

MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG PADA ANAK KELAS 1 SD NEGERI 11 TANJUNG BATU

Dwi Hurriyati¹, Anggun Fatimah^{2*}

^{1,2} Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma. Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

* Coessponding Author. E-mail: anggunfatimah032@gmail.com

Received: 21 Desember 2024 Accepted: 5 Februari 2025 Published: 7 Februari 2025

Abstrak

Lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mencetak generasi muda yang berkualitas dan berakhlak. Di Sekolah Dasar Negeri 11 Tanjung Batu, kemampuan berhitung siswa menjadi salah satu fokus utama dalam pembelajaran matematika. Kemampuan berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi anak-anak di usia sekolah dasar. Meskipun telah dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan ini, masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi. Metode yang digunakan yaitu Pengabdian masyarakat yaitu Tindakan Kelas hasil kegiatan anak-anak kelas 1 SD Negeri 11 Tanjung Batu mengalami peningkatan kognitif berhitung, membilang, serta mengurutkan bilangan yang signifikan. Melalui media permainan ular tangga anak dapat meningkatkan kemampuan memasang lambang bilangan dengan konsep bilangan. Dan juga alat permainan ular tangga ini juga sangat menarik dan disukai serta cocok untuk dimanipulasi oleh anak seusia mereka.

Kata Kunci: *snack and Ladders* game media, Tanjung Batu, Kognitif

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri 11 Tanjung Batu merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mencetak generasi muda yang berkualitas dan berakhlak. Di Sekolah Dasar Negeri 11 Tanjung Batu, kemampuan berhitung siswa menjadi salah satu fokus utama dalam pembelajaran matematika. Kemampuan berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi anak-anak di usia sekolah dasar. Meskipun telah dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan ini, masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil dari observasi di SD Negeri 11 Tanjung Batu pada tanggal 21 Oktober 2024, memperoleh hasil yaitu terdapat 10 anak yang terlihat merasakan kesulitan dalam berhitung dan juga terdapat anak yang bahkan belum bisa mengenal angka – angka dasar, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu menggunakan media sempoa. Dan berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh juga, wali kelas yang bernama Ibu Eryani. S.Pd. SD. mengatakan bahwa program kerja yang dilaksanakan ibu sangat setuju karna ada 10 anak yang berada di kelas ini yang sampai sekarang masih kesulitan dalam berhitung bahkan

mengenal angka dengan alasan yang beragam. Anak - anak yang hingga saat ini belum mampu mengenal angka – angka dasar memiliki alasan yaitu, dikarenakan anak tersebut tidak terlebih dahulu mengikuti PAUD atau TK sebelum mereka bersekolah di sekolah dasar. Tidak hanya itu saja anak yang tidak mengikuti PAUD atau TK sebelumnya, merasakan kesulitan dalam beradaptasi dengan teman – teman, dan mereka juga merasa kurang percaya diri. Menurut Wood (2014) ada beberapa jenis kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika, yaitu kesulitan dalam membedakan angka, simbol-simbol, serta bangun ruang, tidak sanggup mengingat dalil-dalil matematika, menulis angka yang tidak terbaca atau dalam ukuran kecil, tidak memahami arti dari simbol-simbol matematika, lemahnya kemampuan berpikir abstrak, dan lemahnya kemampuan metakognisi (lemahnya kemampuan mengidentifikasi serta memanfaatkan algoritma dalam memecahkan soal soal matematika).

Menurut Afandi (2015) berpendapat bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran akan membantu peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 45%. Itulah mengapa media ular tangga sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berhitung siswa.



Media pembelajaran ular tangga menjadi salah satu media efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran salah satunya dalam berhitung. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan berhitung pada anak sangat penting dikembangkan, karena berhitung dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak. Hal ini didukung oleh pendapat Rijt et al. (2003). Kemampuan berhitung juga yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, agar mampu menyiapkan mental untuk masa depan. Kemampuan berhitung merupakan fondasi untuk mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks di kemudian hari, berhitung juga mampu melatih keterampilan kognitif karena berhitung mampu melatih kemampuan berpikir logis dan analitis anak. Kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan – bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Imaniar 2021).

