

Studi Literatur : Pemanfaatan Permainan Ular Tangga Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar

Mei Siva Atmayanti, ✉, Universitas PGRI Madiun
Kartika Hendriyana, Universitas PGRI Madiun
Hasna Tsabitah Mahdiyah, Universitas PGRI Madiun
Windan Wahyuningsasi, Universitas PGRI Madiun
Halimah Aulia Purwandi, Universitas PGRI Madiun
Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

✉ meisivaatmayanti@gmail.com

Abstract: Indonesian language learning in lower elementary school still faces several challenges, including monotonous learning processes that reduce students' interest and participation. One learning medium that can address this issue is the educational Snakes and Ladders game. This study aims to examine the use of the educational Snakes and Ladders game in Indonesian language learning for lower elementary school students through a literature review approach. The method used is a literature review by collecting and analyzing relevant journal articles and other scholarly sources. The findings indicate that the educational Snakes and Ladders game can improve students' learning motivation, participation, reading skills, comprehension, and learning outcomes. Therefore, the educational Snakes and Ladders game can serve as an effective learning medium to improve the quality of Indonesian language learning in lower elementary school.

Keywords: literature review, educational Snakes and Ladders game, Indonesian language learning, lower elementary school, learning media.

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar masih menghadapi permasalahan, seperti proses pembelajaran yang monoton sehingga menurunkan minat dan keaktifan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah permainan ular tangga edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar melalui studi literatur. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai artikel jurnal serta sumber ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, kemampuan membaca, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar.

Kata kunci: studi literatur, permainan ular tangga edukatif, pembelajaran Bahasa Indonesia, kelas rendah sekolah dasar.



PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berkaitan serta menjadi dasar dalam berkomunikasi, memperoleh informasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Ubaidillah et al., 2025). Keterampilan menyimak menjadi fondasi dalam proses pemerolehan bahasa karena melalui kegiatan menyimak peserta didik memperoleh berbagai informasi yang selanjutnya mendukung perkembangan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Ubaidillah et al., 2025). Selain itu, keterampilan berbicara berperan dalam melatih peserta didik mengemukakan ide, pendapat, dan perasaan secara lisan dengan baik (Anjelina & Tarmini, 2022). Keterampilan membaca membantu peserta didik memahami informasi, memperluas wawasan, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sedangkan keterampilan menulis menjadi sarana bagi peserta didik untuk menuangkan ide dan gagasan secara sistematis dalam bentuk tulisan (Yulismar & Marlina, 2025; Azmusya & Wangid, 2014). Penelitian (Dan et al., 2023)) menunjukkan bahwa media ULTIBI (Ular Tangga Bahasa Indonesia) yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan keaktifan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memiliki potensi sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik agar seluruh keterampilan berbahasa dapat berkembang secara optimal (Arsyad, 2019; Kustandi & Darmawan, 2020).

Namun, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran yang cenderung monoton, penggunaan metode yang masih berpusat pada guru, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang aktif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia belum tercapai secara optimal (Rahma et al., 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. (Marlina & Padang, 2025) menyatakan bahwa penggunaan game edukasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian (Lestari, 2024) menunjukkan bahwa media Ular Tangga Cerdas Membaca sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan karena mampu meningkatkan motivasi, minat baca, dan keterampilan membaca siswa kelas I sekolah dasar. Selaras dengan itu, Afaf (2023) mengembangkan media Ular Tangga Literasi (ULTRASI) yang terbukti membantu peserta didik belajar membaca permulaan melalui kegiatan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian (Nurroin & Jamhuri, 2025) juga menunjukkan bahwa media game edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sejalan dengan itu, Siregar dan Sipayung (2025) menemukan bahwa media ular tangga interaktif efektif meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian mengenai pengembangan media ular tangga Bahasa Indonesia juga membuktikan bahwa media tersebut mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung (Sabrina, 2024).

