

Pengaruh *Game Based Learning* menggunakan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika

Wisma Vutri Inzya¹, Zulqoidi R. Habibie¹, Refril Dani¹

¹Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

*Correspondence Author: wismaputri5@gmail.com

Kata kunci:

Game Based Learning, Ular Tangga, Hasil Belajar, Matematika.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 197 Pulau Pekan. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian terdiri dari satu rombongan belajar dengan jumlah 18 siswa. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 39,44, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 78,61. Selisih rata-rata sebesar 39,17 poin menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga. Hasil uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media ular tangga berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika. Implikasi penelitian ini adalah bahwa guru dapat memanfaatkan media permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendukung peningkatan pemahaman konsep Matematika dasar pada siswa sekolah dasar.

Keywords:

Game Based Learning, Snakes and Ladders, Learning Outcomes, Mathematics.

Abstract

This study aims to examine the effect of the Game Based Learning model using the snakes and ladders media on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 197 Pulau Pekan. The research employed an experimental method with a One Group Pretest-Posttest design. The subjects consisted of one class totaling 18 students. The research instrument was a mathematics achievement test administered before (pre-test) and after (post-test) the treatment. Data were analyzed using descriptive statistics and paired sample t-test. The results showed that the average pre-test score was 39.44, while the average post-test score increased to 78.61. The mean difference of 39.17 points indicates an improvement in student learning outcomes after implementing Game Based Learning with snakes and ladders media. The t-test result revealed a significance value of 0.000 (< 0.05), confirming that the improvement was statistically significant. Therefore, it can be concluded that the Game Based Learning model assisted by snakes and ladders media has a positive impact on enhancing students' mathematics learning outcomes. The implication of this study is that teachers can adopt educational games as an innovative learning strategy to create an interactive and enjoyable classroom

atmosphere, while also supporting the improvement of students' understanding of basic mathematical concepts.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis sejak dini. Menurut data *Programme for International Student Assessment (PISA)*, Indonesia masih menempati peringkat rendah dalam capaian literasi numerasi, yaitu berada di peringkat 72 dari 81 negara dengan skor rata-rata 379, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 472 [1]. Fakta ini menunjukkan bahwa kemampuan Matematika siswa Indonesia masih perlu ditingkatkan, terutama pada level pendidikan dasar sebagai fondasi bagi jenjang berikutnya. Matematika tidak hanya menjadi mata pelajaran inti dalam kurikulum nasional, tetapi juga merupakan keterampilan esensial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maupun perkembangan karier di masa depan.

Meskipun penting, Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa sekolah dasar. Menurut Amalia & Mawardini [2] siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam menguasai operasi hitung dasar, khususnya perkalian dan pembagian. Kondisi ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, menurunnya motivasi belajar, serta munculnya sikap negatif terhadap Matematika. Kesulitan memahami konsep dasar yang bersifat abstrak menjadi tantangan utama, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan menyenangkan bagi siswa usia sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara di Kelas III SDN 197 Pulau Pekan, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran Matematika. Sebagian siswa menganggap Matematika menyenangkan, namun mereka merasa sulit memahami materi, terutama dalam perkalian dan pembagian. Siswa sering mengalami kebingungan saat mengerjakan soal meskipun guru sudah menjelaskan dengan baik. Lebih lanjut, banyak siswa hanya menyalin contoh soal tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Hal ini mengindikasikan lemahnya pemahaman konseptual siswa, yang dapat berdampak pada kesulitan mereka di materi Matematika lanjutan.

Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung konvensional, didominasi ceramah dan pemberian latihan soal. Pendekatan ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, serta minim kesempatan untuk mengeksplorasi konsep melalui pengalaman langsung. Guru juga menegaskan bahwa kesulitan siswa pada materi perkalian dan pembagian disebabkan karena kurangnya penguasaan konsep dasar. Oleh sebab itu, guru berupaya mengatasi hal ini dengan memberikan banyak latihan soal setiap hari. Namun, cara ini belum sepenuhnya efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar berbeda dan membutuhkan metode pembelajaran lebih inovatif.

Dalam konteks inilah, pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) menawarkan alternatif solusi. Model pembelajaran ini memanfaatkan elemen permainan sebagai media untuk menumbuhkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media ular tangga, misalnya, dapat dimodifikasi menjadi permainan edukatif yang mampu membantu siswa memahami operasi hitung dasar secara lebih konkret dan menarik. Dengan kombinasi antara hiburan dan pembelajaran, siswa tidak hanya berlatih

menyelesaikan soal, tetapi juga mengembangkan pemahaman konseptual secara lebih alami melalui interaksi dalam permainan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran Matematika. Penelitian oleh Oli *et al.* [3] menemukan bahwa penerapan media ular tangga mampu meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas III sekolah dasar. Demikian pula, penelitian oleh Mahbubi & Homaidi [4] menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Namun, sebagian besar penelitian hanya menekankan pada aspek motivasi tanpa mengukur secara mendalam pengaruhnya terhadap hasil belajar Matematika secara komprehensif. Kesenjangan penelitian (*research gap*) inilah yang menjadi dasar untuk dilakukan studi lebih lanjut.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 197 Pulau Pekan. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan kajian inovasi pembelajaran Matematika berbasis permainan yang mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam merancang strategi pembelajaran kreatif, interaktif, dan efektif, sehingga mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi perkalian dan pembagian serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu suatu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*). Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan [5].

