



Development of a Snakes and Ladders Learning Media to Improve Beginning Reading Skills in Indonesian Language Learning among Second Grade Elementary School Students

Anggita Mutiara Vebriyani¹, Ayunis²

*anggitamutia91130@gmail.com¹, ayunis2308@gmail.com²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Padang, Indonesia

ABSTRACT

This study was motivated by the low beginning reading skills of second-grade elementary school students in Indonesian language subjects, caused by the limited use of engaging media during the learning process. This research aims to develop, test the validity, practicality, and effectiveness of modified Snakes and Ladders learning media in improving students' beginning reading skills. This research utilized a Research and Development (R&D) method following the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 28 second-grade students at SD Negeri 06 Kampung Lapai. Data collection instruments included expert validation sheets, teacher and student practicality questionnaires, and pre-test and post-test reading assessments. The validation results showed 96.00% from media experts, 90.00% from language experts, and 92.85% from material experts, yielding a mean validation score of 92.95% (very valid). The practicality test revealed a teacher response rate of 97.89% and a student response rate of 98.49% (very practical). Furthermore, the effectiveness test demonstrated a significant improvement in the class mean score from 71.78 in the pre-test to 93.57 in the post-test, with classical learning mastery increasing from 48.00% to 93.57%. Thus, the developed Snakes and Ladders learning media is feasible, practical, and highly effective for enhancing beginning reading skills in second-grade elementary school students.

Keywords: Beginning Reading Skills, Elementary School, Indonesian Language, Learning Media Development, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Membaca permulaan merupakan salah satu fondasi paling mendasar yang harus dikuasai oleh siswa pada tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas rendah. Keterampilan ini menjadi kunci utama bagi peserta didik untuk dapat memahami teks, memperluas kosakata, serta mengakses informasi pada berbagai mata pelajaran lainnya. Namun, kondisi empiris di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan masih menghadapi kendala yang cukup kompleks. Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas II SD Negeri 06 Kampung Lapai, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali gabungan huruf, melafalkan suku kata, dan membaca kalimat sederhana dengan lancar. Hal ini berdampak pada rendahnya ketuntasan belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa cenderung cepat merasa bosan, kehilangan fokus, dan kurang termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung akibat belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif.

Sejumlah studi terbaru telah menyoroti pentingnya inovasi media pembelajaran untuk memecahkan masalah membaca permulaan pada anak sekolah dasar. Penelitian oleh Cicilia et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi bahasa. Senada dengan hal tersebut, Fadila et al. (2025) meninjau bahwa stimulasi membaca permulaan harus memadukan aspek kognitif dan psikomotorik melalui aktivitas fisik yang konkrit. Selain itu, Fikriyah & Muthi (2025) serta Fuadah & Ruhaena (2024) mengemukakan bahwa pendekatan *learning through play* (belajar sambil bermain) terbukti efektif mempercepat penguasaan simbol huruf dan kata jika dibandingkan dengan metode konvensional berbasis buku teks semata. Studi-studi terdahulu memberikan penekanan bahwa media visual-manipulatif sangat krusial bagi perkembangan anak usia sekolah dasar.

Kajian mengenai media permainan dalam membaca telah banyak dilakukan, masih terdapat kesenjangan (gap) antara riset terdahulu dengan kebutuhan spesifik di lokasi penelitian. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada media permainan digital atau kartu kata mandiri yang kurang melibatkan interaksi sosial antar siswa secara langsung di kelas. Selain itu, integrasi media permainan ular tangga konvensional sering kali belum disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka pada Fase A, khususnya yang mengintegrasikan tantangan membaca kalimat sederhana secara berjenjang pada setiap petak permainan.

