

Pemanfaatan Media Ular Tangga pada Kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 untuk Mendukung Kegiatan Literasi dan Numerasi di SDN 032/III Pasar Semurup

Assalwa Tazkiya. L¹, Jeliya Dwita², Kesintia Dwindi Tasya³, Natasya Agustin⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Surel: assalwatazkiyalubis@gmail.com

Abstract

The main problem in this study is the low interest and ability of students in literacy and numeracy at SDN 032/III Pasar Semurup, which is caused by conventional learning methods that are less attractive. This study aims to evaluate the use of snake and ladder media in the Batch 8 Teaching Campus program to support literacy and numeracy activities at SDN 032/III Pasar Semurup. The research method used is a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The data was analyzed through the process of reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study show that the use of snake and ladder media in the Batch 8 Teaching Campus program has succeeded in increasing students' interest and abilities in literacy and numeracy at SDN 032/III Pasar Semurup. This media creates an interactive, fun learning atmosphere and encourages active student engagement. With a game-based approach, students feel more motivated to learn without pressure. This success is inseparable from the role of Teaching Campus students who design media according to student needs, as well as good collaboration with teachers. The use of snake and ladder media can be an innovative learning tool to support the achievement of basic competencies of students, especially in elementary schools. It is hoped that this research can make a real contribution to the development of innovative and effective teaching methods.

Keyword: Snake and Ladder Media, Literacy Activities, Numeracy Activities

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi di SDN 032/III Pasar Semurup, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media ular tangga pada program Kampus Mengajar Angkatan 8 untuk mendukung kegiatan literasi dan numerasi di SDN 032/III Pasar Semurup. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui proses reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ular tangga dalam program Kampus Mengajar Angkatan 8 berhasil meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam literasi serta numerasi di SDN 032/III Pasar Semurup. Media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar tanpa tekanan. Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran mahasiswa Kampus Mengajar yang mendesain media sesuai kebutuhan siswa, serta kolaborasi yang baik dengan guru. Pemanfaatan media ular tangga dapat menjadi alat pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar siswa, terutama di sekolah dasar. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan efektif.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Kegiatan Literasi, Kegiatan Numerasi

PENDAHULUAN

Kegiatan Kampus Mengajar merupakan program yang diinisiasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Melalui program ini, mahasiswa berkesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah (Ansya & Mailani, 2024; Hutaeruk et al., 2024). Partisipasi mahasiswa diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap siswa, terutama dalam hal pengembangan keterampilan literasi dan numerasi. Kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menerapkan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah dalam konteks praktis. Selain itu, mahasiswa dapat berinteraksi dan berkolaborasi dengan para guru dan siswa, sehingga menambah wawasan dan pengalaman mereka (Anandha & Susanto, 2023). Dengan demikian, kegiatan Kampus Mengajar memiliki potensi yang besar dalam memperbaiki mutu pendidikan.

Kegiatan literasi sangat penting untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis siswa sejak dini. Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis membaca, tetapi juga mencakup pemahaman dan analisis terhadap teks (Simbolon, 2023). Dalam konteks pendidikan, kegiatan literasi dapat membantu siswa dalam meraih prestasi akademik yang lebih baik (Ahyar & Zumrotun, 2023). Oleh karena itu, dukungan dalam kegiatan literasi sangat dibutuhkan untuk menciptakan generasi yang cerdas dan kritis. Dengan meningkatkan kemampuan literasi, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan berkontribusi dalam diskusi kelas. Program-program literasi yang efektif akan memberikan dampak

jangka panjang bagi kemampuan akademik siswa.