Menurut Piaget kemampuan dasar kognitif anak yang berada pada tahap praoperasional (2-7) tahun diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berfikir secara simbolik (Fu'ad Arif Noor, 2018). Pentingnya mengembangkan kemampuan berhitung permulaan juga dikemukakan oleh Piaget (Utoyo, 2015) yaitu bertujuan sebagai logika pembelajaran matematika, dengan belajar matematika maka diharapkan anak dapat berpikir logis, dan membuat matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk dipelajari sehingga anak dapat penggunaan bahasa matematika untuk berpikir. Berhitung juga mampu memberikan kepercayaan diri pada anak dengan anak dapat melakukan perhitungan dengan baik, mereka merasa lebih percaya diri. Ini dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak dan menghadapi tantangan lainnya. Dengan pengembangan kemampuan berhitung yang baik, anak-anak akan lebih siap menghadapi pembelajaran di kelas yang lebih tinggi dan berbagai tantangan di luar sekolah.

Siswa kelas 1 SD Negeri Tanjung batu terdapat 10 anak yang masih merasakan kesulitan dalam mengenal mengenal angka – angka dasar dan berhitung. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif berhitung pada anak yaitu dengan

menggunakan media edukasi ular tangga. Pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan ular tangga sebagai alat untuk melatih dan memperkuat keterampilan matematika, terutama dalam hal berhitung. Dalam konteks ini, permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai metode pendidikan yang efektif. Dengan menggunakan media edukasi ular tangga ini, belajar berhitung bisa lebih menyenangkan dan efektif, membuat anak-anak lebih siap menghadapi tantangan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai media Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena biasanya siswa tertarik untuk mengamati proses pembelajaran. Selain itu menurut Ratnaningsih dikutip oleh Setiawati, dkk (2019) permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat yaitu, memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta dan bahasa anak, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk bekerjasama.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan dilapangan yaitu, tepatnya dalam proses pembelajaran, terlihat anak kurang mampu mengenal angka - angka dasar dan berhitung. Dalam hal ini peneliti memberikan suatu media pembelajaran yaitu” permainan ular tangga”. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan dalam kognitif berhitung, mengenal angka karena di permainan ular tangga terdapat angka-angka dan simbol-simbol. Menurut Pudjiati dan Masykouri, kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Khadijah, 2016). Selain itu juga Permainan ular tangga ini mengajarkan anak bersikap disiplin, tolong-menolong, dan bekerja sama untuk men- capai tujuan dalam meningkatkan perilaku sosial anak.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat dipahami bahwa beberapa anak di SD Negeri 11 Tanjung Batu masih mengalami kesulitan dalam berhitung, mengenal angka – angka dasar, sulit dalam bersosialisasi serta kurang percaya diri. Sehingga pengabdian ini bertujuan agar media edukasi ular tangga untuk anak di SD Negeri 11 Tanjung Batu dapat meningkatkan



pengembangan keterampilan matematika, Anak-anak dapat berhitung, mengenal angka, dan memahami konsep dasar matematika seperti penjumlahan dan pengurangan, keterampilan Sosial dengan bermain dalam kelompok mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Anak-anak belajar bergiliran, menghormati lawan main, dan bersikap sportif, serta mampu meningkatkan rasa percaya diri: Ketika anak berhasil menjawab soal atau mencapai tujuan dalam permainan, mereka merasa bangga dan percaya diri.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan yaitu pengabdian masyarakat ini yaitu Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif berhitung awal anak. Setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan selama 3 jam pelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan 4 tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan 3) Pengamatan tindakan 4) Refleksi tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: 1) Dokumentasi, 2) Wawancara, 3) Catatan Lapangan, 4) Observasi/Pengamatan.

HASIL KEGIATAN

Pegabdian ini dilaksanakan untuk memperoleh hasil mengenai apakah media ular tangga mampu meningkatkan kemampuan kognitif berhitung pada anak kelas I SD Negeri 11 Tanjung Batu.