Berdasarkan kesenjangan di atas, pertanyaan penelitian ini adalah: bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga yang valid, praktis, dan efektif. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada redesain papan permainan ular tangga ukuran besar (A3) yang dilengkapi kartu bacaan terstruktur berbasis kalimat sederhana, dadu flanel yang aman, serta mekanisme permainan kelompok yang menstimulasi keaktifan membaca permulaan secara kolaboratif sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase A.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan menerapkan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap Analisis, dilakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar, serta analisis materi membaca permulaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap Desain, peneliti merancang draf produk media pembelajaran ular tangga yang mencakup tata letak papan permainan ukuran A3, aturan permainan, penyusunan kartu kata dan kalimat sederhana, serta perancangan instrumen evaluasi. Tahap Development berfokus pada pembuatan fisik media ular tangga beserta instrumennya, yang dilanjutkan dengan uji validasi oleh para ahli. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan media dalam pembelajaran nyata di kelas, sedangkan tahap Evaluation mencakup analisis menyeluruh terhadap tingkat kepraktisan dan efektivitas media yang telah dikembangkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 06 Kampung Lapai yang terdaftar pada semester berjalan, dengan total peserta didik sebanyak 28 orang siswa (terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan). Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas II berada pada taraf perkembangan Fase A Kurikulum Merdeka yang membutuhkan stimulasi konkrit untuk menuntaskan kemampuan membaca permulaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen nontes dan tes. Instrumen nontes berupa lembar validasi ahli yang ditujukan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengukur kelayakan produk sebelum diujicobakan. Selain itu, instrumen nontes juga mencakup angket respons praktikalitas yang diberikan kepada guru kelas II dan peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung untuk mengukur kemudahan penggunaan media. Sementara itu, instrumen tes berupa lembar penilaian tes kemampuan membaca permulaan yang diberikan melalui pre-test (sebelum perlakuan) dan post-test (sesudah perlakuan) untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data validasi dan praktikalitas dianalisis dengan menghitung persentase skor rata-rata berdasarkan kriteria skala Likert. Media dinyatakan valid dan praktis apabila mencapai kriteria minimal tingkat kelayakan $>70\%$. Selanjutnya, data efektivitas dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata kelas antara pre-test dan post-test serta menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini menyajikan hasil dari proses pengembangan media pembelajaran ular tangga menggunakan model ADDIE serta pembahasan mengenai kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 06 Kampung Lapai. Hasil dari setiap tahapan dipaparkan sebagai berikut.

Tahap Analisis (*Analysis*) ini dilakukan analisis masalah dan kurikulum merupakan pembelajaran membaca permulaan masih menggunakan metode konvensional berbasis buku teks. Materi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase A Kurikulum Merdeka. Analisis karakteristik peserta didik siswa kelas II SD (usia 7–8 tahun) berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media visual-manipulatif dan kegiatan belajar sambil bermain (*learning through play*). Analisis Kebutuhan Media diperlukan media permainan interaktif yang memuat tantangan membaca kata dan kalimat sederhana secara kolaboratif.

Tahap Perancangan (*Design*) tahap ini, dirancang draf awal media pembelajaran ular tangga dan instrumen penelitian Papan permainan didesain berukuran A3 berbahan dasar spanduk/flexi yang tahan lama, memuat 25 petak gambar berwarna cerah. Komponen pendukung dibuat kartu kata/kalimat sederhana, dadu berbahan flanel/spon yang aman, serta bidak karakter interaktif. Penyusunan Instrumen Menyusun lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan siswa, serta kisi-kisi tes membaca (*pre-test* dan *post-test*).

Tahap Pengembangan (*Development*) tahap ini mencakup pembuatan fisik produk dan pengujian kelayakan oleh para validator pakar. Rekapitulasi hasil uji validitas dari para ahli disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Daftar nama validator

NO	Nama Validator	Ahli
1	Liza Yuliana, S.Ps.MM	Ahli Media
2	Dina Wahyu Putri S.Pd.,Gr	Ahli materi
3	Dr. Deri Wan Minto, S.Pd.,M.Pd	Ahli Bahasa

Tabel 2. Keseluruhan para ahli

NO	Aspek Validasi	Tingkat Ketercapaian	Kriteria
1	Ahli Media	96 %	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	90 %	Sangat Valid
3	Ahli Materi	92,85 %	Sangat Valid
Rata—Rata		92,95 %	Sangat Valid

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel di atas, dapat diketahui rincian nilai validasi untuk aspek media, bahasa, dan materi. Pada aspek media, diperoleh nilai validasi sebesar 96% yang menempatkannya pada kategori "Sangat Valid". Selanjutnya, pada aspek bahasa diperoleh nilai validasi sebesar 90% dengan kategori "Sangat valid", pada aspek materi di peroleh nilai sebesar 92,85% dengan kategori "Sangat Valid".