Meskipun pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik, pelaksanaannya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang sering

ditemukan adalah proses pembelajaran yang masih berlangsung secara monoton karena menurut (Kusuma Ardi & Dessty, 2023) guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa didukung media pembelajaran yang inovatif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran, cepat merasa bosan, kurang aktif dalam proses belajar, serta mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Akibatnya sejalan dengan pernyataan, motivasi belajar, minat belajar, dan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Tumismanisih et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai problematika, antara lain rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang belum mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian Juniarno, Sariban, dan Irmayani (2024) juga menunjukkan bahwa guru perlu menerapkan strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Peserta didik kelas rendah sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik pada jenjang kelas tinggi. Pada usia tersebut, siswa masih berada pada tahap perkembangan yang lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, media yang konkret, serta aktivitas yang menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Ramadan, Rusdan, dan Gusmaneli (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menemukan pengetahuan, berpikir kritis, dan terlibat selama proses pembelajaran. Selain itu, dunia anak pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan. Hal tersebut didukung oleh penelitian Nurroin dan Jamhuri (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah, sekaligus dapat membantu guru menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Selain meningkatkan kemampuan membaca, media permainan ular tangga juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian (Auliyawati & Nugroho, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh (Janah, M. N., Reni, D. S., Wulandari, N. S., Musayadah, B., & Maulana, 2025) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga efektif menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian (Pramiswari & Mukhlisina, 2023) menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dipadukan dengan model pembelajaran ECOLA mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan permainan membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran dan meningkatkan minat mereka dalam kegiatan membaca sejalan dengan penelitian yang dibahas oleh Penelitian (Sri Muliani Hasana et al., 2026) membuktikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar. Media permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan membaca. Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Arianti & Kristiantari, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa

kelas I sekolah dasar. Media tersebut dinilai efektif karena mengintegrasikan aktivitas bermain dengan pembelajaran membaca sehingga peserta didik lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diberikan. Hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa permainan ular tangga edukatif memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan inovasi pembelajaran, penggunaan media berbasis permainan (game-based learning) semakin banyak diterapkan pada jenjang sekolah dasar karena dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu media yang banyak dikembangkan adalah permainan ular tangga edukatif, yaitu permainan yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam setiap tahapan permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Keberhasilan penggunaan media ular tangga tidak hanya ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga pada mata pelajaran lain di sekolah dasar. (Handayani et al., 2025) melaporkan bahwa media ular tangga berbasis Project Based Learning mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga memiliki fleksibilitas tinggi untuk diterapkan pada berbagai materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian Malinda dan Hendratno (2024) menunjukkan bahwa media permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian (Fahrunnisah, 2025)) juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan berbahasa peserta didik. Melalui aktivitas belajar sambil bermain, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Hasil penelitian Nurroin dan Jamhuri (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga mampu meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain itu, Siregar dan Sipayung (2025) mengemukakan bahwa media ular tangga interaktif efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Yulismar dan Marlina (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan game edukasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian Saleem, Ardiana, dan Rahmanah (2023) juga menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk aktif selama proses belajar. Penelitian Ardi dan Deswita (2023) menemukan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas belajar yang melibatkan interaksi dan permainan. Selanjutnya, Aliha (2025) menyatakan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukatif memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, kemampuan membaca, pemahaman materi, serta hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa permainan ular tangga edukatif telah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar dan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, kemampuan membaca, pemahaman materi, serta hasil belajar peserta didik. Berbagai penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang baik sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian,

sebagian besar penelitian yang telah dilakukan masih berfokus pada pengembangan media pembelajaran maupun pengujian efektivitas media melalui metode eksperimen dan penelitian pengembangan (Research and Development). (Elvira Qorry, Dr. Hendratno, 2023) Penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya dilakukan pada sekolah, kelas, atau materi tertentu sehingga hasilnya masih bersifat parsial dan belum memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai pemanfaatan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar.

