



Pengembangan Media Pembelajaran Digital Ular Tangga pada Materi Cerita Rakyat untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 176 Palembang

Sendy Apria Sari^{1*}, Maharani Oktavia¹, Hermansyah¹

¹Universitas PGRI Palembang, Indonesia

*Corresponding Author's e-mail: sendyapriasari01@gmail.com

Article History:

Received: June 26, 2026

Revised: July 23, 2026

Accepted: July 30, 2026

Keywords:

Digital learning media, snakes and ladders, folklore, ADDIE, elementary school.

Abstract: This study aims to develop a digital learning media snakes and ladders on folklore material for fourth-grade elementary school students and to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the developed media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fourth-grade students of SD Negeri 176 Palembang. Data collection techniques used observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests. Validation was carried out by three validators consisting of material experts, media experts, and language experts. The validation results showed that the digital learning media snakes and ladders obtained an average score of 96.66% with the category of "very valid". Furthermore, the results of the practicality test at the one-to-one and small group stages received a positive response from students with the category of "practical". The digital learning media snakes and ladders developed has an interactive, attractive, and easy-to-use display and helps students understand the elements of folklore, such as characters, settings, plots, and moral messages. The effectiveness test results showed that 30 students achieved scores above the Minimum Competency (KKM), with an average score of 83%. Therefore, the snakes and ladders digital learning media was declared valid, practical, and effective for use in Indonesian language learning, especially in the context of folklore in fourth-grade elementary schools.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Sari, S. A., Oktavia, M., & Hermansyah, H. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Ular Tangga pada Materi Cerita Rakyat untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 176 Palembang. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(7), 3704-3711. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i7.6842>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis digital kini menjadi kebutuhan penting dalam proses pendidikan abad ke-21. Melalui penggunaan media digital, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi sekarang yang akrab dengan teknologi. Media pembelajaran digital mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui tampilan visual dan aktivitas yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah berpengaruh signifikan terhadap perkembangan dan peningkatan pengetahuan siswa (Nugraha et al., 2024).

Pada konteks pembelajaran di sekolah dasar, pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat

abstrak menjadi lebih konkret. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif, seperti ular tangga digital. Permainan ular tangga merupakan media yang menyenangkan, familiar bagi siswa, dan mampu memfasilitasi pembelajaran aktif melalui interaksi langsung dengan materi. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar dengan membaca atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas bermain yang mendorong semangat belajar, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis.

Melalui cerita rakyat, siswa tidak hanya belajar memahami isi bacaan, tetapi juga mengenal keberagaman budaya dan tradisi dari berbagai daerah di Indonesia. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran cerita rakyat sering kali disampaikan secara monoton melalui bacaan di buku teks tanpa melibatkan siswa secara aktif, sehingga minat dan pemahaman mereka terhadap isi cerita menjadi kurang mendalam. Padahal, pembelajaran cerita rakyat seharusnya dapat dikemas secara menarik dan interaktif agar siswa mampu menghayati pesan-pesan moral di dalamnya serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya bangsa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyajian media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman agar materi cerita rakyat dapat tersampaikan dengan lebih bermakna dan menyenangkan.

Media pembelajaran digital menjadi salah satu solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui digitalisasi media seperti permainan ular tangga, proses belajar dapat dikemas dengan lebih menarik tanpa menghilangkan unsur edukatifnya. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Norhidayah et al., (2024) penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat, motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa memahami materi cerita rakyat secara kontekstual, sekaligus mengembangkan karakter toleransi, kerja sama, dan rasa ingin tahu. Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga digital dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan mutu pendidikan sekolah, menambah referensi baru dalam pembelajaran, menjadi sekolah yang lebih maju karena memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Kholidah & Fitriah, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2025, ditemukan beberapa fenomena yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Cerita Rakyat. Proses pembelajaran saat ini masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku teks sehingga interaksi di dalam kelas cenderung bersifat satu arah dan kurang menarik minat siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami isi, alur, serta nilai-nilai moral dalam cerita rakyat.