Hasil Uji Produk

Tahap Implementasi pada tahap ini Produk yang telah valid diujicobakan pada proses pembelajaran nyata di kelas II SD Negeri 06 Kampung Lapai yang melibatkan 28 orang siswa. Pembelajaran diawali dengan pemberian *pre-test*, dilanjutkan perlakuan (*treatment*) bermain ular tangga membaca secara berkelompok, dan diakhiri dengan *post-test* serta pengisian angket kepraktisan.

Tabel 3. Angket Respon Guru

Skor	Jumlah butir	Total soal
5 (Sangat baik)	17	85
4 (Baik)	2	8
3 (Cukup)	0	0
2 (Kurang)	0	0
1 (Sangat kurang)	0	0
Jumlah	19	93

Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran ular tangga memperoleh **skor** total 93 dari skor maksimal 95 dengan persentase 97,89%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori Sangat Valid, sehingga media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi yang sangat kecil atau bahkan tanpa revisi yang berarti sesuai dengan masukan validator.

Tahap Evaluasi, Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas produk terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Data perbandingan disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4. Hasil tes objektif (*pre-test*)

Nilai siswa	Nilai siswa	Jumlah
90	0	0
80	12	960
70	12	840
60	2	120
50	1	50
40	1	40

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga masih berada pada kategori cukup, dengan nilai ` inovasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa secara lebih merata.

Setelah dilakukan implementasi media pembelajaran berupa media pembelajaran ular tangga, peneliti melaksanakan kegiatan post-test. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik serta efektivitas penggunaan media terhadap penguasaan materi membaca permulaan.

Tabel 5. Hasil tes objektif (*post-test*)

Nilai siswa	Nilai siswa	Jumlah
100	12	1.200
90	14	1.260
80	2	160
70	0	0
	28	2,620

Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang mencapai 93,57, lebih tinggi dibandingkan rata-rata pre-test sebesar 71,78. Sebagian besar siswa memperoleh nilai yang sangat baik, yaitu 12 siswa memperoleh nilai 100, sedangkan 14 siswa memperoleh nilai 90, sementara dua siswa lainnya memperoleh nilai 80 dan telah memenuhi ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada saat pre-test hanya 48% siswa yang mencapai KKM, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan media ular tangga meningkat menjadi 93,57% siswa yang mencapai ketuntasan. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 48 poin persentase.

Revisi Produk

Dalam upaya meningkatkan kualitas dan kelayakan produk, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran serta masukan dari tim validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Seluruh komentar dan saran perbaikan dari ketiga ahli tersebut telah dirangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Revisi Para Ahli

No	Nama dosen	Validator	Komentar
1.	Liza Yuliana, S.Ps, M.M	Ahli media	Warna di media nya menarik, dan kotak-kotak nya sesuai dan layak digunakan di lapangan.
2	Dr.Deri Wan Minto, S.Pd., M.Pd	Ahli bahasa	Letak titik di dalam kotak nya dan tidak digunakan lagi titik tersebut.
3	Sri Rahayuwati, S.Pd	Ahli materi	Kesesuaian materi dalam pembelajaran media dengan capaian pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media ular tangga kalimat

Pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tahap analisis (*Analysis*) merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum yang digunakan, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

Tahap Desain (*Design*) merupakan tahap penyusunan rancangan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran, isi materi, struktur produk, tampilan, serta strategi penyajian agar produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II SD Negeri 06 Kampung Lapai.

Tahap Pengembangan (*Development*) tahap pengembangan proses pembuatan media pembelajaran dan uji validasi oleh para ahli. Materi membaca permulaan di kemas dalam bentuk media permainan yang di baut semenarik mungkin. Produk yang telah selesai dirancang kemudian divalidasi oleh tiga validator (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media). Berdasarkan hasil akhir validasi gabungan, media pembelajaran ini memperoleh rata-rata.

Tahap Implementasi (*Implementataion*) media pembelajaran diimplementasikan kepada 28 peserta didik kelas II di SD Negeri 06 Kampung Lapai. Peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran, sementara guru kelas mengamati aktivitas siswa selama penggunaan media. Untuk mengukur praktikalitas media, peneliti menyebarkan angket kepada guru dan seluruh siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluasion*) tahap terakhir dalam model pengembangan ini adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media yang telah diimplementasikan. Peneliti melakukan pengujian melalui instrumen *post-test* untuk mengukur parameter kognitif dan tingkat pemahaman peserta didik setelah terpapar media pembelajaran ular tangga. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi membaca permulaan dalam kehidupan sehari-hari yang signifikan. Data tersebut mengonfirmasi bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi secara substantif dalam mencapai tujuan instruksional pembelajaran.