Numerasi juga merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Keterampilan ini meliputi pemahaman tentang angka, operasi dasar matematika, dan kemampuan untuk menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Ansya, Alfianita, et al., 2024). Kegiatan numerasi yang baik akan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia yang semakin kompleks. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk mendukung kegiatan numerasi melalui berbagai pendekatan yang inovatif (Ansya, Ardhita, et al., 2024; Fitriana & Ridlwan, 2021). Program-program yang fokus pada numerasi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap matematika. Selain itu, penguasaan numerasi yang baik akan membantu siswa dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Permana et al., 2024). Dengan adanya media, konsep yang sulit dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat bantu yang menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran (Magdalena et al., 2021; Ningrum & Dahlan, 2023). Berbagai jenis media, seperti gambar, video, dan permainan edukatif, dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa (Ansya, 2023).

Namun, dalam implementasinya, masih terdapat berbagai masalah yang terkait dengan kegiatan literasi dan numerasi di sekolah. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menghitung, yang berdampak pada prestasi akademik mereka (Pratiwi et al., 2022). Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam mengajar literasi dan numerasi secara efektif. Kurangnya sumber daya dan sarana prasarana sekolah, juga menjadi kendala dalam meningkatkan keterampilan ini (Isrokatun et al., 2022). Di sisi lain, siswa juga membutuhkan dukungan tambahan dari lingkungan sekitar untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya yang lebih terstruktur dan sistematis untuk mengatasi masalah ini (Sari et al., 2023).

Observasi dan wawancara awal di SDN 032/III Pasar Semurup menunjukkan adanya tantangan dalam pengajaran literasi dan numerasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam membaca dan menghitung dengan baik. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan lebih banyak pelatihan dan sumber daya untuk mengembangkan metode pengajaran yang efektif. Selain itu, guru juga mengidentifikasi perlunya media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik untuk siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah tersebut. Dengan demikian, langkah-langkah strategis harus diambil untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan literasi dan numerasi adalah

pemanfaatan media ular tangga. Media ini merupakan permainan edukatif yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat belajar menghitung dan mengenal huruf secara interaktif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami konsep dasar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, media ular tangga dapat digunakan untuk berkolaborasi antar siswa, sehingga memperkuat keterampilan sosial mereka (Abidah & Sari, 2023). Dengan memanfaatkan media seperti ini, diharapkan akan ada peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media ular tangga pada kegiatan Kampus mengajar Angkatan 8 untuk mendukung kegiatan literasi dan numerasi di SDN 032/III Pasar Semurup. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan efektif. Penelitian ini akan menjadi langkah awal untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada (Sugiyono, 2017). Fokus penelitian terletak pada eksplorasi proses pembelajaran, interaksi siswa, serta efektivitas media ular tangga dalam

meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 032/III Pasar Semurup, guru kelas, dan mahasiswa yang tergabung dalam program Kampus Mengajar Angkatan 8. Jumlah siswa yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah 6 siswa. Pemilihan kelas V dilakukan berdasarkan kebutuhan yang diidentifikasi dalam observasi awal, di mana siswa menunjukkan kesulitan dalam membaca dan menghitung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi (Arikunto, 2017). Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga, interaksi siswa selama permainan, dan dampaknya terhadap keterampilan literasi dan numerasi. Wawancara dilakukan terhadap guru, mahasiswa Kampus Mengajar, dan siswa untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai persepsi, pengalaman, dan hambatan dalam penggunaan media ular tangga. Dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen berupa rencana pembelajaran, hasil karya siswa, dan foto kegiatan sebagai data pendukung.

Data dianalisis dengan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Rahmawati et al., 2020). Hasil data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara terintegrasi untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai efektivitas media ular tangga dalam mendukung kegiatan literasi dan numerasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media ular

