Journal of Elementary School (JOES)
Volume 9, Nomor 1 Januari-Juni 2026
e-ISSN : 2615-1448
p-ISSN : 2620-7338
DOI : http://doi.org/10.31539/0cww2j07

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD AL FURQON KOTA LUBUKLINGGAU

[1*]Vira Muspita, [2]Elya Rosalina, [3]Candres Abadai
Universitas PGRI Silampari[1,2,3]
*Email : muspitavira@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Permainan Ular Tangga Berbasis Canva pada pembelajaran Matematika kelas V SD Al Furqon Kota Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Al Furqon Kota Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, diperoleh skor rata-rata Aiken's V sebesar 0,89 dengan kategori tinggi, sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan yang diperoleh melalui uji coba guru, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat praktis, yang berarti media mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji efektivitas melalui perhitungan N-Gain dari nilai pretest dan posttest menunjukkan skor sebesar 0,77 dengan klasifikasi tinggi, yang menandakan bahwa penggunaan Permainan Ular Tangga Berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas V SD Al Furqon Kota Lubuklinggau. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Canva, Matematika, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga.

ABSTRACT

This study aims to develop a valid, practical, and effective Canva-based Snakes and Ladders Game for fifth-grade Mathematics learning at Al Furqon Elementary School, Lubuklinggau City. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were fifth-grade students at Al Furqon Elementary School, Lubuklinggau City. Data collection techniques were carried out through questionnaires, tests, and documentation. Based on the validation results carried out by three experts, namely linguists, material experts, and media experts, an average Aiken's V score of 0.89 was obtained with a high category, so the media was declared valid and suitable for use in learning. The results of the practicality test obtained through teacher trials, individual trials, and small

group trials showed an average percentage of 94% with a very practical category, which means the media is easy to use and helps the learning process. Furthermore, the effectiveness test results, using the N-Gain calculation of the pretest and posttest scores, showed a score of 0.77, a high classification. This indicates that the Canva-based Snakes and Ladders Game was effective in improving student learning outcomes in fifth-grade Mathematics at Al Furqon Elementary School, Lubuklinggau City. Based on these results, it can be concluded that the developed media has proven valid, practical, and effective in improving student learning outcomes.

Keywords: *Canva, Mathematics, Learning Media, Snakes and Ladders Game.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berkarakter dan kompeten. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta mencerdaskan kehidupan bangsa Suharto (2021:23).

Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran perlu dirancang dengan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Saya berpendapat bahwa pembelajaran yang menarik dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep siswa secara lebih optimal, terutama di jenjang sekolah dasar.

Selain itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik secara aktif dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Di jenjang pendidikan dasar, yakni pada tahap Sekolah Dasar (SD), peran pendidikan menjadi semakin krusial karena masa tersebut merupakan periode pembentukan karakter awal, kebiasaan belajar, serta penguasaan konsep dasar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Rabu 08 Oktober 2025 dengan Kepala Sekolah SD Al Furqon, Bapak Muhammad Tahsinurridho visi

sekolah adalah mencetak siswa yang berkarakter dan berprestasi, dengan misi meningkatkan kualitas guru, sarana pembelajaran, dan prestasi akademik. Meskipun demikian, pelaksanaan masih sering menghadapi kendala terkait waktu dan sumber daya.

Guru kelas V, Ibu Siti Mawaddah Warohmah, menyampaikan bahwa pembelajaran matematika masih menghadapi kendala pada ketuntasan siswa. Dari 21 siswa kelas V, 14 siswa (66,67%) telah tuntas mencapai KKTP sebesar 72, sedangkan 7 siswa (33,33%) belum tuntas. Faktor utama ketidak-tuntasan adalah kurangnya minat belajar siswa dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik.

Analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan bahwa pemilihan media permainan ular tangga berbasis Canva didasarkan pada kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tuntutan pembelajaran matematika yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. Media ular tangga dipilih karena mampu mengintegrasikan unsur bermain, latihan soal, diskusi kelompok, dan penguatan konsep dalam satu aktivitas pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar secara aktif melalui pengalaman bermain sambil belajar (learning by playing). Guru menyatakan bahwa media ini lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, serta

pemahaman konsep siswa (Sumber: Angket Guru, 08 Oktober 2025). Siswa juga menyatakan bahwa permainan ular tangga berbasis Canva lebih menarik, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga membantu mereka lebih fokus, aktif berdiskusi, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran di SD Al Furqon menggunakan kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik. Meski demikian, hasil observasi aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan variasi media pembelajaran masih terbatas pada gambar sederhana, sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang bersifat abstrak dan membutuhkan lebih banyak visualisasi. Dalam hal ini, relevansi kurikulum perlu dibarengi dengan pemilihan media yang tepat agar implementasi kurikulum dapat berjalan secara efektif dan menghasilkan pembelajaran bermakna.

Model pembelajaran yang diterapkan di SD Al Furqon adalah pembelajaran kontekstual, yaitu pembelajaran yang mengaitkan materi dengan situasi nyata di sekitar siswa agar lebih bermakna dan mudah dipahami. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model ini belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif, sehingga keaktifan dan pemahaman siswa belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tuntutan pembelajaran kontekstual, salah satunya melalui media permainan ular tangga berbasis Canva.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian literatur terkini yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Studi sistematis yang dilakukan oleh Himmawan dan Juandi (2023:45) menemukan bahwa penerapan game-based learning dalam pembelajaran matematika terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik dari aspek aktivitas siswa maupun pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, pengembangan media permainan ular tangga berbasis Canva menjadi relevan dan kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran di SD Al Furqon serta selaras dengan judul dan tujuan penelitian ini.

Dengan demikian, pemilihan model kontekstual di sekolah merupakan langkah tepat, namun implementasinya masih memerlukan peningkatan dari segi media dan metode agar efektivitasnya maksimal. Sebagai bagian dari implementasi model pembelajaran, metode yang digunakan guru sangat menentukan bagaimana media dan aktivitas pembelajaran di kelas dijalankan. Dalam hal ini, guru telah menggunakan metode pembelajaran berbasis kegiatan dan kontekstual, namun observasi menunjukkan bahwa metode tersebut kurang mampu memfasilitasi siswa yang memiliki minat rendah atau kesulitan dalam konsep matematika karena keterbatasan variasi media dan interaktivitas. Studi oleh revisi literatur menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukatif atau game edukasi dapat memperkuat metode konvensional, karena memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa memiliki kelebihan yang penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2020:15), media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, media permainan edukatif seperti permainan ular‑tangga berbasis digital maupun platform interaktif menawarkan keunggulan berupa keterlibatan siswa secara aktif,

suasana belajar yang menyenangkan, serta pengulangan konsep secara fleksibel sehingga memungkinkan peningkatan ketercapaian hasil belajar.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan ketuntasan belajar siswa. Media pembelajaran yang berbentuk permainan edukatif, seperti permainan Ular Tangga berbasis Canva, menawarkan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, mengulang konsep secara fleksibel, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2020:15), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, menumbuhkan minat belajar, serta meningkatkan keaktifan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Sanjaya (2021:45) yang menekankan bahwa media pembelajaran harus dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis permainan yang dikembangkan melalui platform Canva memiliki kelebihan dan urgensi tinggi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Canva menyediakan beragam template, elemen visual, dan fitur interaktif yang memudahkan guru mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan mudah digunakan. Menurut Arsyad (2020:15), media visual-interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman konsep siswa, sedangkan Hapsari dan Suryani (2022:88) menegaskan bahwa Canva efektif meningkatkan kualitas desain media pembelajaran dan keterlibatan siswa. Selain itu, Himmawan dan Juandi (2023:45) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, pengembangan media permainan ular tangga berbasis Canva menjadi solusi yang relevan, inovatif, dan urgen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga menggunakan Canva pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Al Furqon, Kota Lubuklinggau.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva pada pembelajaran Matematika kelas V SD Al-Furqon Kota Lubuklinggau.