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 197 Pulau Pekan tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian ini terdiri dari satu rombongan belajar dengan jumlah 18 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

B. Prosedur Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar Matematika berbentuk soal uraian yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar pada materi perkalian dan pembagian. Instrumen ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan sebagai alat ukur. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap. Pertama, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal pada materi perkalian dan pembagian. Kedua, siswa mendapatkan perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal Matematika sesuai materi. Dalam permainan ini, setiap langkah siswa pada papan ular tangga dikaitkan dengan soal perkalian atau pembagian yang harus dijawab untuk dapat melanjutkan

permainan. Ketiga, setelah perlakuan selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan.



Gambar 1. *one group pretest–posttest*

C. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan dua tahap:

- Analisis Deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata (*mean*), distribusi frekuensi, dan kategori hasil belajar berbicara siswa pada *pre-test* dan *post-test*.
- Analisis Inferensial menggunakan *uji-t* dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SDN 197 Pulau Pekan pada siswa kelas III. Tahapan penelitian diawali dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal matematika siswa, kemudian dilakukan perlakuan (*treatment*) dengan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media ular tangga dalam pembelajaran Matematika, dan ditutup dengan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

A. Hasil *Pre-test*

Berdasarkan tes awal (*pre-test*), diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 39,44. Distribusi hasil *pre-test* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Hasil *Pre-test*

Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>
18	39,44

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rentang nilai siswa dalam *pretest* berkisar antara 10 hingga 60. Nilai tertinggi diperoleh oleh beberapa siswa dengan skor 60, sedangkan nilai terendah adalah 10, yang menunjukkan bahwa terdapat siswa yang masih sangat kesulitan dalam menjawab soal dengan benar. Rata-rata nilai seluruh siswa adalah sebesar 39,44. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa, yaitu lebih dari 50%, memperoleh nilai di bawah 50. Kondisi ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika sebelum dilakukan pembelajaran dengan pendekatan dan media yang tepat.

Terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai 60 (nilai tertinggi), yang menunjukkan penguasaan materi yang lebih baik dibandingkan siswa lainnya. Di sisi lain, nilai 10 yang diperoleh oleh salah satu siswa menandakan

rendahnya penguasaan terhadap konsep dasar matematika. Distribusi nilai yang cukup bervariasi serta rata-rata kelas yang masih di bawah standar ketuntasan minimum ini menguatkan perlunya intervensi pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis *Game Based Learning* diharapkan mampu membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika siswa. Hasil *pretest* ini akan menjadi acuan untuk dibandingkan dengan nilai *posttest* guna mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini.

B. Hasil *Post-test*

Setelah diberikan perlakuan dengan model *Game Based Learning* menggunakan media ular tangga, dilakukan *post-test*. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 78,61. Distribusi hasil *post-test* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Hasil *Post-test*

Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>
18	78,61

Berdasarkan Tabel 2 yang memuat rekapitulasi hasil *post-test* siswa kelas III SDN 197 Pulau Pekan, diperoleh gambaran mengenai peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa model *Game Based Learning* menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran matematika. Rentang nilai siswa pada saat *posttest* berkisar antara 60 hingga 100. Nilai tertinggi, yaitu 100, menunjukkan bahwa terdapat siswa yang mampu menjawab seluruh soal dengan benar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga. Nilai terendah yang diperoleh adalah 60, yang juga menunjukkan peningkatan dibandingkan nilai terendah saat *pretest*. Rata-rata nilai kelas setelah perlakuan adalah 78,61, yang tergolong tinggi dan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan rata-rata *pretest* sebesar 39,44.

Peningkatan ini mencerminkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga memberikan pengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar matematika siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan hasil belajar di atas standar ketuntasan minimum, yang menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif ini berpengaruh dalam membantu siswa memahami materi. Hasil *posttest* ini selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai *pretest* untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar secara keseluruhan dalam penelitian ini.

C. Analisis Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 39,44 menjadi 78,61 atau mengalami kenaikan sebesar 39,17 poin.

Tabel 3. Rata-rata Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tahap Tes	Nilai Rata-Rata
<i>Pre-test</i>	39,44
<i>Post-test</i>	78,61

D. Hasil Uji-t

Pengujian perbedaan rata-rata hasil belajar matematika dilakukan dengan uji-t. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 39,44 pada *pre-test* menjadi 78,61 pada *post-test*. Selisih rata-rata yang

diperoleh sebesar 39,17 poin, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah pembelajaran melalui model *Game Based Learning* dengan media ular. Ringkasan hasil analisis uji-t ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji-t

<i>Paired Samples Test</i>								
	<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pre-test</i> <i>Post-test</i>	-41.39	12.10	2.85	-47.40	-35.37	-14.508	17	.000