tangga dalam mendukung kegiatan literasi dan numerasi di SDN 032/III Pasar Semurup melalui program Kampus Mengajar Angkatan 8. Media ular tangga merupakan permainan interaktif yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalani pion (Mujtahidin et al., 2024; Rahmawati & Ratnawati, 2024). Papan ular tangga berbentuk segi empat sama sisi, terdiri atas 10 baris dan 10 kolom dengan penomoran 1 hingga 100, dilengkapi dengan gambar ular dan tangga sebagai elemen utama (Endriyanis, 2023). Permainan ini dapat digunakan untuk semua jenjang kelas, di mana setiap kotak tempat pijakan pion berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Selain itu, terdapat kartu nasib yang bisa berarti baik atau buruk untuk pemain, kemudian untuk menambahkan variasi, kotak ular tangga juga berisikan tantangan lucu yang harus dilakukan. Tujuan utama permainan ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan mendukung suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang antusias dalam pembelajaran konvensional terkait literasi dan numerasi. Media ular tangga menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga berhasil menarik perhatian siswa dengan cara yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, media ini dirancang untuk mengintegrasikan soal-soal literasi dan numerasi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memastikan materi yang diberikan relevan dan dapat

dipahami dengan baik. Mahasiswa Kampus Mengajar memainkan peran penting dalam menyesuaikan media ini dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah. Pemanfaatan media ular tangga ini juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan temuan Prastika et al (2024), yang menunjukkan bahwa integrasi media interaktif dengan strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan kinerja akademik, serta menciptakan suasana belajar yang positif dan kondusif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias saat menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Banyak siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan yang terdapat dalam permainan. Media ini juga membantu mengurangi rasa cemas siswa terhadap kesalahan dalam pembelajaran karena pendekatannya yang berbentuk permainan. Dalam setiap putaran permainan, siswa ditantang untuk menyelesaikan soal literasi dan numerasi, yang memberikan pengalaman belajar sambil bermain. Maka, media ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Sejalan dengan hasil temuan Nurlaeli et al (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS telah membawa dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media ular tangga dirancang untuk mendukung peningkatan

kemampuan literasi siswa melalui pertanyaan yang menguji kemampuan membaca dan memahami teks sederhana. Siswa diajak untuk membaca soal yang tertera pada setiap kotak permainan dan menjawabnya dengan benar sebelum melanjutkan langkah. Observasi menunjukkan bahwa siswa mampu membaca soal dengan lebih lancar setelah beberapa sesi permainan. Selain itu, diskusi antar siswa untuk menjawab pertanyaan turut meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Mahasiswa juga mencatat bahwa permainan ini membantu siswa mengatasi kesulitan membaca yang sebelumnya dialami. Dengan memberikan variasi soal berbasis literasi, siswa memiliki kesempatan untuk belajar kosakata baru dalam suasana yang menyenangkan. Media ini memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri siswa dalam membaca dan memahami teks. Selaras dengan hasil penelitian Ibrahim et al (2023), membuktikan bahwa permainan ular tangga secara efektif terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa, ditunjukkan melalui adanya kemajuan yang signifikan dalam pemahaman mereka terhadap literasi.

Selain literasi, media ular tangga juga membantu meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Soal-soal yang disajikan dalam permainan meliputi operasi hitung dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Siswa harus menyelesaikan soal dengan cepat untuk melanjutkan langkah permainan, yang mendorong kecepatan dan ketepatan berpikir. Permainan ini menciptakan situasi belajar yang menantang tetapi tidak membebani, sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam mempraktikkan keterampilan numerasinya. Dari hasil

wawancara, siswa mengaku lebih memahami konsep-konsep numerasi melalui pendekatan ini dibandingkan metode tradisional. Guru juga melaporkan peningkatan skor evaluasi numerasi setelah beberapa sesi permainan menggunakan media ular tangga. Dengan demikian, media ini menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan numerasi siswa. Kemampuan yang dapat dilihat dari keaktifan siswa belajar menghitung ketika bermain media ular tangga sehingga hal ini menunjukkan keberhasilan peningkatan numerasi siswa ini sesuai hasil penelitian Hartinawanti dan Nurddin (2023).