Pada tahap analysis dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan angket kepada guru dan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi Matematika serta kurang tertarik pada media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Tahap design dilakukan dengan merancang media pembelajaran, materi, tampilan visual, bahasa, serta aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap development dilakukan pembuatan media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar pada siswa kelas V SD Al-Furqon Kota Lubuklinggau untuk

mengetahui kepraktisan dan efektivitas media. Tahap evaluation dilakukan untuk menilai kualitas media berdasarkan hasil validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest.

Subjek penelitian terdiri atas tiga validator ahli, 3 siswa pada uji coba perorangan, 6 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 17 siswa pada uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Data dianalisis menggunakan analisis validitas Aiken's V, persentase kepraktisan, dan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Canva pada pembelajaran Matematika kelas V SD Al Furqon Kota Lubuklinggau. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Pada tahap analisis ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, yaitu rendahnya antusiasme siswa, kurangnya variasi media pembelajaran, serta kesulitan siswa memahami materi Matematika yang bersifat abstrak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan.

Tahap desain dilakukan dengan merancang tampilan media, materi, aturan permainan, serta instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket respon. Selanjutnya pada tahap pengembangan, media dibuat menggunakan aplikasi Canva kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,93 dengan kategori tinggi. Validasi ahli materi memperoleh nilai 0,93 dengan kategori tinggi, sedangkan validasi ahli media memperoleh nilai 0,83 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil rekapitulasi seluruh validator, rata-rata nilai Aiken's V sebesar 0,89 sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji kepraktisan dilakukan kepada guru dan siswa. Hasil uji kepraktisan guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Uji coba perorangan memperoleh persentase 93% dan uji kelompok kecil memperoleh persentase 93%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hasil rekapitulasi kepraktisan menunjukkan rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat praktis.

Keefektifan media diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test siswa. Nilai rata-rata pre-test sebesar 39 dan nilai rata-rata post-test sebesar 86. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas V SD Al Furqon Kota Lubuklinggau.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Canva dilakukan untuk mengatasi rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, penggunaan media permainan interaktif menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE karena model ini memberikan langkah yang sistematis dalam proses pengembangan produk. Tahapan analisis membantu peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru, sedangkan tahap desain dan pengembangan memungkinkan media disusun sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan aplikasi Canva juga mempermudah proses pembuatan media yang menarik secara visual dan interaktif.

Hasil validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kebahasaan, kesesuaian materi, serta tampilan media pembelajaran. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif membantu siswa memahami instruksi dengan lebih mudah. Selain itu, penyajian materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar membuat media lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dari aspek media, tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, gambar yang relevan, serta bentuk permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa belajar sambil bermain. Kondisi ini membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan tidak mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran Matematika.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa. Guru menilai media mudah digunakan dan mampu membantu penyampaian materi pembelajaran. Sementara itu, siswa merasa media lebih menarik dibandingkan media yang biasa digunakan sebelumnya. Pembelajaran melalui permainan juga meningkatkan interaksi antar siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Selain praktis, media yang dikembangkan juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 39 menjadi 86 pada post-test. Hasil N-Gain sebesar 0,77 termasuk kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa pada materi Matematika.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep abstrak melalui aktivitas belajar yang konkret dan visual. Proses bermain sambil belajar membuat siswa lebih mudah mengingat materi serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif digunakan pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Permainan Ular Tangga Berbasis Canva pada pembelajaran Matematika kelas V SD Al Furqon Kota Lubuklinggau, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media memperoleh rata-rata nilai Aiken’s V sebesar 0,89 dengan kategori tinggi. Hasil uji kepraktisan memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, Permainan Ular Tangga Berbasis Canva layak

digunakan sebagai media pembelajaran Matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

Abuhassna, H., Alnawajha, S., Awae, F., Adnan, M. A. B. M. & Edwards, B. I. (2024). *Synthesizing technology integration within the ADDIE model for instructional design: A comprehensive systematic literature review*. Journal of Autonomous Intelligence, 7(5).

Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, S. M. S. & Septiarini, N. I. (2024). *Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning.* Jurnal Pendidikan Indonesia, 13(1), pp. 202-209.

Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S., Pradnyani, M. S., & Septiarini, N. I. (2024). *Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning.* JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 13 (1), 202-209.