Dari hasil wawancara, guru menyatakan bahwa siswa lebih antusias ketika belajar menggunakan media berbasis permainan atau aktivitas interaktif. Guru juga mengakui belum tersedianya media digital yang mampu memfasilitasi pembelajaran aktif dan menumbuhkan rasa apresiasi terhadap nilai-nilai moral serta budaya yang terkandung dalam cerita rakyat. Media pembelajaran yang tersedia masih bersifat konvensional dan belum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, sehingga siswa cenderung cepat bosan dan kurang mendalami makna yang terkandung dalam cerita rakyat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat di kelas IV terletak pada kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik dan mampu menumbuhkan apresiasi siswa terhadap isi dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita. Fenomena ini menunjukkan

adanya urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis permainan “Ular Tangga” yang dikemas secara edukatif, agar siswa dapat belajar sambil bermain, memahami alur dan pesan moral cerita rakyat dengan cara yang menyenangkan, serta menumbuhkan karakter positif melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2024) mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia, dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut bersifat kreatif, inovatif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selanjutnya, (Kusuma Ardi & Dessty, 2023) menemukan bahwa penggunaan media ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar nerasi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Ular Tangga pada Materi Cerita Rakyat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa terhadap materi keragaman sosial dan budaya masyarakat Indonesia.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dua arah antara guru dan siswa. (Supriyono, 2024) berpendapat bahwa media pembelajaran yang dipilih dengan tepat mampu menjadikan penentu keberhasilan seorang pelajar menerima materi pelajaran. Keberhasilan penerapan media pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas dan kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses belajar. (Ashari Hamzah et al., 2024, p. 276) berpendapat bahwa media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam menunjang pembelajaran siswa di sekolah dasar karena media tersebut membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya proses pembelajaran yang efektif bergantung pada interaksi yang dinamis antara guru dan peserta didik, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh.

Sesuai dengan kutipan pada jurnal (Sari et al., 2024) ia menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital ini juga dapat membantu seorang guru dalam mengembangkan setiap materi pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Seperti yang dikatakan oleh (Mufliva & Permana, 2024) bahwa teknologi dapat digunakan untuk mewujudkan konsep pendidikan yang inovatif dalam membangun platform kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh (Andani et al., 2025) bahwa di era digital, siswa tidak hanya bergantung pada buku teks fisik sebagai sumber informasi utama. Kini mereka dapat mengakses beragam sumber daya digital seperti e-book, jurnal daring, video pembelajaran, dan basis data internet. Media digital ini memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi dengan lebih cepat dan mudah, serta menyajikan konten secara lebih menarik dan interaktif.

Permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep karena menggabungkan unsur kompetisi, keberuntungan, serta tantangan yang relevan dengan materi pelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan efek positif, media ular tangga terhadap motivasi, pemahaman konsep, dan aktivitas siswa baik pada versi

konvensional maupun digital (Kurnia, 2020). (Awaliah et al., 2025) menjelaskan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga dapat meningkatkan aktivitas kelas, memperkuat interaksi antarsiswa, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dari aspek pedagogis, media ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan komunikasi.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, cerita rakyat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa siswa, khususnya keterampilan menyimak, membaca pemahaman, berbicara, dan menulis. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh (Supriyati & Muhyidin, 2025) bahwa cerita rakyat adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca sekaligus menanamkan nilai budaya dan moral. Cerita rakyat mampu menarik minat belajar, memperkuat identitas budaya, dan mengembangkan wawasan siswa tentang kearifan lokal. Kesesuaian tingkat kesulitan bahasa dan isi cerita dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV menjadikan cerita rakyat sebagai bahan ajar yang tepat untuk digunakan (Utami et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis data yang digunakan dalam penelitian *Research and Development* (R&D) ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang meliputi data validasi permainan, data angket respon siswa, dan data tingkat keberhasilan siswa, setelah menggunakan media permainan ular tangga digital. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dan kuesioner (angket). Sementara teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran digital ular tangga materi cerita rakyat untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar dilakukan dalam 3 tahapan analisis sebagai berikut

Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis Kurikulum yang dilakukan peneliti yaitu pada Kurikulum Merdeka yang dianalisis adalah kompetensi awal, capaian pembelajaran (CP), dan tujuan pembelajaran (TP) yang harus dicapai siswa pada materi cerita rakyat.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri 176 Palembang, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan ular tangga belum pernah diterapkan. Selama ini, proses pembelajaran hanya mengandalkan buku ajar, buku guru, dan buku peserta didik. Serta masih didominasi oleh metode ceramah.

c. Analisis Materi

Dalam kegiatan analisis materi, peneliti harus menyesuaikan dengan silabus yang digunakan. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital ular tangga, harus sesuai dengan silabus pembelajaran kelas IV. Materi cerita rakyat yang dianalisis mencakup pengertian cerita rakyat, unsur-unsur intrinsik, jenis-jenis cerita rakyat, serta pesan moral yang terkandung di dalamnya. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan dalam media selaras dengan kurikulum yang berlaku dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Tahap Design (Desain)

Setelah tahap analisis, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap perancangan. Tahap ini terdiri atas beberapa tahapan utama yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan pilihan ganda awal. Ketiga langkah utama dalam tahap perancangan ini bertujuan untuk mempersiapkan prototype.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, prototype II diperbaiki berdasarkan masukan dari tiga pakar, yang terdiri dari dua dosen dan satu pendidik. Setelah revisi diterapkan, dilakukan perbaikan guna meningkatkan kualitas produk. Selanjutnya, uji coba dilaksanakan untuk menguji apakah media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat valid, praktis, dan efektif. Hasil akhir dari proses ini adalah produk yang telah tervalidasi dan siap digunakan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Media

Pernyataan	Skor penilaian		
	Validator 1	Validator 2	Validator 3
Media	20	19	18
Materi	19	20	20
Bahasa	20	19	19
Jumlah skor keseluruhan	59	58	57
Jumlah persentase (%)	98,33%	96,66%	95%
Nilai validitas gabungan	96,66%		
Kriteria	Sangat Valid		

Berdasarkan hasil penilaian validasi media Pembelajaran Digital Ular Tangga Cerita Rakyat nilai tempat bilangan, Validator I memberikan nilai rata-rata sebesar 98,33%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Selanjutnya, Validator II memberikan nilai dengan rata-rata sebesar 96,66%, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Sementara itu, Validator III memberikan nilai rata-rata sebesar 95%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Dengan menggabungkan hasil dari ketiga validator tersebut, diperoleh nilai validitas sebesar 96,66%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat dinyatakan "Sangat Valid" dan layak digunakan.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahapan untuk uji coba media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat menggunakan uji kelompok kecil dan kelompok besar. Media pembelajaran yang sebelumnya telah dikembangkan serta melalui tahap validasi oleh para pakar ahli akan diuji cobakan kepada murid kelas IV SD Negeri 176 Palembang. Siswa terlebih dahulu diberikan pengarahan dalam penggunaan media digital ular tangga dan bagaimana cara dalam pengisian angket yang akan diberikan kepada peserta didik.

Tabel 2. Data Hasil Kepraktisan One To One

<i>One to one</i>	Nama Peserta didik		
	MFA	MA	ZN
Jumlah Skor Keseluruhan	89	88	92
Jumlah Persentase(%)	89%	88%	92%
Nilai Validitas Gabungan	90%		
Kriteria	Sangat Praktis		

Berdasarkan dari kegiatan uji coba *one to one* memperoleh hasil sebesar 90%. Media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat termasuk kriteria "Sangat Praktis" dalam penggunaannya, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan pada pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba *small group*. Peneliti melakukan kegiatan uji media *small group* di kelas IV dengan jumlah murid sebanyak 10 peserta didik. Kegiatan uji *small group* sama dengan kegiatan uji *one to one*, dalam kegiatan ini, peneliti memberi lembar angket respon peserta didik untuk memperoleh data kepraktisan media.

