JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

UPAYA MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA INTERAKTIF PADA MURID SD

Ulyatul Fahriyah[1], Syifa' Muhtarom[2]
[12] *Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jl. Taman Siswa Pekeng Tahunan, Jepara Korespondesi Penulis. E-mail: 231330001378@unisnu.ac.id.*

Abstract

This classroom action research aims to improve students' mathematics learning concentration through the application of interactive snakes and ladders learning media among third-grade students at SDN 1 Menganti. The study was motivated by the low concentration of students during mathematics lessons due to a monotonous learning process, highlighting the need for more engaging and interactive learning media. The research followed the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles, comprising planning, action, observation, and reflection phases. The subjects were 30 third-grade students at SDN 1 Menganti. Data were collected through observation, questionnaires, field notes, and documentation, and analyzed using both qualitative and quantitative analysis techniques. The results indicated that implementing interactive snakes and ladders learning media successfully improved students' concentration in learning mathematics. This was evidenced by an increase in the average learning concentration score from 81 in Cycle I to 87 in Cycle II, representing a 7.41% increase. Furthermore, the median score rose from 82 to 88, the mode increased from 83 to 88, and the minimum score improved from 69 to 73. Learning with interactive snakes and ladders created a more active and enjoyable classroom atmosphere that effectively boosted students' attention, focus, and engagement in the mathematics learning process. Therefore, it can be concluded that interactive snakes and ladders learning media is effective in enhancing the mathematics learning concentration of third-grade students at SDN 1 Menganti.

Keywords: *Classroom Action Research, learning media, interactive snakes and ladders, learning concentration, mathematics.*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar matematika murid melalui penerapan media pembelajaran ular tangga interaktif pada murid kelas III SDN 1 Menganti. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya konsentrasi belajar murid pada pembelajaran matematika akibat proses pembelajaran yang masih monoton sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 murid kelas III SDN 1 Menganti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga interaktif mampu meningkatkan konsentrasi belajar matematika murid. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata konsentrasi belajar dari 81 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 7,41%. Selain itu, median meningkat dari 82 menjadi 88,

JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

modus meningkat dari 83 menjadi 88, serta nilai terendah meningkat dari 69 menjadi 73. Pembelajaran dengan media ular tangga interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan perhatian, fokus, serta keterlibatan murid dalam proses pembelajaran matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar matematika murid kelas III SDN 1 Menganti.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, media pembelajaran, ular tangga interaktif, konsentrasi belajar, matematika.

1. Pendahuluan

Konsentrasi belajar adalah kemampuan murid untuk memusatkan perhatian pada materi pelajaran dalam kurun waktu tertentu sehingga pemahaman terhadap materi dapat tercapai secara maksimal. Pada jenjang sekolah dasar, konsentrasi memiliki peran yang sangat penting karena murid masih berada dalam tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan rangsangan yang menarik agar tetap fokus selama pembelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak murid yang mengalami penurunan konsentrasi akibat proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi (Gulo et al., 2025). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi adalah Matematika. Karakteristik Matematika yang abstrak, prosedural, serta memerlukan latihan berulang membuat murid mudah merasa bosan dan kehilangan fokus jika pembelajaran disampaikan secara monoton (Anjarwati & Purnomo, 2025).

Rendahnya tingkat konsentrasi belajar murid dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri murid maupun dari lingkungan. Salah satu faktor eksternal yang cukup berpengaruh adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif, sehingga murid mudah merasa jenuh. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan serta perhatian murid selama kegiatan belajar berlangsung (Afina & Helsa, 2025).

Media pembelajaran interaktif diketahui dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar murid karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media yang bersifat visual, dinamis, serta melibatkan keaktifan murid secara langsung dapat membuat mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Ayshara & Kamil, 2025).

Media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan salah satunya adalah permainan ular tangga edukatif. Media ini dapat dikembangkan dengan memasukkan materi pelajaran pada setiap langkah permainan, sehingga murid dapat belajar sambil bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keaktifan murid karena sifatnya yang menyenangkan dan melibatkan interaksi langsung (Amali et al., 2025).

