

Vol. 4, No. 2, 2025

Sosialisasi Media Ular Tangga (M-ATBIO) sebagai Inovasi Pembelajaran Kolaboratif Matematika dan Biologi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Waingapu

Apliana Maru^{1*}, Kaita Lepir¹, Astrilina Hamu Eti¹, Eksigen Hatta Landu Kura¹, Ancelia Padji Djera¹, Verena Serti Pindi Tamu Apu¹, Marleni Rosalia Ndapa Huda¹

¹Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

ABSTRACT

Learning in grade IX still occurs mostly in a one-way manner, resulting in students being less actively involved, especially in materials that require cross-conceptual understanding such as mathematics and biology. This condition often makes students less motivated and have difficulty understanding the material. Based on these problems, this study developed the MATBIO Snakes and Ladders game media as an alternative to collaborative learning that is more enjoyable and encourages students to learn together through educational games. Socialization was carried out on 30 grade IX students using questionnaires, student responses, and learning outcome tests. Student responses were also very positive with a percentage of 89%, indicating that this media is interesting and easy to use. In addition, there was a 32% increase in learning outcomes after using the media. The results of this socialization indicate that MatBio Snakes and Ladders can be an alternative media that is effective, interesting, and supports collaborative learning in the classroom.

Keyword: Collaborative learning, Game media, Snakes and ladders, MATBIO, Development.

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
30.11.2025	12.12.2025	17.12.2025	31.12.2025

Suggested citation:

Maru, A., Lepir, K., Eti, A.H., Kura, E.H.L., Djera, A.P., Apu, V.S.P.T & Huda, M.R.N (2025). Sosialisasi Media Ular Tangga (M-ATBIO) sebagai Inovasi Pembelajaran Kolaboratif Matematika dan Biologi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Waingapu. *Damhil: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 182-190.

Open Access | URL: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/damhil/index>

¹ Corresponding Author: Jalan R. Suprpto, No. 35, Kelurahan Prailiu, Kecamatan Kampera, Waingapu, Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur; email: aplimaru24@gmail.com

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital seperti aplikasi pembelajaran, platform e-learning, dan video edukasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Fatimah et al., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan lebih fleksibel, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka masing-masing. Dengan media digital, siswa juga dapat belajar kapan saja dan di mana saja, yang memberikan kenyamanan bagi mereka. Selain itu, teknologi pendidikan memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan terhubung dengan dunia nyata. menyebutkan bahwa pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi tersebut. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah proses belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah, pembelajaran masih banyak dilakukan dengan cara konvensional dan berpusat pada guru. Guru umumnya menyampaikan materi melalui ceramah dengan bantuan buku paket atau slide presentasi, sehingga peserta didik lebih sering hanya mendengarkan. Akibatnya, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat.

Tantangan utama dalam pembelajaran Biologi di SMP pada pelaksanaan Kurikulum Merdeka meliputi perbedaan kemampuan siswa, rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, serta jumlah siswa yang terlalu banyak dalam satu kelas. Perbedaan kemampuan siswa menjadi tantangan awal karena setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman, kesiapan belajar, dan latar belakang yang berbeda, sehingga berpotensi menimbulkan kesenjangan pemahaman materi jika tidak ditangani dengan strategi yang tepat. Haria dkk. & Sarwendah dkk., (2024). Tantangan pemahaman yang muncul mencakup rendahnya penguasaan konsep dasar literasi dan numerasi yang belum merata di berbagai wilayah (mis. perkotaan dan pedesaan), kesulitan siswa dalam menghubungkan konsep matematika dengan konteks nyata serta dalam melakukan penalaran dan pemecahan masalah matematis, motivasi belajar matematika yang rendah yang berdampak pada partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta pelaksanaan asesmen formatif yang belum optimal sehingga umpan balik bagi penguatan konsep belum maksimal.

Permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan unsur bermain dan belajar secara seimbang. Melalui permainan edukatif, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik. Fatimah et al., (2023) menjelaskan bahwa permainan edukatif atau Alat Permainan Edukatif (APE) berfungsi sebagai sarana stimulasi belajar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta motivasi belajar karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berperan sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dimodifikasi dari permainan tradisional ular tangga dengan

tujuan mendukung proses pembelajaran di kelas. Media ini dirancang dengan memasukkan materi pelajaran ke dalam papan permainan, kartu soal, dan komponen pendukung lainnya sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain secara aktif dan menyenangkan. Menurut Hapsari et al., (2023), media pembelajaran ular tangga yang dipadukan dengan kartu soal dan stiker jawaban mampu meningkatkan semangat, keaktifan, serta pemahaman konseptual peserta didik karena menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton. Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik. menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan ular tangga memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara mandiri melalui diskusi kelompok dan pemecahan masalah yang muncul selama permainan. Hal ini sejalan dengan (Rizkayati et al., 2024) yang menegaskan bahwa kelebihan media ular tangga terletak pada sifatnya yang kolaboratif, sehingga peserta didik tidak belajar secara individual, melainkan dalam kelompok.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Rambe et al., (2024) menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode konvensional cenderung membuat peserta didik pasif dan mudah bosan. Oleh karena itu, permainan ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik lebih antusias dan terlibat aktif selama kegiatan belajar mengajar. elain itu, penggunaan media ular tangga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui permainan ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, seperti berdiskusi, menjawab pertanyaan pada kartu soal, dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, tidak pasif, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan berikutnya adalah membantu peserta didik memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik. Media ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban membantu peserta didik mengulang kembali materi yang telah dipelajari secara tidak langsung melalui permainan mengungkapkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan karena belajar dilakukan sambil bermain.

Sosialisasi memegang peranan penting dalam menciptakan suasana sekolah yang menyenangkan. Melalui sosialisasi, nilai-nilai, aturan, dan tujuan sekolah dapat dipahami dan diterima bersama oleh seluruh warga sekolah. Nurwindah & Torro, (2020) menjelaskan bahwa terwujudnya sekolah yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh adanya komunikasi dan interaksi yang baik antara kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan peserta didik. Dalam hal ini, kepala sekolah berperan sebagai pemimpin yang mengarahkan, memotivasi, sekaligus membina guru dengan cara menyampaikan visi, kebijakan, dan budaya sekolah secara berkelanjutan. Sebaliknya, kurangnya komunikasi dan pengawasan yang efektif dapat menjadi hambatan dalam menciptakan suasana sekolah yang nyaman. Oleh karena itu, sosialisasi yang dilakukan secara konsisten dan berkesinambungan menjadi kunci dalam membangun iklim sekolah yang kondusif dan mendukung proses pembelajaran yang berkualitas.

Dampak yang diharapkan dari pengembangan media Ular Tangga (M-ATBIO) sebagai inovasi pembelajaran kolaboratif Matematika dan Biologi di sekolah menengah adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini dapat dilihat dari pemahaman peserta didik yang lebih baik terhadap konsep-konsep Matematika dan Biologi, keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran, serta meningkatnya motivasi untuk belajar. Melalui media permainan M-ATBIO, peserta didik belajar secara langsung sambil bekerja sama dan berinteraksi dengan teman

sekelompoknya, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak hanya berfokus pada hafalan. Hal ini sejalan dengan teori stimulus-respon yang menjelaskan bahwa stimulus pembelajaran yang menarik akan mendorong munculnya respon belajar yang positif Abidin & Abidin et al., (2024). Selain itu, hasil belajar merupakan bentuk perubahan pemahaman dan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, penggunaan media M-ATBIO diharapkan tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, serta sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran Matematika dan Biologi (Lestari et al., 2023).

METODE

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada Selasa, 14 Oktober 2025 di SMP N 3 Waingapu, Kabupaten Sumba Timur, NTT. Peserta yang mengikuti sosialisasi terdiri dari 12 guru dan 30 peserta didik. Tahapan kegiatan ini meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi dengan menggunakan media ular tangga.