Validitas Media Pembelajaran

Pencapaian tingkat kevalidan sebesar 92,95% membuktikan bahwa media ular tangga yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan konseptual, kebahasaan, dan estetika visual. Tahap *analysis* dan *design* yang terstruktur pada model ADDIE membantu menghasilkan media yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka Fase A. Hal ini sejalan dengan temuan Rajab et al. (2023) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang sistematis mampu menyederhanakan materi bacaan menjadi lebih konkret bagi anak usia sekolah dasar.

Kepraktiksan Media Pembelajaran

Hasil praktikalitas dari guru (97,89%) dan siswa (98,49%) pada tahap *implementation* menunjukkan bahwa media ini sangat mudah dioperasikan di kelas. Aturan permainan yang sederhana memungkinkan guru mengelola kelas secara efektif, sementara siswa belajar dengan antusias tanpa merasa tertekan. Sebagaimana dikemukakan oleh Safitri et al. (2025), media permainan edukatif menciptakan atmosfer belajar yang interaktif serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses membaca.

Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran ular tangga diukur melalui pencapaian hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari instrumen *pre-test* dan *post-test*. Sebelum penggunaan media, peneliti memberikan *pre-test* kepada 28 peserta didik kelas II SD Negeri 06 Kampung Lapai untuk mengetahui kemampuan awal mereka pada materi pembelajaran membaca, yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 71,78. Setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga dilaksanakan, peneliti kemudian memberikan *post-test* guna mengukur peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan, Pengembangan media ular tangga biasanya hanya berfokus pada topik atau submateri tertentu saja, sehingga tidak bisa mencakup seluruh silabus

mata pelajaran dalam satu kali permainan. Penelitian ini dilakukan pada 28 siswa di SD Negeri 06 Kampung Lapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menggunakan model ADDIE terbukti sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 06 Kampung Lapai. Kevalidan media ditunjukkan oleh hasil penilaian para pakar ahli (media, bahasa, dan materi) dengan rata-rata persentase sebesar 92,95% (kategori sangat valid). Kepraktisan media dibuktikan oleh tingginya persentase angket respons dari guru sebesar 97,89% dan siswa sebesar 98,49% (kategori sangat praktis) karena kemudahan serta daya tarik media saat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, efektivitas media terlihat secara signifikan dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 71,78 pada pre-test menjadi 93,57 pada post-test, serta lonjakan persentase ketuntasan belajar secara klasikal dari 48,00% menjadi 93,57%.

Keterbatasan masalah dalam penelitian ini terletak pada subjek uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dasar dengan skala sampel yang relatif kecil (28 siswa) serta fokus materi yang disesuaikan khusus untuk Fase A Kurikulum Merdeka. Sebagai saran dan implikasi praktis, guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan media ular tangga berbasis permainan ini sebagai alternatif media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengatasi kejenuhan membaca pada siswa kelas rendah. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk melakukan uji coba pada skala yang lebih luas, menguji dampaknya pada variabel kemampuan bahasa lainnya (seperti menulis permulaan), atau mengembangkan media ular tangga ini ke dalam format digital/hybrid yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Pernyataan Apresiasi

Peneliti menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat atas dukungan akademis dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru kelas II, serta seluruh peserta didik SD Negeri 06 Kampung Lapai yang telah memberikan izin, kerja sama, dan partisipasi aktif selama proses pengumpulan data dan uji coba lapangan. Selain itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada para validator ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) atas masukan, saran, dan konstruksi perbaikan yang sangat berharga demi penyempurnaan produk media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cicilia, Bakri, M., & Rizal, A. (2025). Analisis media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. *Eduprimaria of Journal*, 1(1), 54–60.
- Fadila, N. R., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Analisis kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar: Perspektif kognitif dan psikomotorik. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 129–139.
- Fikriyah, Z. N., & Muthi, I. (2025). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD melalui media kartu flash. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 285–295.

- Fuadah, N. R., & Ruhaena, L. (2024). Aktivitas menyenangkan untuk stimulasi membaca permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 353–366.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1215–1226.
- Safitri, R., Nuruddin, M., Shofiani, A. K. A., & Rochmania, D. D. (2025). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 90–101.