Selain itu, kajian yang menghimpun, membandingkan, dan menganalisis berbagai hasil (Fatah & Huzaini, 2026) penelitian melalui pendekatan studi literatur masih relatif terbatas. Padahal, studi literatur memiliki peran penting dalam menyintesis berbagai temuan penelitian sehingga dapat memberikan informasi yang lebih komprehensif mengenai efektivitas, kelebihan, keterbatasan, serta peluang pengembangan media permainan ular tangga edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui sintesis (Nasrudin, 2023) berbagai hasil penelitian tersebut, guru tidak hanya memperoleh informasi mengenai keberhasilan penggunaan media permainan ular tangga, tetapi juga memperoleh gambaran mengenai strategi penerapan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Hasil sintesis (Shinta Meyza Putri et al., 2024) tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan. Selain itu, hasil kajian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Dengan adanya kajian yang komprehensif, berbagai hasil penelitian yang selama ini masih tersebar dapat dirangkum menjadi satu kesatuan informasi sehingga memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai manfaat, efektivitas, kelebihan, keterbatasan, serta peluang pengembangan media permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji berbagai hasil penelitian mengenai pemanfaatan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar melalui pendekatan studi literatur. Kajian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih komprehensif dan menjadi referensi bagi guru, mahasiswa, maupun peneliti dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Studi literatur merupakan metode penelitian yang dilakukan melalui pengumpulan, penelaahan, dan sintesis berbagai sumber ilmiah yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai suatu topik penelitian. Dalam penelitian ini, fokus kajian adalah pemanfaatan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar. Sumber data yang digunakan berupa lima artikel jurnal nasional yang diterbitkan pada rentang tahun 2023–2024. Artikel dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan topik penelitian, yaitu membahas pengembangan maupun pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Prosedur penelitian diawali dengan menentukan fokus kajian, kemudian melakukan penelusuran artikel melalui berbagai jurnal ilmiah yang relevan. Selanjutnya dilakukan seleksi terhadap artikel berdasarkan kriteria, yaitu memiliki keterkaitan dengan permainan ular tangga edukatif, diterbitkan dalam kurun waktu 2023–2024, serta membahas implementasi media dalam pembelajaran di sekolah dasar. Artikel yang memenuhi kriteria kemudian dibaca secara menyeluruh untuk mengidentifikasi informasi penting, seperti tujuan penelitian, metode yang digunakan, karakteristik media, serta hasil

penelitian. Informasi yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang sesuai dengan fokus kajian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik dokumentasi dengan instrumen berupa lembar analisis literatur. Lembar analisis digunakan untuk mencatat identitas artikel, tujuan penelitian, metode penelitian, karakteristik media permainan ular tangga, serta temuan utama yang berkaitan dengan pemanfaatannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, informasi yang tidak sesuai dengan fokus penelitian diseleksi, sedangkan informasi yang relevan dikelompokkan berdasarkan tema. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang membandingkan dan menghubungkan temuan dari setiap penelitian. Tahap akhir dilakukan sintesis terhadap seluruh hasil kajian untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik, manfaat, efektivitas, serta kecenderungan pemanfaatan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN

Permainan ular tangga edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga mampu mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik. Meskipun setiap penelitian memiliki fokus materi yang berbeda, seluruhnya memperlihatkan kecenderungan bahwa permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah, Rahmah, Aini, dan Febriyani 2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 1 Pamalayan Ciamis. Media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena siswa terlibat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti permainan secara berkelompok. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar sehingga pemahaman terhadap materi Bahasa Indonesia menjadi lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mengurangi kejenuhan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Melinda dan Hendratno 2024) yang mengembangkan media permainan ular tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif. Media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memperoleh tingkat validitas sebesar 98% dari ahli materi dan 84% dari ahli media. Selain dinyatakan sangat layak digunakan, penerapan media juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,63. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi Bahasa Indonesia melalui permainan mampu membantu siswa memahami konsep kebahasaan secara lebih mudah karena proses belajar berlangsung secara interaktif.

Hasil yang tidak jauh berbeda juga ditemukan oleh (Fatikhathun Najikhah¹, Siti Masfuah², Siti Fatimah³, Ririn Anggraini⁴, 2024) dalam pengembangan media permainan ular tangga pada materi majas metafora. Media memperoleh hasil validasi yang sangat baik, yaitu 95,2% dari ahli materi dan 95,4% dari ahli media. Setelah diterapkan dalam pembelajaran, hasil belajar siswa meningkat sebesar 13%. Selain itu, siswa memberikan respons positif karena media dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran.

