajaran, yaitu hasil akhir dari aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran dan terdiri dari pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang dihasilkan melalui pengalaman belajar di kelas dan di luar kelas. Hasil belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu, seperti motivasi, minat, kemampuan kognitif, dan kesehatan fisik dan mental. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan dukungan sosial.

Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar (Sari dan Pambudi, 2020). Media pembelajaran berfungsi untuk memfasilitasi pengalaman belajar siswa dan meningkatkan interaksi antara siswa, guru, dan materi yang dipelajari (Marlina dan Rahim, 2019). Media pembelajaran yang berkaitan dengan permainan memiliki beberapa fungsi, di antaranya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, membantu memudahkan pemahaman konsep, dan meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama antar peserta didik. Menurut Haryono dan Darmono (2015) *Game-based learning* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Menurut Salamah (2021:1) Permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang dapat dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran berbasis *gamefication*. Permainan ini dapat dimainkan secara *online* atau *offline* dengan menambahkan elemen-elemen game seperti skor, penghargaan, dan tantangan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sedangkan menurut Nurhadi (2018:1), Permainan ular tangga adalah sebuah permainan tradisional yang terdiri dari ular dan tangga pada sebuah papan kotak-kotak. Permainan ini dimainkan dengan menggelindingkan dadu untuk menentukan langkah yang harus diambil oleh pemain, dan bertujuan untuk mencapai kotak *finish* dengan cara memanfaatkan tangga dan menghindari ular. Berikut ini adalah tampilan papan ular tangga yang digunakan dalam penelitian:



**Gambar 2.1** Papan ular tangga

Adapun tata cara permainan ular tangga terkait pembelajaran pecahan adalah:

1. Permainan ular tangga dimainkan dengan cara tim, setiap tim terdiri dari 5-6 pemain.
2. Untuk mengawali permainan, perwakilan setiap kelompok mengambil undian untuk menentukan urutan bermain. Setelah mengetahui urutan bermain, setiap kelompok menunjuk satu perwakilan untuk menjadi pion sekaligus penjawab soal-soal yang terdapat pada kartu soal.
3. Pemain pertama yang sudah melempar dadu dapat berjalan menuju kotak sesuai mata dadu yang didapat.

4. Jika siswa (pemain) menempati tempat yang diperoleh, lalu pemain mengambil kartu soal pada saku kolom atau kotak.
5. Saat pemain menarik kartu, pemain harus membaca soal dengan lantang dan tidak boleh bertanya. (boleh bertanya ketika pemain terakhir sudah selesai melempar dadu dan bertanya hanya dengan sekelompok (bertanya jawaban yang benar). Jika pemain berhasil menjawab soal maka pemain boleh melangkah satu kotak tanpa menjawab kartu soal lagi.
6. ketika pemain berhasil menjawab, maka mendapatkan bonus maju satu langkah, dan jika di kotak tersebut terdapat ekor ular pemain harus turun sampai kepala ular tanpa menjawab soal yang ada di kotak. Sedangkan bagi pemain yang mengocok dadu dan tepat pada kotak yang berisi ekor ular maka pemain tersebut harus menjawab terlebih dahulu soal kemudian turun menuju ke kepala ular dan langsung maju selangkah karena berhasil menjawab soal sebelumnya (kotak yang berisi ekor ular).
7. Apabila pemain berhasil mendapatkan bonus satu langkah maju, dan di kotak tersebut terdapat anak tangga pemain berhak naik menuju ujung tangga berada.
8. Sedangkan bagi pemain yang mengocok dadu dan tepat pada kotak berisi anak tangga maka pemain harus menjawab terlebih dahulu soal kemudian naik dan langsung maju selangkah karena berhasil menjawab soal sebelumnya.
9. Jika pemain tidak bisa menjawab soal atau salah menjawab, pemain wajib berhenti di kotak tersebut walaupun di kotak tersebut terdapat anak tangga (pemain tidak bisa naik), kecuali ketika di kotak tersebut terdapat ekor ular maka pemain diwajibkan turun menuju ke kepala ular serta wajib menjawab soal, selanjutnya jika masih salah menjawab maka pemain berhenti di kotak tersebut.
10. Adanya salah satu pemenang dapat ditetapkan dengan siapa yang lebih cepat untuk mencapai kotak finish.

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 18 Banda Aceh. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 46 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* yang mencakup pemahaman siswa terkait materi pecahan.