Observasi Sebelum Pelaksanaan

Sebelum dilaksanakan kegiatan permainan ular tangga, penulis terlebih dahulu melakukan observasi pada saat guru mulai melakukan proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Melalui hasil observasi yang telah penulis lakukan sebelumnya pada tanggal 21 Oktober 2024 di SD Negeri 11 Tanjung Batu, penulis melihat anak – anak SD tertib pada saat berbaris sebelum memasuki kelas, meletakkan sepatu sesuai tempat yang telah diberi nama dengan sesekali saling dorong sesama teman, lalu duduk ditempat duduk masing – masing dan tanpa di berikan perintah anak anak tersebut membaca do'a dan melakukan tepuk semangat sebelum memulai pelajaran.

Pada Saat proses belajar mengajar berlangsung, terlihat anak – anak di langsung sigap mengeluarkan buku serta alat tulis yang dibutuhkan yang ada di tas mereka, selanjutnya guru memulai pelajaran dengan terlebih dahulu

menunjukkan sebuah posrter bilangan angka kepada anak- anak. Pada saat itu terlihat dengan jelas anak anak yang duduk dibagian depan sudah mengetahui angka angka yang ditunjukkan oleh guru, dan terlihat ada sekitar 10 anak yang masih kesulitan mengenal angka – angk terlihat pada saat menunjuk satu per satu anak dan 10 anak tersebut tidak dapat menjawabnya.



Gambarl 1. Proses Pembelajaran

Selanjutnya guru tersebut memberikan tugas keseluruhan siswa, dan siswa muai mengerjakan nya, tapi terlihat pada saat mengerjakan tugas tersebut ada 6 orang anak yang tidak berhenti berjalan ke meja temen yang berada didepan untuk bertanya jawaban, tak hanya itu ada juga anak yang terlihat bingung tetapi memilih tetap duduk di meja tanpa mengerjakan satu soal pun. Dan ketika ditanya apakah anak tersebut merasa kesulitan, anak tersebut hanya diam tak memberikan jawaban satu kata pun.

Setelah semuanya selesai mengerjakan soal – soal guru pun memanggil satu satu nama anak untuk menuliskan jawaban yang teah didapat kan nya ke papan tulis, dengan peraturan satu anak hanya bisa menjawab satu soal saja. Terlihat anak - anak tersebut dengan semangat untuk menuliskan jawaban secara bergantian dipapan tulis, tak hanya itu saat menulis jawaban di papan tulis ada juga siswa yang harus dibujuk – bujuk agar mau menuliskan jawaban nya dipapan tulis.

Selanjutnya anak – anak tersebut diperintah kan untuk membereskan buku dan alat tulis mereka yang ada di meja untuk dimasukkan kembali ke dalam tas, kemudian anak – anak tersebut keluar dari kelas pada saat bel istirahat berbunyi, terlihat anak – anak dengan sangat semangat megambil sepatu dan memakai sepatunya kemudian mereka bergegas menuju kantin dan beberapa anak terlihat berlarian menuju kantin untuk membeli makanan, minuman bahkan hingga mainan.





Gambar 2. Kegiatan Permainan Ular Tangga

Kegiatan pengabdian ini menggunakan tahapan yang meliputi perencanaan, tindakan, dan refleksi. Kegiatan permainan ular tangga ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus berlangsung selama 3 jam tentunya setiap siklus dapat menentukan hasil akhir. Penulis melaksanakan kegiatan permainan ular tangga yaitu di SD Negeri 11 Tanjung Batu.

Pada saat pertemuan pertama yang telah dilakukan anak-anak belum bisa begitu akrab karena masih pada tahapan pengenalan dan penulis juga masih pada tahapan adaptasi lingkungan. Pada saat pertemuan pertama beberapa anak masih malu dan belum berani untuk bertanya, tetapi tidak semua anak begitu ada juga dari pertemuan pertama anak sudah berani melanturkan pertanyaan-pertanyaan. Kemudian yang penulis lakukan yaitu pada saat selesai mereka mengerjakan tugas penulis mengajak siswa bermain game untuk menciptakan suasana yang seru agar mereka dapat dengan cepat mengenal dan akrab.