Diperlukan penelitian tindakan kelas (PTK) berdasarkan uraian diatas untuk menganalisis penerapan media pembelajaran ular tangga interaktif dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar murid sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya konsentrasi belajar murid. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif pada Murid SD".

JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) kelas III. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah murid kelas III yang berjumlah 36 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil kegiatan MdSM (Mengajar di Sekolah/Madrasah) yang menunjukkan bahwa konsentrasi belajar murid pada mata pelajaran matematika masih rendah. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan selama 2 bulan, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sasaran dalam penelitian ini adalah konsentrasi belajar matematika murid kelas III sekolah dasar. Konsentrasi belajar yang dimaksud adalah kemampuan murid dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mengikuti kegiatan belajar secara optimal. Adapun indikator konsentrasi belajar yang diamati meliputi: perhatian murid terhadap penjelasan guru saat pembelajaran matematika, fokus murid saat mengikuti kegiatan permainan ular tangga matematika, serta ketekunan dalam menyelesaikan soal latihan matematika

a. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, membuat 6 papan ular tangga, membuat kartu soal, dan menyiapkan dadu. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan media ular tangga interaktif dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keaktifan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pelaksanaan Tindakan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus selanjutnya.

b. Data dan Instrumen Penelitian

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan aktifitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan persentase tingkat konsentrasi murid berdasarkan indikator yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar angket, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket, catatan lapangan, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui persepsi murid terhadap konsentrasi belajar mereka sendiri. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat peristiwa, perilaku, atau kejadian penting saat pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir murid, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan media pembelajaran ular tangga interaktif dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus dengan mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Pada Siklus I, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan enam papan ular tangga, kartu soal matematika,

JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

dan dadu, kemudian membagi murid menjadi enam kelompok. Setiap kelompok bermain ular tangga dengan aturan bahwa pemain harus menjawab kartu soal yang terdapat pada kotak yang dituju. Peneliti bertindak sebagai fasilitator dan pengamat. Pada tahap ini, murid menunjukkan antusiasme yang tinggi, namun ditemukan beberapa kendala seperti dadu yang terlalu kecil sehingga murid kesulitan untuk menggunakan dadu, serta masih adanya murid yang kurang percaya diri dan cenderung pasif. Setelah dilakukan refleksi, peneliti melakukan perbaikan pada Siklus II dengan mengganti dadu dengan ukuran yang lebih besar, serta memberikan pendampingan lebih intensif kepada murid yang kurang fokus dan kurang percaya diri.

Pada Siklus II, peneliti menjelaskan ulang aturan permainan secara lebih rinci dan memberikan kesempatan bertanya, kemudian murid kembali bermain ular tangga interaktif dengan dadu yang lebih besar. Hasilnya, suasana pembelajaran terlihat lebih tertib dan kondusif, murid lebih fokus mengikuti setiap tahapan permainan, lebih aktif berdiskusi dengan teman kelompok, dan lebih percaya diri saat menjawab soal. Pendampingan yang lebih intensif dari guru membuat murid yang sebelumnya pasif menjadi lebih terlibat dan termotivasi. Dengan demikian, penerapan media ular tangga interaktif yang dilakukan secara bertahap dan terus diperbaiki berdasarkan refleksi setiap siklus terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga perhatian serta fokus murid terhadap pembelajaran matematika meningkat secara signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Amali et al. (2025) bahwa media interaktif berbasis permainan ular tangga melibatkan aktivitas visual, motorik, dan kognitif secara bersamaan sehingga efektif meningkatkan konsentrasi, serta diperkuat oleh Maulidah & Listrianti (2025) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga mampu mengoptimalkan konsentrasi murid karena unsur permainan yang menyenangkan dan interaktif dapat mengurangi kejenuhan belajar. Penerapan yang berkesinambungan dengan perbaikan di setiap siklus menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan kualitas konsentrasi belajar murid.

a. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 22 Mei 2026 di kelas III dengan jumlah murid sebanyak 30. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, membuat enam papan ular tangga, menyiapkan kartu soal, dan menyiapkan dadu. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga interaktif, murid diajak belajar sambil bermain. Selanjutnya murid dibagi menjadi enam kelompok untuk memainkan ular tangga. Selama permainan berlangsung, murid harus menjawab soal matematika yang terdapat pada kartu soal sesuai dengan petak yang ditempati. Hasil observasi menunjukkan bahwa Sebagian besar murid mulai tertarik mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan. Namun masih terdapat beberapa murid yang kurang fokus, belum memahami aturan permainan secara maksimal, dan masih pasif saat berdiskusi dalam kelompok.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Siklus I

Tabel Distribusi Frekuensi Siklus I	
Nilai	**Frekuensi**
69	1
73	5

JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

75	5
77	1
79	1
81	2
83	6
85	3
88	2
90	1
92	2
100	1
Jumlah	30
Mean	81
Median	82
Modus	83
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	69

b. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan yaitu mengganti dadu dengan ukuran yang lebih besar, menjelaskan aturan permainan dengan lebih jelas, serta mendampingi murid yang masih mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Pada siklus II murid terlihat lebih aktif, antusias, dan mempu mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dibandingkan pada siklus I. Media ular tangga interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterlibatan murid selama pembelajaran, sehingga perhatian dan konsentrasi murid terhadap pebelajaran matematika semakin meningkat.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Siklus II

Tabel Distribusi Frekuensi Siklus II	
Nilai	**Frekuensi**
73	1
77	2
79	4
83	1
85	3
88	8
90	6
92	1
96	3
100	1
Jumlah	30

JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

Mean	81
Median	82
Modus	83
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	69

c. Hasil Konsentrasi Belajar Murid

Data konsentrasi belajar diperoleh melalui angket dan observasi yang dilakukan pada setiap siklus. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar matematika murid setelah penerapan media ular tangga interaktif.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Konsentrasi Belajar

REKAPITULASI		
Indikator	**Siklus 1**	**Siklus 2**
Jumlah	30	30
Mean	81	87
Median	82	88
Modus	83	88
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	69	73

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa rata-rata konsentrasi belajar murid mengalami peningkatan dari 81 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II. Selain itu media meningkat dari 82 menjadi 88, sedangkan modus meningkat dari 83 menjadi 88. Nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 69 menjadi 73, hal ini menunjukkan bahwa hampir semua murid mengalami peningkatan konsentrasi belajar.



JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

Grafik menunjukkan adanya peningkatan rata-rata konsentrasi belajar dari 81 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga interaktif efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar matematika murid. Berdasarkan grafik diatas, rata-rata konsentrasi belajar mengalami peningkatan sebesar:

Perhitungan peningkatan: 87 − 81 = 6 Persentase peningkatan:

$$\frac{87-81}{81} \text{ x } 100\% \quad = 7{,}41\ \%$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan konsentrasi belajar sebesar 6 poin atau 7,41% dari siklus I ke siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Mean	81	87	6
Median	82	88	6
Modus	83	88	5
Nilai Terendah	69	73	4
Nilai Tertinggi	100	100	Tetap

Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga interaktif memberikan dampak positif terhadap kemampuan murid dalam memusatkan perhatian selama pembelajaran matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga interaktif mampu meningkatkan konsentrasi belajar matematika murid kelas III SD. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata skor konsentrasi belajar yang meningkat dari 81 di siklus I menjadi 87 di siklus

II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menarik perhatian murid sehingga mereka lebih fokus mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori konsentrasi belajar yang menyatakan bahwa perhatian murid dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media yang menarik dan melibatkan aktivitas langsung dapat membantu murid mempertahankan fokus belajar lebih lama.

Penggunaan media ular tangga interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, karena murid tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan, diskusi kelompok, dan penyelesaian soal matematika. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian didukung oleh penelitian Amali et al. (2025) yang menemukan bahwa media interaktif berbasis permainan ular tangga mampu meningkatkan konsentrasi belajar murid secara signifikan karena dapat meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran.

JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Maulidah & Listrianti (2025) yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan fokus dan antusiasme murid selama pembelajaran, karena adanya unsur permainan yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, Iqrom et al. (2026) menunjukkan bahwa media ular tangga modifikasi dapat meningkatkan konsentrasi dan pemahaman murid pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan sekitar 87% murid mengalami peningkatan fokus belajar setelah menggunakan media ular tangga modifikasi.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas III SDN 1 Menganti, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga interaktif dapat meningkatkan konsentrasi belajar matematika murid. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pengukuran konsentrasi belajar yang menunjukkan kenaikan rata-rata (mean) dari 81 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II. Selain peningkatan rata-rata, indikator lain juga mengalami peningkatan, yaitu median dari 82 menjadi 88, modus dari 83 menjadi 88, serta nilai terendah dari 69 menjadi 73. Persentase peningkatan rata-rata konsentrasi belajar mencapai 7,41%, yang menunjukkan bahwa media ular tangga interaktif memberikan dampak positif terhadap kemampuan murid dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran. Media ular tangga interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan murid secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, murid menjadi lebih antusias, fokus, dan berpartisipasi dalam menyelesaikan soal matematika. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar matematika murid kelas III SDN 1 Menganti.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Syailin Nichla Choirin Attalina, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan laporan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SDN 1 Menganti beserta guru dan murid kelas III yang telah memberikan izin, bantuan, serta berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Afina, I., & Helsa, Y. (2025). Peran Media Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sd. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, *15*(1), 51–60.

Amali, U., Setiyoko, D. T., & Fitri, R. M. (2025). Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Sdn Karangdempel 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 347–361.

Anjarwati, N., & Purnomo, H. (2025). Analisis Analisis Fokus Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 1 Sd Negeri Rejodadi. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, *13*(A), 263–278.

JURNAL
Pendidikan Dasar
Volume 1, No. 2, 2026
ISSN : XXXX-XXXX
Homepage : https://jurnal.insima.ac.id/index.php/jpd

Apriani, N. K. R., Ermiana, I., & Nurmawanti, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Pada Materi Operasi Hitung Untuk Siswa Kelas Iv Di Sdn 32 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(2), 1435–1444.

Ayshara, F. D., & Kamil, K. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Pai Di Sd Citra Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *5*(2), 3053–3066.

Cahyani, P. A., & Maimunah, M. (2025). Penerapan Model Gambira Dengan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, *8*(3), 1221–1233.

Gulo, M., Purba, B. M. M., Simanjuntak, H., & Sianipar, R. (2025). Pengaruh Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, *14*(2), 453–470.

Husna, A., & Hidayat, P. W. (2025). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Master Of Civic Innovation And Education Technology*, *1*(1), 36–46.

Iqrom, M., Adawiyah, R., Yanti, D. P., Mustaman, L. N. K., Itqan, M. S., & Rahayu, P. (2026). Implementasi Media Permainan Ular Tangga Modifikasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Pemahaman Siswa Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Berpangkat. *Saniskala: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 12–18.

Lestari, I., & Nainggolan, A. S. (2025). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minatbelajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 125/1 Awin. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, *6*(2).

Mataram, S., Mahardika, A. G., Haslinda, N., Ekowati, E. M., Fatinnisa, S., Sofiani, A. A., Banowati, C. P., Maghfira, I. A., Putri, C. B. W., & Nurlatifah, M. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Siswa Sd Negeri Ngebung 1, Kecamatan Kalijambe, Sragen, Jawa Tengah. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, *3*(5), 11–16.

Maulidah, H., & Listrianti, F. (2025). Optimalisasi Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa Mi Az Zainiyah Ii Karanganyar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 915–927.

Nurroin, K., & Jamhuri, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di Mi Darut Taqwa Pasuruan. Al-Ikhtiar: *Jurnal Studi Islam*, *2*(3), 231–243.

Reihani, T. S., Rohmawati, N. D., Istiqomah, A. N., & Andrian, F. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, *6*(12), 1881–1894.

Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model Tgt Berbantuan Media Ular Tangga Di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, *41*(1), 104–119.

Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025). Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, *8*(2), 159–170.

Solichah, U., Barriyah, I. Q., & Nisa, A. F. (2025). Peningkatan Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Ular Tangga Di Sekolah Dasar. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *11*(2), 542–557.