Efektivitas permainan ular tangga tidak hanya ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian (Kusuma Ardi & Dessty, 2023) pada pembelajaran numerasi menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa

sekolah dasar. Melalui aktivitas bermain, siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, berani berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik permainan ular tangga yang bersifat interaktif dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Temuan yang semakin menguatkan pemanfaatan media ini disampaikan oleh (Shinta Meyza Putri et al., 2024), melalui pengembangan game ular tangga yang dipadukan dengan kartu baca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD. Media dikembangkan menggunakan model Borg dan Gall dan memperoleh penilaian guru sebesar 4,82 dengan kategori sangat layak. Respons siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Dari sisi hasil belajar, nilai rata-rata siswa meningkat dari 50 pada pretest menjadi 74,09 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 24,09 poin (48,18%). Temuan (Siregar & Sipayung, 2025) tersebut menunjukkan bahwa integrasi permainan ular tangga dengan kartu baca mampu membantu siswa kelas rendah mengembangkan kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Jika dibandingkan, kelima penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi ke dalam aktivitas bermain. Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran, jenjang kelas, serta tujuan penelitian. Dua penelitian berfokus pada pengembangan media Bahasa Indonesia, satu penelitian menguji pengaruh permainan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, satu penelitian mengembangkan media pada materi numerasi, sedangkan penelitian lainnya mengembangkan media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Meskipun demikian, seluruh penelitian menghasilkan kesimpulan yang sejalan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, interaksi antarsiswa, pemahaman materi, dan hasil belajar.

Hasil sintesis tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai permainan ular tangga edukatif selama ini masih didominasi oleh pengembangan media pada materi atau kompetensi tertentu, seperti numerasi, kalimat transitif dan intransitif, majas metafora, kemampuan membaca permulaan, maupun pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Sebagian besar penelitian juga berorientasi pada pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk pembelajaran. Sementara itu, kajian yang menghimpun dan menganalisis secara menyeluruh berbagai hasil penelitian mengenai pemanfaatan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kelas rendah sekolah dasar, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menyajikan sintesis dari berbagai penelitian terdahulu sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai karakteristik media, bentuk implementasi, manfaat, serta efektivitas permainan ular tangga edukatif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar. Sintesis tersebut diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru maupun peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, Rahmah, Aini, dan Febriyani (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 1 Pamalayan Ciamis. Temuan tersebut sejalan dengan Nuraeni dan Wahid (2022) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak karena pembelajaran disajikan dalam suasana yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. (Nasrudin, 2023) Melalui permainan tersebut, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan menyimak, berbicara, membaca, serta

berani mengemukakan pendapat sehingga perkembangan kemampuan bahasa mengalami peningkatan. Penelitian (Nuraeni & B S, 2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, hasil penelitian Fauziah et al. (2024) juga didukung oleh teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan aktivitas peserta didik. Media permainan ular tangga dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh (Siregar & Sipayung, 2025) dari ketuntasan klasikal 62,21% pada siklus I menjadi 86,95% pada siklus II, membuktikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nuraeni dan Wahid (2022) mengenai efektivitas media permainan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, sekaligus memperkuat teori media pembelajaran yang menjelaskan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian Melinda dan Hendratno (2024) yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga pada materi kalimat transitif dan intransitif memperoleh tingkat validitas sangat tinggi, yaitu 98% dari ahli materi dan 84% dari ahli media, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,63, sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Ardi dan Dessty (2023) bahwa media pembelajaran merupakan perantara dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu, menurut (Ramadan et al., 2025) permainan ular tangga dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai kegiatan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman materi. Hasil penelitian tersebut juga diperkuat oleh Hasana dan Azmy (2026) yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, serta mendorong siswa lebih aktif memahami materi melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, hasil penelitian Melinda dan Hendratno (2024) membuktikan bahwa media permainan ular tangga tidak hanya memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sesuai dengan teori Ardi dan Dessty (2023) serta Hasana dan Azmy (2026) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian Najikhah, Masfiah, Fatimah, Anggraini, dan Styaningsih (2024) yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga pada materi majas metafora memperoleh tingkat validitas sangat tinggi, yaitu 95,2% dari ahli materi dan 95,4% dari ahli media, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 13%, sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Putri & Muhtarom, 2024) Melinda dan Hendratno (2024) bahwa media pembelajaran berperan sebagai jembatan penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, (Rosnaeni, 2022) media permainan ular tangga memiliki unsur permainan yang dapat mengurangi kebosanan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah mereka memahami konsep melalui aktivitas belajar sambil bermain. Hasil penelitian tersebut juga diperkuat oleh Nuraeni dan Wahid (2022) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong siswa lebih aktif dalam menyimak, berbicara, membaca, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Dengan