Mahasiswa yang tergabung dalam Kampus Mengajar Angkatan 8 memainkan peran penting dalam keberhasilan implementasi media ular tangga. Mereka bertanggung jawab merancang permainan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Sebelum pelaksanaan, mahasiswa melakukan diskusi dengan guru untuk memastikan bahwa soal-soal yang disajikan relevan dengan kurikulum. Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa juga berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan motivasi kepada siswa. Pendekatan ini berhasil menciptakan hubungan yang baik antara mahasiswa dan siswa, yang berkontribusi pada suasana pembelajaran yang kondusif. Guru merasa terbantu dengan kehadiran mahasiswa yang memberikan inovasi dalam metode pembelajaran. Kerja sama antara mahasiswa dan guru menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan kegiatan ini.

Meskipun media ular tangga memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Salah satu kendala utama adalah

keterbatasan waktu untuk menyelesaikan semua soal dalam satu sesi pembelajaran. Siswa yang lebih lambat memahami soal terkadang membutuhkan waktu lebih lama, sehingga memengaruhi jalannya permainan. Selain itu, ada beberapa siswa yang merasa kesulitan menjawab soal numerasi karena kurangnya pemahaman dasar. Mahasiswa Kampus Mengajar harus melakukan penyesuaian dengan memberikan bantuan tambahan kepada siswa yang memerlukan. Faktor lain adalah keterbatasan jumlah media ular tangga, sehingga siswa harus bergantian menggunakan alat tersebut. Kendala ini menjadi tantangan yang perlu diatasi untuk meningkatkan efektivitas program.

Untuk mengatasi kendala, mahasiswa Kampus Mengajar bersama guru melakukan beberapa langkah strategis. Salah satunya adalah membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar semua siswa dapat menggunakan media secara bergantian tanpa menunggu terlalu lama. Selain itu, mahasiswa juga menyediakan soal alternatif dengan tingkat kesulitan yang bervariasi untuk disesuaikan dengan kemampuan siswa. Pendekatan ini berhasil memberikan kesempatan yang lebih adil bagi semua siswa untuk belajar. Guru juga dilibatkan secara aktif untuk memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Dengan solusi ini, hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan dapat diminimalkan. Program ini menjadi lebih efektif dengan penyesuaian yang dilakukan berdasarkan evaluasi awal.

Guru merasa terbantu dengan adanya media ular tangga yang memperkaya metode pembelajaran di kelas. Media ini memberikan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan alat pembelajaran lain yang menarik dan

relevan. Dari sisi siswa, penggunaan media ular tangga menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan menyenangkan. Mereka tidak hanya belajar tetapi juga membangun hubungan sosial melalui permainan. Guru juga mencatat peningkatan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan adanya dukungan media ini, guru dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran literasi dan numerasi. Efek positif ini menunjukkan bahwa media ular tangga merupakan inovasi yang dapat diadopsi dalam pembelajaran sehari-hari.

Evaluasi program dilakukan melalui analisis hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Secara keseluruhan, kegiatan ini dinilai berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa, guru, dan mahasiswa merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan. Skor evaluasi siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan literasi dan numerasi mereka. Selain itu, refleksi dari mahasiswa Kampus Mengajar mengungkapkan bahwa pengalaman ini memberikan wawasan baru dalam mendesain pembelajaran yang kreatif. Temuan ini menjadi bukti bahwa media ular tangga dapat menjadi solusi efektif untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar. Media ular tangga terbukti mampu menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan efektif. Guru dapat mengadopsi media ini sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, program Kampus Mengajar memberikan kontribusi nyata dalam

mengatasi tantangan pembelajaran di daerah. Dengan melibatkan mahasiswa, sekolah dapat menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media ular tangga dalam program Kampus Mengajar Angkatan 8 berhasil meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam literasi serta numerasi di SDN 032/III Pasar Semurup. Media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar tanpa tekanan. Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran mahasiswa Kampus Mengajar yang mendesain media sesuai kebutuhan siswa, serta kolaborasi yang baik dengan guru. Pemanfaatan media ular tangga dapat menjadi alat pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar siswa, terutama di sekolah dasar.