Adapun hasil dari angket respon peserta didik yaitu dengan uji coba *small group* yang melibatkan 10 peserta didik. Dari hasil angket, ditemukan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif. Secara keseluruhan 90% siswa sangat setuju, bahwa keseluruhan tampilan media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat yang telah dikembangkan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar mereka. Berdasarkan hasil analisis data, media ini dinyatakan sebagai "Sangat Praktis" dalam pembelajaran. Sementara data hasil tes murid dari tahap uji coba kelompok besar yaitu diketahui bahwa sebanyak 30 siswa telah mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 83%. Dengan demikian, efektivitas penggunaan media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikategorikan sebagai "Efektif".

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan kelompok besar dan tes LKPD dalam bentuk soal pilihan ganda. Tahap Evaluasi dilakukan dalam setiap tahapan model ADDIE, mulai dari tahap menganalisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi pembelajaran. Setelah itu, peneliti merancang produk yang dikembangkan lebih lanjut. Peneliti melakukan analisis menyeluruh terhadap efektivitas media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat sebagai media pembelajaran. Evaluasi ini didasarkan pada hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Melalui

evaluasi, kelebihan serta kekurangan media pembelajaran ini dapat diidentifikasi guna pengembangan lebih lanjut agar lebih optimal dalam penerapannya.

Pembahasan

Kevalidan Media Pembelajaran Digital Ular Tangga Cerita Rakyat

Kevalidan media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat diperoleh berdasarkan penilaian dari tiga validator, yaitu dua dosen dari Universitas PGRI Palembang dan satu guru kelas IV SD Negeri 176 Palembang. Penilaian kevalidan mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa nilai validasi gabungan dari ketiga validator mencapai 96,66% dengan kategori “Sangat Valid”.

Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Ular Tangga Cerita Rakyat

Kepraktisan media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat diukur melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba one to one dan uji coba small group. Uji coba one to one dilakukan terhadap tiga peserta didik kelas IV dan memperoleh nilai kepraktisan sebesar 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Meskipun nilai ini merupakan evaluasi awal terhadap media sebelum digunakan secara lebih luas, hal ini wajar mengingat jumlah peserta yang sangat terbatas.

Pada tahap uji coba small group yang melibatkan 10 peserta didik kelas IV, hasil angket respon peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 90% yang masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun daya tariknya dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai kepraktisan dari tahap one to one ke small group menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan masukan awal berhasil meningkatkan kualitas media secara keseluruhan. Tingginya tingkat kepraktisan media ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital ular tangga cerita rakyat mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran digital ular tangga pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Hasil validasi oleh tiga validator memperoleh rata-rata 96,66% dengan kategori “Sangat Valid”, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Pada uji one to one rata-rata nilai sebesar 90% dan pada uji small group sebesar 90%. Selain itu, media ini juga terbukti efektif, ditunjukkan dengan 30 siswa mencapai nilai di atas KKM dan rata-rata nilai sebesar 83%. Dengan demikian, media pembelajaran digital ular tangga pada materi cerita rakyat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

Andani, S. N., Hanik, E. U., Kusumastuti, R., Ifana, S. L., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2025). Pemanfaatan Digital Learning dalam Pembelajaran. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 67–77.

- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495–503. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Ashari Hamzah, R., Al Faridzin, S., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Islam Makassar, U. (2024). Media Pembelajaran Di SD. *Elementary Journal*, 7(2), 2024.
- Awaliah, N. N., Akiah, N. E., & Effendi, A. (2025). Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
- Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Thoriqoh Hidayah. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 56–66. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v5i1.675>
- Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan. 12.
- Norhidayah, S., Majidi, M. W., Marhamah, & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 410–421. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/529>
- Nugraha, B. F. M., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 181–186. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1029>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R, S. F. D., & M, N. A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. 18, 205–218.
- Supriyati, & Muhyidin, A. (2025). Literatur Review Penggunaan Cerita Rakyat. *Journal of Educational Experts*, 8(1), 24–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.30740/jee.v8i1.252>
- Supriyono. (2024). Pentingnya Minat Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 215–222.
- Utami, I. P., Muktadir, A., & Koto, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Keramat Riak Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 56 Kota Bengkulu. *APEDAS: Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 288–301. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index%0APengembangan>