Persiapan

Tahap persiapan meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, koordinasi dengan kepala sekolah dan guru, serta perancangan dan penyusunan media ular tangga yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru diberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran. Selanjutnya, media ular tangga diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas bersama peserta didik untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman materi.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui pemberian kuesioner dan pengamatan selama proses pembelajaran untuk mengetahui pemahaman serta tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga yang telah diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan persiapan

Tahap persiapan diawali dengan wawancara guru dan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, khususnya media Ular Tangga M-ATBIO (Matematika-Biologi). Ipa et al., (2023) pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional tanpa dukungan media interaktif yang mengintegrasikan konsep lintas mata pelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi mata pelajaran dan materi ajar Matematika dan Biologi yang paling sesuai diterapkan melalui media Ular Tangga M-ATBIO. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian terhadap kemampuan dasar guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, sehingga

pelatihan atau pendampingan dapat diberikan apabila diperlukan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum memiliki kemampuan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa Ular Tangga M-ATBIO. Media Ular Tangga M-ATBIO dapat dikatakan layak digunakan apabila guru sebagai pengembang mampu memenuhi kriteria pengembangan, yaitu kelayakan media secara praktis dan teknis (Ipa et al., 2023)

Koordinasi juga dilakukan dengan pihak sekolah, yang mencakup pertemuan awal bersama kepala sekolah dan rekan guru untuk menyosialisasikan tujuan, manfaat, serta strategi implementasi media Ular Tangga M-ATBIO dalam proses pembelajaran Matematika dan Biologi. Langkah ini penting untuk membangun dukungan institusional dan kerja sama tim. Setelah itu, guru melakukan pengumpulan dan pengorganisasian materi ajar Matematika dan Biologi yang relevan untuk kemudian dikembangkan ke dalam bentuk papan permainan Ular Tangga M-ATBIO yang dilengkapi dengan soal, tantangan, dan aktivitas pembelajaran. Tahapan ini menuntut ketelitian dan kreativitas guru dalam menyusun konten agar mudah dipahami, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Media ular tangga

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi diawali dengan pemaparan materi pengantar mengenai pemanfaatan media pembelajaran ular tangga edukatif sebagai sarana pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media permainan edukatif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Media ular tangga diperkenalkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan, fleksibel, serta mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Keunggulan media ini antara lain kemampuannya mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep siswa melalui aktivitas belajar sambil bermain. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik, yaitu tim pelaksana bersama guru secara kolaboratif

mengembangkan dan memodifikasi media ular tangga sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Pada tahap ini, peserta didampingi dalam merancang papan permainan, menyusun soal atau tantangan pada setiap petak, serta menyesuaikan aturan permainan agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Media ular tangga yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas sebagai uji coba awal, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman materi, keaktifan, dan antusiasme siswa selama kegiatan belajar.