Implikasinya, guru dan sekolah dapat mengadopsi media ular tangga atau mengembangkan media pembelajaran serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini juga mendorong pentingnya kolaborasi antara guru dan mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Sebagai saran, penelitian serupa dapat dilakukan dengan memodifikasi media ular tangga untuk berbagai mata pelajaran, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas. Selain itu, pelatihan untuk guru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat ditingkatkan agar inovasi ini berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, F. H. F., & Sari, A. D. I. (2023). Mengintegrasikan Permainan Tradisional Ular Tangga Dalam Pembelajaran Metamorfosis Di Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(3), 41–50.
- Ahyar, A. M., & Zumrotun, E. (2023). Upaya Meningkatkan Budaya Literasi di Sekola Dasar Melalui Implementasi Progam Kampus Mengajar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 291–301.
- Anandha, S. A., & Susanto, R. (2023). Pengaruh program kampus mengajar terhadap pembentukan kompetensi pedagogik mahasiswa calon guru. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 8(1), 151–158.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansyah, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.
- Arikunto. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Belajar.
- Endriyanis, E. (2023). *MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 2 KOTA SAWAHLUNTO*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Fitriana, E., & Ridlwan, M. K. (2021). Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1).
- Hartinawanti, H., & Nurddin, D. F. (2023). Implementasi Modul Ajar Matematika Berbasis Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28634–28642.
- Hutauruk, B. S., Pasaribu, T. K., Pasaribu, D. R., Simamora, R., Sinaga, A. T. I., Simamora, A. B., & Nadeak, H. C. (2024). PELATIHAN KEGIATAN

LITERASI DAN NUMERASI MELALUI KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 5 DI SDN 4 SINGKAM SAMOSIR. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1419–1425.

Ibrahim, D., Puluhulawa, M., Gui, M. D., Bidjai, T., Dumako, M. H., Badu, S. Q., Hulukati, E., & Djafri, N. (2023). Penerapan Fun Literacy Activity (FLA) Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 Di SDN 5 Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 205–215.

Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2022). Analisis profesionalisme guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462.

Magdalena, I., Roshita, R., Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2021). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *PENSA*, 3(2), 334–346.

Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Berajah Journal*, 4(3), 503–510.

Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2),

250–262.

Nurlaeli, F., Pratama, F. F., & Mahendra, H. H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 2 Cijulang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 2 Cijulang). *Journal Of Dehasen Educational Review*, 5(02), 67–76.

Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.

Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar matematika kelas XI pada materi persamaan dan fungsi kuadrat di SMKN 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2286–2294.

Pratiwi, E. Y. R., Aslina, Y., Suyuti, S., Dwinata, A., & Nadziroh, F. (2022). Dampak Penerapan K-13 dan Teknologi Pembelajaran pada Masa Covid-19 terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9936–9946.

Rachmawati, A., Pristiwati, R., & Wagiran, W. (2020). Analisis Keselarasan Antar Komponen RPP pada Materi Teks Prosedur Kelas VII SMP. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 62–70.

Rahmawati, V., & Ratnawati, E. (2024).

PENERAPAN MEDIA
PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MAHASISWA
SEMESTER 5 TADRIS IPS A UIN
SIBER SYEKH NURJATI
CIREBON DALAM
PEMBELAJARAN IPS. *JSPH:
Jurnal Sosial Politik Humaniora*,
1(2), 27–34.

Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., &
Putri, P. A. (2023). STUDI
LITERATUR: UPAYA DAN
STRATEGI MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR
DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA DAN SASTRA
INDONESIA. *Jurnal Guru Kita
PGSD*, 8(1), 9–26.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>

Simbolon, J. (2023). Transformasi
Pembelajaran Bahasa Indonesia
melalui Penerapan Literasi di
Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan
Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171.

Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian
kuantitatif, kualitatif dan R&D*. CV.
Alfabeta.