demikian, hasil penelitian Najikhah et al. (2024) membuktikan bahwa media permainan ular tangga tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sesuai dengan teori Melinda dan Hendratno (2024) serta Nuraeni dan Wahid (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, perkembangan kemampuan berbahasa, serta hasil belajar peserta didik.

Efektivitas permainan ular tangga yang ditemukan dalam penelitian (Kusuma Ardi & Dessty, 2023) pada pembelajaran numerasi, yang menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Melinda dan Hendratno (2024) bahwa media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami. Selain itu, karakteristik permainan yang interaktif membuat siswa lebih berani berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Hasil penelitian tersebut juga diperkuat oleh (Hakim et al., 2025) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak karena memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, serta mendorong siswa lebih aktif dalam menyimak, berbicara, membaca, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Dengan demikian, hasil penelitian Ardi dan Dessty (2023) membuktikan bahwa media permainan ular tangga tidak hanya efektif diterapkan pada pembelajaran numerasi, tetapi juga sesuai dengan teori Melinda dan Hendratno (2024) serta Nuraeni dan Wahid (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, keterlibatan, serta pemahaman siswa pada berbagai mata pelajaran.

Temuan penelitian Putri, Kartika, Widiyanti, dan Setiawaty (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan game ular tangga yang dipadukan dengan kartu baca memperoleh penilaian guru sebesar 4,82 dengan kategori sangat layak, serta meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 50 pada pretest menjadi 74,09 pada posttest atau meningkat sebesar 24,09 poin (48,18%), sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Melinda dan Hendratno (2024) bahwa media permainan ular tangga berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa memahami materi serta meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian tersebut juga diperkuat oleh Nuraeni dan Wahid (2022) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong siswa lebih aktif dalam menyimak, berbicara, membaca, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Dengan demikian, hasil penelitian Putri et al. (2024) membuktikan bahwa integrasi permainan ular tangga dengan kartu baca tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sesuai dengan teori Melinda dan Hendratno (2024) serta Nuraeni dan Wahid (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, kemampuan membaca, serta hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga edukatif merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar. Berbagai penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, keterlibatan, kemampuan membaca, pemahaman materi, serta hasil belajar peserta didik. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik permainan ular tangga yang menggabungkan unsur belajar dan bermain, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Melalui aktivitas bermain, peserta didik terdorong untuk lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga materi Bahasa Indonesia lebih mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Pada bagian ini dipaparkan mengenai simpulan hasil penelitian.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukatif telah dikembangkan dalam berbagai bentuk dan diterapkan pada beragam materi pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti membaca permulaan, membaca pemahaman, kalimat transitif dan intransitif, serta materi kebahasaan lainnya. Secara umum, seluruh penelitian memberikan hasil yang konsisten bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif memberikan dampak positif terhadap kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Selain meningkatkan kemampuan akademik siswa, media ini juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan interaksi antarsiswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang telah dilakukan masih berfokus pada pengembangan media dan pengujian efektivitasnya pada materi atau jenjang tertentu. Penelitian yang mengintegrasikan berbagai hasil penelitian melalui pendekatan studi literatur masih relatif terbatas, khususnya yang membahas pemanfaatan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas kajian pada materi Bahasa Indonesia yang lebih beragam, melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, serta mengembangkan permainan ular tangga edukatif yang dipadukan dengan teknologi digital agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

1. Arianti, N. K. L., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Transformasi Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Melalui Permainan Media Ular Tangga. In *Indonesian Journal of Instruction* (Vol. 5, Number 2, pp. 252–261). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.78256>
2. Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA. In *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Vol. 15, Number 2, pp. 61–64). <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i2.9117>
3. Dan, B., Di, A., & Di, N. (2023). *Pegembangan Media Ultibi (Ular Tangga Bahasa Indonesia) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku*.
4. Elvira Qorry, Dr. Hendratno, M. H. (2023). 濟無PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT TRANSITIF DAN INTRANSITIF PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH. *Muslim Terkini*, 1.