Anandifa, F. N., & Wiratsiwi, W. (2025). *Pengembangan media ular tangga numerasi (ULTRASI) berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar di UPT SD Negeri Doromukti*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar „Pendas", 10(2).

Andriani, F., & Wahyudi. (2024). *Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD*. Jurnal Educatio, 8(2), 5743. Diakses dari: https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/5743

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Chang, L. L., & Abidin, M. J. B. Z. (2024). *Instructional design of classroom instructional skills based on the ADDIE model.* Technium Social Sciences Journal, 55, p. 167.

Fadli, M., & Wulandari, T. (2022). *Strategi Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.

Gustiani, S. (2023). *Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives*. Jakarta: Universitas Terbuka Press.

Husamah, H., Hadi Suwono, & Hadi Nur. (2022). Global trend of research and development in education in the pandemic era: A systematic literature review. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 2(2), 89-100. https://doi.org/10.22219/raden.v2i2.23224

Magdalena, I., Septianti, N., & Afiani, R. (2023). *Pembelajaran Matematika SD: Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pengembangan Kemampuan Analitis*. Bandung: Alfabeta.

Mahardika, R., & Siswoyo, B. (2021). *Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Surabaya: Unesa University Press.

Maulyda, M. A., Umar, U., & Hidayati, V. R. (2025). *Development of Mathematical Snakes and Ladders Media to Improve Elementary Students' Learning Outcomes on Circle Materials*. Jurnal Symmetry, 5(1), 4709. Diakses dari: https://journal.unpas.ac.id/index.php/symmetry/article/view/4709

Nabila, N. (2021). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Pendekatan Kognitif dan Analitis*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). *Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 8(2), 1500-1511. (Ningrum et al., 2024:1500-1511)

Pasaribu, S. R., & Sofiyah, K. (2024). *Strategi dan Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Medan: USU Press.

Pazira, D., Istianingsih, S., & Fauzi, A. (2025). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Pada Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas II SD Negeri 1 Krama Jaya*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(1), 3921. Diakses dari: https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3921

Prasetya, H. (2020). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Putri, A., & Asrin, N. (2023). *Perkembangan Sosial, Moral, dan Emosional Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rahmawati, D., & Siregar, M. (2023). Efektivitas Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 15(1), 100–110.

Rajab, T. A. (2023). *Ular tangga berbasis digital sebagai media pembelajaran*. Jurnal Al-Madrasah,

Ramadhan, D. K., & Jadmiko, R. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan QR-Code pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Organ Tubuh Manusia Kelas V SDIT Al-Asror Ringinpitu*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(3), 3815. DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3815

Rusdi, R. (2018). *Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar*. Jurnal Didaktika

Sanjaya, W. (2021). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Kompetensi*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Aktivitas Siswa*. Bandung: Kencana.

Sapthania, R., Setyawati, N., & Mudzanatun, F. (2023). *Perkembangan Kognitif, Bahasa, dan Sosial-Emosional Anak SD*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dalam Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1).

Setiana, S., & Eliasa, R. (2024). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.

Shakeel, S. I., Al Mamun, M., Haolader, F. A. (2023). *Instructional design with ADDIE and rapid prototyping for blended learning: Validation and its acceptance in the context of TVET Bangladesh.* Education and Information Technologies.

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). *A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education.* Information (Switzerland), 13 (9), 402.

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2024). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402. https://doi.org/10.3390/info13090402

Sudirman, S. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (ed. 21). Bandung: Alfabeta.

Suharto, R. (2021). *Sistem Pendidikan Nasional dan Pembangunan Karakter*. Jakarta: Rajawali Pers. h

Szabo, D. A. (2022). *Adapting the ADDIE Instructional Design Model in Online Education.* Studia Universitatis Babeş-Bolyai Psychologia-Paedagogia, LXVII(1), pp. 125-140.

Yanti, A. D., & Ana, R. F. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Didukung dengan QR Code untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Bhinneka PGRI. Diakses dari: https://www.autentik.stkippgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/356

Yanti, A. D., & Ana, R. F. R. (2023). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga didukung dengan QR Code untuk siswa kelas III Sekolah Dasar*. Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, Vol. 7 No. 2, September 2023.

Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Jurnal Pendidikan Tambusai, 8 (3), 46 363-46 369.