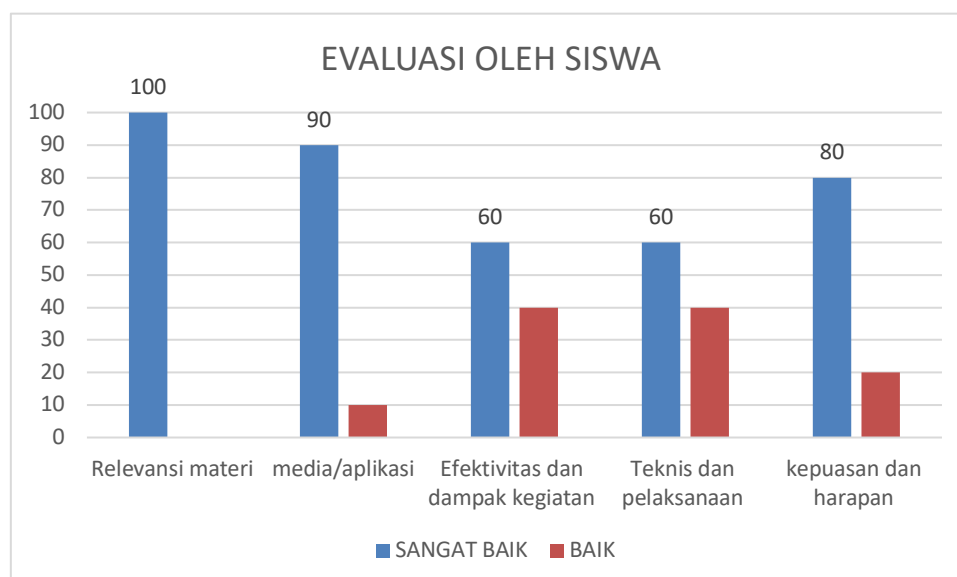
Gambar 2. Dokumentasi Bersama guru



Gambar 3. Praktik penggunaan media ular tangga

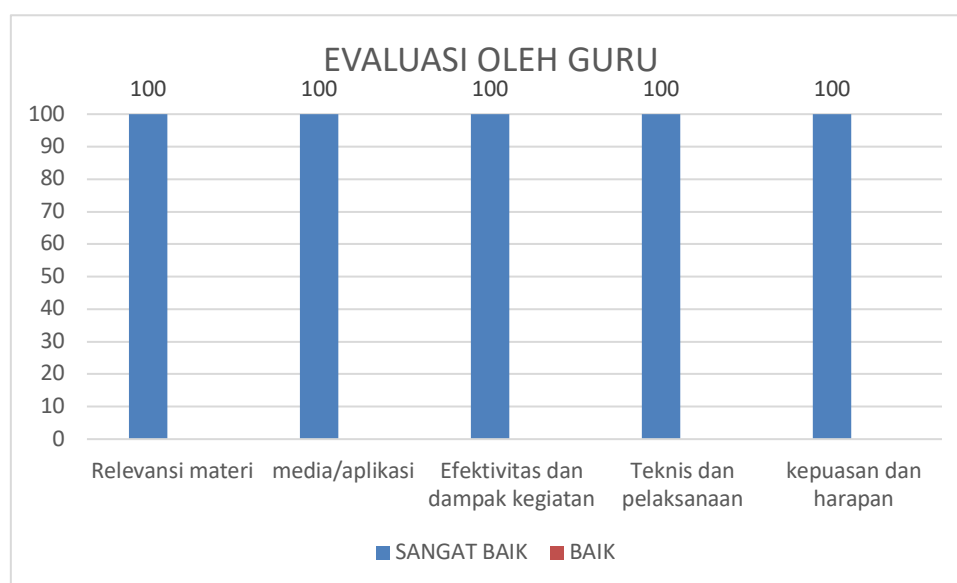
Evaluasi Keberhasilan

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan dan penerapan media pembelajaran ular tangga, serta menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan dalam mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan.



Gambar 4. Hasil evaluasi siswa

Berdasarkan diagram hasil evaluasi oleh siswa terhadap kegiatan Sosialisasi Media Ular Tangga (M-ATBIO) sebagai Inovasi Pembelajaran Kolaboratif Matematika dan Biologi yang dilakukan oleh siswa di SMP Negeri 3 Waingapu, diperoleh gambaran bahwa kegiatan sosialisasi dinilai sangat positif. Aspek relevansi materi memperoleh penilaian *sangat baik* sebesar 100%, menunjukkan bahwa materi M-ATBIO dianggap sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan pembelajaran siswa. Pada aspek media/aplikasi, sebanyak 90% siswa memberikan penilaian *sangat baik* dan 10% *baik*, yang mengindikasikan bahwa media Ular Tangga M-ATBIO menarik, mudah digunakan, dan mendukung proses belajar. Aspek efektivitas dan dampak kegiatan serta teknis dan pelaksanaan masing-masing memperoleh penilaian *sangat baik* sebesar 60% dan *baik* sebesar 40%, menandakan bahwa kegiatan ini cukup efektif serta terlaksana dengan baik meskipun masih terdapat ruang untuk penyempurnaan. Sementara itu, aspek kepuasan dan harapan menunjukkan hasil yang tinggi dengan 80% siswa menilai *sangat baik* dan 20% *baik*, yang mencerminkan tingkat kepuasan siswa yang tinggi serta harapan positif terhadap penerapan media M-ATBIO dalam pembelajaran Matematika dan Biologi ke depan.