Adapun ilustrasi paradigma dalam penelitian ini adalah seperti pada tabel berikut:

**Tabel 1. Desain penelitian**

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Kontrol	$Y_1$	$X_2$	$Y_2$
Eksperimen	$Y_1$	$X_1$	$Y_2$

Keterangan:

$Y_1$  = *Pre-test*

$Y_2$  = *Posttest*

$X_1$  = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga

$X_2$  = Pembelajaran konvensional

Adapun langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data: Data dikumpulkan dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data *pretest-posttest* hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika diambil sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga. Data

disusun dalam bentuk tabel menggunakan Microsoft Excel 2019 sehingga peneliti lebih mudah untuk menginput data saat dilakukan analisis data secara statistik

2. Pemeriksaan data: Data *pretest-posttest* diperiksa untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.
3. Analisis data:
  - a) Data hasil belajar yang didapat harus diuji kenormalannya terlebih dahulu kedalam aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Uji normalitas diolah menggunakan uji *liliefors* pada taraf signifikan 5%. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi pada kolom *kolmogorof-Smirnov* menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05. Apabila data berdistribusi normal, maka bisa dilanjutkan dengan uji parametrik, seperti uji *Independent Sampel T-Test*. Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji *Independent Sampel T-Test* harus diganti dengan uji statistik non parametrik yang khusus untuk sampel berhubungan. Salah satu uji yang dapat dipakai jika data tidak berdistribusi normal adalah uji Wilcoxon.
  - b) Data *pretest-posttest* dianalisis menggunakan teknik statistik yaitu uji-t (*t-test*).
  - c) Menghitung presentase faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pedoman dalam skoring kategori faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor**

Interval	Kategori
0 - 54 %	Sangat Kurang
55 - 64 %	Kurang
65 - 74 %	Cukup
75 - 84 %	Baik
85 - 100 %	Sangat Baik

4. Interpretasi hasil analisis data: Hasil analisis data digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
5. Kesimpulan: Berdasarkan hasil analisis data, dapat diambil kesimpulan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan.

#### D. Hasil dan Pembahasan

Dalam analisis penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS statistic 25. Pada tahap uji normalitas ini nilai signifikansi yang didapatkan adalah  $< 0,05$ . Maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal, oleh karena itu maka dilakukan uji Wilcoxon. Dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil_Belajar	Pre_Eksperimen	.210	22	.012	.881	22	.013
	Post_Eksperimen	.286	22	.000	.770	22	.000
	Pre_Kontrol	.234	24	.002	.876	24	.007
	Post_Kontrol	.279	24	.000	.840	24	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil perhitungan uji Wilcoxon kelas eksperimen dapat dilihat pada table sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen  
Test Statistics<sup>a</sup>**

Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	
Z	-4.136 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *asymp. Sig*  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Hasil perhitungan uji Wilcoxon kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Kelas Kontrol  
Test Statistics<sup>a</sup>**

Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	
Z	-4.187 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *asyp. Sig*  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan.

Uji Mann-Whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif dari uji independen *t-test*, yaitu data penelitian tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Mann-Whitney yaitu:

Jika nilai *asyp.Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Jika nilai *asyp.Sig. (2-tailed)*  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil perhitungan uji Mann-Whitney adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney**

Test Statistics <sup>a</sup>	
Hasil Belajar Siswa	
Mann-Whitney U	5.000
Wilcoxon W	305.000
Z	-5.801
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan tabel 4 hasil tes statistic di atas dapat diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* sebesar  $0,000$  sehingga dapat disimpulkan  $0,000 < 0,05$  dan hipotesis diterima. Jika hipotesis diterima maka artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 18 Banda Aceh.

Dari hasil analisis yang telah di dapat melalui proses pengolahan data, maka terdapat Penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Pada hasil penelitian ini, diperoleh nilai *asyp.Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,00$ . Maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak karena  $0,00 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan pada penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Siswa yang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran ini mencapai peningkatan yang lebih signifikan dalam pemahaman konsep pecahan dibandingkan dengan siswa yang mengikuti metode pengajaran konvensional. Mereka menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi pecahan, melaksanakan operasi pecahan, dan memecahkan masalah yang melibatkan pecahan.

**F. Daftar Pustaka**

- Afifah, N. & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209-216.
- Hamalik, O. (2017). Psikologi belajar dan mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Haryono, B., & Darmono, et al. (2015). Game-based Learning. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lestari, D., Munawaroh, M., & Handoko, H. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Integral : Pendidikan Matematika*, 10(1), 28-39.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media permainan ular tangga, motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal riset HOTS Pendidikan matematika*, 1(1), 10-21
- Marlina, L., & Rahim, R. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 25-32
- Nurhadi, A. (2018). Pendidikan Karakter Anak Melalui Permainan Ular Tangga. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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.
- Salamah, S. (2021). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamefication. Yogyakarta: Deepublish.
- Santrock, J. W. (2017). Life-span development (16th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Sari, R. W., & Pambudi, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(1), 33-39.
- Susianto, H. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng
- Wardani, N. K., Wiyani, N. A., & Subagia, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang di SMPN 3 Singaraja. *Journal of Education and Human Development*, 9(2), 63-70.
- Yusuf, A., & Lestari, Y. (2021). Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 1-9.