Berdasarkan Tabel 4, Nilai *mean difference* sebesar -41,39 mengindikasikan adanya peningkatan rata-rata sebesar lebih dari 41 poin dari *pretest* ke *posttest*. Nilai sig. (2-tailed) = 0.000, yang jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0.05, menunjukkan bahwa perbedaan tersebut sangat signifikan secara statistik. Selain itu, nilai t hitung sebesar -14.508 dengan derajat kebebasan (*df*) = 17 semakin memperkuat keputusan bahwa terdapat efek nyata dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 197 Pulau Pekan.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 197 Pulau Pekan setelah penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga. Pada tahap pre-test, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 39,44, dengan rentang nilai 10–60. Nilai ini mencerminkan rendahnya pemahaman awal siswa terhadap konsep perkalian dan pembagian, sesuai dengan hasil observasi awal yang menemukan bahwa sebagian besar siswa kesulitan menyelesaikan soal Matematika secara mandiri. Rata-rata yang rendah ini juga sejalan dengan temuan Balitbang Kemendikbud (2021) bahwa lebih dari 60% siswa SD di Indonesia mengalami kesulitan menguasai operasi hitung dasar.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 78,61 dengan rentang nilai 60–100. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 39,17 poin dibandingkan hasil pre-test. Selain itu, nilai terendah pada post-test meningkat dari 10 menjadi 60, dan nilai tertinggi meningkat hingga 100. Peningkatan ini tidak hanya menggambarkan keberhasilan siswa memahami materi yang diajarkan, tetapi juga menunjukkan pemerataan hasil belajar yang lebih baik di antara siswa.

Hasil uji-t memperkuat temuan ini dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Nilai t hitung sebesar -14.508 dengan *df* = 17 semakin menegaskan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *Game*

Based Learning berbantuan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar Matematika secara signifikan.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Srihartanti & Hidayati [6], Kero *et al.* [7] yang menyatakan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SD. Demikian pula, Ananda *et al.* [8], Nahampun *et al.* [9] menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Matematika. Dalam penelitian ini, bukan hanya motivasi yang meningkat, tetapi juga hasil belajar secara kuantitatif terbukti mengalami peningkatan signifikan. Hal ini memperkuat bukti bahwa permainan edukatif mampu mengatasi keterbatasan metode ceramah dan latihan soal yang seringkali membosankan bagi siswa [10].

Keberhasilan media ular tangga dalam pembelajaran Matematika dapat dijelaskan melalui teori belajar konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung [11]. Dalam permainan ular tangga, siswa terlibat secara aktif, memecahkan soal Matematika untuk dapat melangkah maju, dan belajar melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya. Hal ini mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang awalnya dianggap sulit dan abstrak.

Selain itu, model *Game Based Learning* membantu memenuhi kebutuhan gaya belajar anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, visualisasi konkret, dan interaksi sosial [12]. Dengan menggabungkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam permainan ular tangga, siswa terdorong untuk lebih fokus, bersemangat, dan berusaha memahami materi agar dapat memenangkan permainan. Keterlibatan emosional yang tinggi inilah yang berdampak pada meningkatnya motivasi intrinsik siswa untuk belajar Matematika.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperkuat bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kesulitan belajar Matematika di tingkat sekolah dasar. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN 197 Pulau Pekan. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai yang rendah yaitu 39,44, sedangkan setelah perlakuan melalui pembelajaran berbasis permainan rata-rata nilai post-test meningkat signifikan menjadi 78,61 dengan selisih 39,17 poin. Hasil uji-t memperkuat temuan ini dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menandakan adanya pengaruh nyata dari perlakuan yang diberikan. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru dapat memanfaatkan media permainan sederhana seperti ular tangga sebagai inovasi dalam strategi pembelajaran Matematika, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti perkalian dan pembagian, sehingga

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi sekolah dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji efektivitas Game Based Learning pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

- [1] OECD. (2023). PISA 2022 Result: Factsheets-Indonesia. <https://www.oecd.org/pisa>
- [2] Amalia, R., & Mawardini, A. (2023). Analisis kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 210-218. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.774>
- [3] Oli, M. A., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., & Sayangan, Y. V. (2024). Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 691-702. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.839>
- [4] Mahbubi, M., & Homaidi, H. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- [5] Zarijah, Z., & Asdarina, O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(3), 464-475. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i3.2396>
- [6] Srihartanti, N. D. ., & Hidayati, F. . (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SD. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 10137-10142. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8930>
- [7] Kero, M. A., Awe, E. Y., Noge, M. D., & Sayangan, Y. V. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Siswa Kelas III UPTD SDI Ngoramawo. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 41-55. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.259>
- [8] Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika melalui penggunaan game edukasi kartu pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1238-1252. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3634>
- [9] Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63-68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- [10] Sabariah, S. (2024). Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (jipm)*, 2(1), 68-74. <https://doi.org/10.56854/jipm.v2i1.311>
- [11] Aini, L. N., & Purwaningsih, S. M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. *Avatara:*

- Jurnal Pendidikan Sejarah, 15(3).*
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/63430>
- [12] Armini, N. N. S. (2025). Inovasi Pembelajaran IPA Melalui Game Based Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi, 1(2)*, 1-10.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/intelektual/article/view/144>