Gambar 5. Hasil Evaluasi Guru

Berdasarkan diagram hasil evaluasi oleh guru terhadap kegiatan Sosialisasi Media Ular Tangga (M-ATBIO) sebagai Inovasi Pembelajaran Kolaboratif Matematika dan Biologi yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 3 Waingapu, seluruh aspek penilaian memperoleh kategori sangat baik dengan persentase 100%. Aspek relevansi materi dinilai sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, menunjukkan bahwa materi M-ATBIO relevan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Aspek media/aplikasi juga memperoleh penilaian sangat baik secara menyeluruh, yang mengindikasikan bahwa media Ular Tangga M-ATBIO mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran kolaboratif. Selanjutnya, aspek efektivitas dan dampak kegiatan menunjukkan hasil yang sangat optimal, menandakan bahwa sosialisasi ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Aspek teknis dan pelaksanaan dinilai sangat baik, yang menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi terlaksana secara sistematis dan tanpa kendala berarti. Selain itu, aspek kepuasan dan harapan juga memperoleh penilaian sangat baik, mencerminkan tingkat kepuasan guru yang tinggi serta harapan besar agar media M-ATBIO dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Matematika dan Biologi di sekolah.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Waingapu dapat disimpulkan berlangsung dengan sangat baik dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan media pembelajaran ular tangga. Program ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dan siswa dalam menggunakan media ular tangga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Berdasarkan hasil diskusi awal, diketahui bahwa sebagian besar guru belum terbiasa mengembangkan dan memanfaatkan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran di kelas. Melalui kegiatan pelatihan yang dilaksanakan, para guru memperoleh pendampingan secara langsung dari pateri mengenai tahapan perancangan, pembuatan, dan penerapan media ular tangga yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hasil evaluasi melalui kuesioner menunjukkan respons yang sangat positif dari guru maupun siswa. Siswa menilai bahwa penggunaan media ular tangga membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Sementara itu, para guru memberikan penilaian sangat baik terhadap seluruh aspek kegiatan, meliputi kesesuaian materi, efektivitas penggunaan media, teknis pelaksanaan, serta tingkat kepuasan terhadap kegiatan. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan, tidak hanya dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, tetapi juga dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Abidin & Abidin, 2021, Sugihartono et al., 2007, & Klein, 2002. (2024). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 6.
- Fatimah, F. N., Ulya, H., Afifah, N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7.
- Hapsari, M. P., Sumari, & Fitriyah, I. (2023). Materi Tanah dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 3(8). <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>
- Haria dkk., 2024, & Sarwendah dkk., 2022. (2024). Tantangan dan Strategi Pembelajaran Biologi di SMAN dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 80–85. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2236>
- Ipa, P., Mi, K. V., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Google Slide Pada Mata pelajaran IPA Kelas V MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 6(2), 127–148. <https://doi.org/10.23971/mdr.v6i2.6581>
- Lestari, A. A., Suryanti, S., & Sulistijowati, S. H. (2023). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Pendekatan Student Centered Learning (SCL). *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 29(2), 271–288. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i2.6510>
- Nurwindah, & Torro, S. (2020). Peran kepala sekolah dan guru dalam menciptakan sekolah yang menyenangkan di SMA NEGRI 3 TAKALAR. *Sosialisasi*, 7(2), 39–46.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. (2024). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR. *Jurnal.Um-Surabaya.Ac.Id/Index.Php/Pgsd*, 8(3), 11–12.

Rizkayati, A., Sari, E. R., Wulandari, S., & Jannah, N. A. (2024). *Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran ular tangga*. 5(4), 8071–8074.

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2025 Apliana Maru, Kaita Lepir, Astrilina Hamu Eti, Eksigen Hatta Landu Kura, Ancelia Padji Djera, Verena Serti Pindi Tamu Apu, Marleni Rosalia Ndapa Huda

Published by Damhil: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (DJPkM)