Pada pertemuan kedua anak-anak sudah mulai akrab dan berani bertanya-tanya, bahkan pada saat penulis baru samapi di sekolah terlihat anak sangat *excited* pada saat melihat penulis datang, mereka berteriak memanggil nama bahkan ada yang sampai menghampiri dan memegang tangan. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan penulis melakukan *ice breaking* sebelum kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan permainan ular tangga dimulai.

Pelaksanaan kegiatan permainan ular tangga ini dilaksanakan dengan langkah awal yaitu melakukan pembagian kelompok, per kelompok terdiri dari 4 orang dan kelompok berjumlah 3 kelompok. Jadi dalam permainan ini jumlah anak yang ikut bermain yaitu 12 anak tetapi untuk anak yang masuk kedalam kegiatan ini yaitu 10 anak. Selanjutnya anak-anak tersebut diberikan arahan untuk duduk di meja yang telah penulis siapkan berdasarkan anggota kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.

Selanjutnya penulis memberikan penjelasan tentang peraturan dan langkah-langkah dalam permainan ular tangga yang akan dimainkan, tentunya dengan menggunakan kalimat yang mudah untuk anak-anak pahami. Dan langkah selanjutnya yaitu pembagian papan ular tangga beserta alat pendukung lainnya seperti pion untuk bermain, dadu dan wadah kocok dadu, kemudian setiap kelompok wajib melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan melemparkan dadu dan menjalankan pionnya terlebih dahulu.

Sebelum kegiatan permainan dimulai penulis mengajak anak-anak melakukan percobaan permainan terlebih dahulu dengan melakukan sekali putaran permainan dari awal hingga selesai sebagai contoh untuk membuat anak-anak paham tata cara permainan terlebih dahulu. Selanjutnya baru lah dimulai permainan sesungguhnya tentunya dengan penerapan penilaian dalam permainan guna dapat dijadikan sebagai tolak ukur bahwa permainan ular tangga ini mampu meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak.

Setelah dilakukannya kegiatan permainan ular tangga tersebut untuk memberikan *apresiasi* kepada anak yang telah ikut serta dalam permainan ini, maka dari itu penulis memberikan sebuah *reward* kepada anak yang mampu menyelesaikan tantangan dan terlebih dahulu mencapai *finish*, tak hanya kepada anak yang terlebih dahulu mencapai finish saja penulis juga memberikan hadiah kepada semua siswa yang ikut dalam permainan. Setelah itu penulis juga melakukan evaluasi dengan cara memberikan gambar-gambar angka kepada anak dan yang dapat menjawab juga mendapatkan hadiah tambahan, dengan peraturan bahwa anak yang sudah bisa menjawab tidak diperkenankan lagi menjawab, sehingga ke 10 anak mendapatkan semua hadiah tambahan.

Data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses bermain ular tangga berlangsung dilakukan lah observasi untuk nantinya dijadikan tolak ukur penarikan hasil kesimpulan dengan aspek-aspek sebagai berikut

Tabel 1 Aspek Yang Diamati

No	Aspek Yang Diamati	BB	MB	BSH
1	Dapat Membilang 1 – 20	5	4	1
2	Dapat Membuat Urutan Bilangan	4	5	1
3	Dapat Menghubungkan/membandingkan lambang bilangan	6	4	0



Berdasarkan hasil pada tabel 1 dapat terlihat bahwa kemampuan anak kelas I di SD Negeri 11 Tanjung Batu masih belum berkembang, pada pelaksanaan hari pertama terlihat anak kurang tertarik dengan metode pembelajaran berhitung yang diberikan guru, sehingga terlihat ada 5 orang anak bahkan tidak memperhatikan guru dan sibuk menggambar dan memainkan alat tulisnya, dan 2 orang anak memperhatikan guru tetapi ditangan nya ada selembar kertas yang dirakitnya menjadi pesawat kertas Sehingga pada saat guru memberikan latihan soal anak tersebut tidak dapat meenjawabnya bahkan tidak berani untuk beranya dan memilih diam di tempat duduknya.