- <https://www.muslimterkini.id/pendidikan/909984937/50-contoh-kata-homonim-dan-artinya-lengkap-dengan-kalimatnya-untuk-panduan-belajarmu?page=6>
5. Fahrunnisah, F. (2025). Application of the Traditional Snakes and Ladders Game as an Indonesian Language Learning Media to Train Students' Language Skills in Elementary Schools. In *MANDALIKA: Journal of Social Science* (Vol. 3, Number 1, pp. 1–7). <https://journals.balaipublikasi.id/index.php/mandalika/article/view/177>
 6. Fatah, Z., & Huzaini, A. I. (2026). 1, 2 1,2. *Jamastika*, 5(April).
 7. Fatikhatus Najikhah¹, Siti Masfuah², Siti Fatimah³, Ririn Anggraini⁴, M. S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK PENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR SISWA DALAM MATERI MAJAS METAFORA*. 2(2), 306–312.
 8. Hakim, N. D., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Kebutuhan Media Game Edukatif Ular Tangga Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2750–2759. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3580>
 9. Handayani, S., Astuti, T., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Media Ular Tangga Berbasis PBL pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. In *Publikasi Pendidikan* (Vol. 15, Number 3, p. 849). <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i3.73227>
 10. Janah, M. N., Reni, D. S., Wulandari, N. S., Musayadah, B., & Maulana, R. Y. (2025). *Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 5(1), 197–204.e.
 11. Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, 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>
 12. Lestari, N. A. (2024). Pengembangan media ular tangga cerdas membaca untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. In *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar* (Vol. 12, Number 10, pp. 153–164). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65478>
 13. Marlina, L., & Padang, K. (2025). Penggunaan Game Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Pasaman. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(3), 2025. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/>
 14. Nasrudin, M. F. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA KELAS II. *Journal of Engineering Research*, 09.
 15. Nuraeni, S., & B S, A. W. (2022). Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2410–2413. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3138>
 16. Nurroin, K., & Jamhuri, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan. *Al-Ikhtiar: Jurnal Studil Slam*, 2(1), 330–343. <https://doi.org/10.71242/0yqjn912>
 17. Pramiswari, E. D., & Mukhlisina, I. (2023). Implementation of the Bomb Snakes and Ladders Game Based on the ECOLA Learning Model to Improve Reading Skills in Elementary Schools. In *Journal of Education Action Research* (Vol. 7, Number 4, pp. 463–471). <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.64847>
 18. Putri, V. A., & Muhtarom, T. (2024). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3581–3590. <https://journal.uir.ac.id/ajie/article/view/971>
 19. Rahma, A., Rusagau, U. H., Tadulako, U., & Palu, S. D. N. (2025). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2B SDN 25 Palu melalui Media Game Edukatif*. 04(02), 1975–1979.
 20. Ramadan, F. O., Rusdan, S., Negeri, I., & Bonjol, I. (2025). *Strategi Pembelajaran*

Inkuiri.

21. Rosnaeni, N. . 20204082020. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Di Sdn 24 Macanang Kabupaten Bone* (p. 152). <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/56624/>
22. Shinta Meyza Putri, Anisa Surya Kartika, Erdea Widiyani, & Rani Setiawaty. (2024). Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 54–67. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.524>
23. Siregar, L. F., & Sipayung, R. (2025). Efektivitas Media Ular Tangga Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Swasta Budi Murni 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2559–2567.
24. Sri Muliani Hasana, A., Azmy, B., & Buana Surabaya, A. (2026). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Membaca Teks Naratif Siswa Sekolah Dasar* (pp. 2477–2143).
25. Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan Menyimak sebagai Pondasi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 439–448. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1404>