Setelah melakukan kegiatan pada siklus I tentu nya kembali akan melakukan sebuah perbandingan, maka dari itu peneliti melaksanakan kembali kegiatan tersebut pada hari Senin tanggal 04 November 2024. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu pelaksanaan pertemuann kedua penulis mulai melakukan kegiatan bermain melalui edukasi ular tangga yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak serta menciptakan suasana belajar yang menarik agar anak bisa dengan mudah memahami pembelajaran. Hasil yang diperoleh pada pertemuan kedua ini yaitu terjadinya sedikit peningkatan dapat dilihat melalui hasil yang diperoleh yang berdasarkan pada aspek – aspek yang telah ditentukan.

Berdasarkan aspek yang pertama terdapat 1 anak yang Belum Berkembang (BB) anak ini terlihat masih bingung dalam penghitungan dadu dan melangkah kan pion nya, 3 anak Mulai Berkembang (MB) dan 6 orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berdasarkan aspek yang kedua ada 0 anak yang BB 4 anak yang MB dan 6 orang anak yang BSH. Kemudian berdasarkan aspek yang ketiga memperoleh hasil yaitu 4 anak BB, Mulai Berkembang terdapat 4 orang anak dan aspek yang terakhir terdapat 2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil data yang peneliti dapatkan pada pelaksanaan I dan siklus pelaksanaan ke II diatas terlihat bahwa terjadinya sebuah peningkatan dari sebelum diadakannya kegiatan siklus I dan setelah diadakannya pertemuan siklus- siklus berikutnya. Untuk memperoleh data hasil kegiatan peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan edukasi ular tangga.

Kemudian tahapan selanjutnya penulis melaukan pertemuan ketiga dengan diadakannya pertemua ketiga ini penuliiis mengulang kembali kegiatan seperti sebelumnya yang dilakukan pada pertemuann kedua, pertemuan ini bermaksud untuk melihat kemajuan yang terjadi pada anak – anak sebelum dan sesudah dilakukannya kegiatan ini. Pada pertemuann ini penulis juga memberikan *reawerd* kepada ank – anak yang telah ikut berpartisipasi untuk kegiatan ini.

Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak menurut Vygosky dalam Tedjasaputra (2007:10). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran menarik dan disukai oleh anak sehingga pembelajaran menyenangkan serta anak termotivasi untuk belajar berhitung. Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga SD Negeri 11 Tanjung Batu terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, pelaksanaan hari 1 dan pelaksanaan hari 2.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa anak-anak kelas 1 SD Negeri 11 Tanjung Batu mengalami peningkatan kognitif berhitung, membilang, serta mengurutkan bilangan yang signifikan. Melalui media permainan ular tangga anak dapat meningkatkan kemampuan memasangkan lambang bilangan dengan konsep bilangan. Dan juga alat permainan ular tangga ini juga sangat menarik dan disukai serta cocok untuk dimaninkan oleh anak seusia mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. R., Mahmudah, S. F., & Inayah, H. (2024). Pengembangan Permainan Ular Tangga Aktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia Dini. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 53-59
- Efendi, D. M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 3 SDN Marengan Laok 1* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI SUMENEP).
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.



- Marsidi, M., & Agustin, I. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga di SDN Sukorejo 6. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 41-48.
- Mu'aafat, U. D., & Rahmawati, E. (2024). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Medaeng 1 Sidoarjo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 989-999.
- Nurhayati, N., Windarsih, C. A., & Andrisyah, A. (2024). Meningkatkan kemampuan mengenal bahasa reseptif melalui permainan ular tangga pada anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(4), 361-368.
- Putri, T. N. (2024, October). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas 2 di SDN Bandulan 03. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 1773-1782).
- Susetyawati, M. E., Wicaksono, B., Oktavia, L., & Putri, N. M. (2024). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 203-210.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509-516.

