

Strategi Edukasi Literasi Finansial sebagai Isu Sosial melalui Pendampingan Guru Berbasis Gamifikasi

Evi Aulia Rachma¹⁾, Ety Youhanita²⁾, Ninies Eryadini²⁾

¹⁾Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Adi Buana Surabaya, ²⁾Prodi PPKn Universitas Adi Buana Surabaya, Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Adi Buana Surabaya

E-mail : eviauliarachma134@gmail.com¹⁾

Abstrak

Literasi finansial merupakan kemampuan penting yang perlu ditanamkan sejak usia sekolah dasar untuk membentuk perilaku pengelolaan keuangan yang bijak. Namun, pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan metode pembelajaran konvensional dan keterbatasan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pemanfaatan media gamifikasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media gamifikasi berupa permainan ular tangga edukatif untuk mendukung pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode edukatif partisipatif dengan pendekatan pendampingan dan praktik langsung (*learning by doing*). Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, persiapan media, sosialisasi, praktik penggunaan media, dan evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. Guru juga mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengimplementasikan media ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran literasi finansial. Selain itu, media gamifikasi dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga membantu guru meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ular tangga berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung edukasi literasi finansial di sekolah dasar.

Kata Kunci: gamifikasi, literasi finansial, media ular tangga, pendampingan guru

1. Pendahuluan

Literasi finansial merupakan kemampuan individu dalam memahami, mengelola, serta mengambil keputusan keuangan secara bijak dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan literasi finansial penting ditanamkan sejak usia sekolah dasar karena fase tersebut merupakan periode pembentukan karakter, kebiasaan, dan pola perilaku anak, termasuk dalam pengelolaan uang dan pengambilan

keputusan ekonomi sederhana. Namun demikian, tingkat literasi finansial masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, terutama pada kelompok usia anak dan remaja, sehingga diperlukan upaya edukasi yang lebih inovatif dan kontekstual dalam proses pembelajaran (Aprilia et al., 2025). Pendidikan finansial sejak dini diyakini mampu membentuk perilaku hemat, budaya menabung, serta

kemampuan membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

Pada praktiknya, pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar lebih menyukai aktivitas belajar yang bersifat konkret, visual, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam memahami konsep literasi finansial (Ismawati et al., 2023; Yonanda et al., 2024). Selain keterbatasan media pembelajaran, sebagian guru juga belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan media berbasis permainan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran literasi finansial di kelas.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar peserta didik. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan fokus belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar melalui penggunaan sistem poin, tantangan, penghargaan, dan aktivitas berbasis permainan (Mohammed et al., 2024; Sappaile, 2024). Melalui sistem tantangan, poin, reward, dan kompetisi sederhana, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media permainan edukatif ular tangga menjadi salah satu bentuk gamifikasi yang mudah diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Permainan ini memiliki karakteristik sederhana, menarik, dan dekat dengan dunia anak sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Putri & Andaryani, 2025). Selain itu, penggunaan media ular tangga berbasis edukatif juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas kolaboratif (Winasari et al., 2025). Dengan demikian,

media ular tangga berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran literasi finansial yang lebih menarik dan kontekstual.

Implementasi media ular tangga dalam pembelajaran tidak hanya efektif pada materi akademik, tetapi juga pada edukasi karakter dan literasi. Penelitian (Aurora et al., 2025) menunjukkan bahwa permainan ular tangga berbasis game-based learning mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi literasi kesehatan. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut memperkuat bahwa media permainan tradisional yang dimodifikasi secara edukatif memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pendidikan literasi finansial pada anak sekolah dasar.

Dalam konteks literasi finansial, media permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Konsep seperti menabung, pengelolaan uang saku, perilaku hemat, serta kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan dapat disampaikan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. (Aprilia et al., 2025) menjelaskan bahwa penggunaan permainan ular tangga berbasis digital

financial literacy mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep keuangan secara lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan memiliki potensi besar sebagai sarana edukasi literasi finansial di sekolah dasar.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Menurut (Paradisa & Ratnaningrum, 2025), media pembelajaran interaktif berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar karena menghadirkan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Gamifikasi dalam media pembelajaran juga membantu siswa membangun kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta kemampuan menyelesaikan masalah sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu diberikan pendampingan dalam memanfaatkan media gamifikasi agar mampu mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah mitra, guru masih mengalami keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif untuk edukasi literasi finansial sehingga pembelajaran cenderung konvensional dan partisipasi

siswa masih rendah. Padahal, literasi finansial merupakan kompetensi penting yang perlu ditanamkan sejak dini, sementara data SNLIK OJK tahun 2022 menunjukkan tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia baru mencapai 49,68% (Otoritas Jasa Keuangan, 2022). Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru mampu memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti gamifikasi yang terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, guru masih mengalami kesulitan dalam merancang dan menggunakan media gamifikasi secara efektif, sehingga diperlukan pendampingan untuk mendukung pembelajaran literasi finansial yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

Pemilihan MI Tarbiyatul Athfal Desa Mojosari, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan sebagai lokasi pengabdian didasarkan pada kebutuhan sekolah terhadap inovasi media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi finansial. Selain itu, guru membutuhkan pendampingan dalam pemanfaatan media gamifikasi agar proses pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Melalui kegiatan pengabdian ini, tim melaksanakan pendampingan guru dalam pemanfaatan media gamifikasi

berupa permainan ular tangga edukatif untuk mendukung pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar. Kegiatan pendampingan dilakukan melalui sosialisasi, demonstrasi penggunaan media, praktik implementasi pembelajaran, dan evaluasi kegiatan. Media ular tangga dirancang dengan mengintegrasikan unsur permainan, tantangan, reward, dan soal-soal literasi finansial sederhana sehingga dapat digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Diharapkan kegiatan ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif sekaligus mendukung peningkatan literasi finansial siswa sekolah dasar.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MI Tarbiyatul Athfal Desa Mojosari, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur dengan sasaran 12 guru kelas sekolah dasar. Kegiatan bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media gamifikasi berupa permainan ular tangga edukatif untuk mendukung pembelajaran literasi finansial siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode edukatif partisipatif dengan pendekatan pendampingan dan praktik langsung (*learning by doing*) yang efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran inovatif (Anugerah et al., 2023). Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, persiapan media dan materi pendampingan, sosialisasi konsep literasi finansial dan gamifikasi, praktik penggunaan media ular tangga edukatif, serta evaluasi kegiatan (Almilia et al., 2025).

Pada tahap persiapan, tim pengabdian merancang media ular tangga berbasis gamifikasi yang memuat materi literasi finansial sederhana seperti kebiasaan menabung, pengelolaan uang saku, perilaku hemat, serta kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan. Media dilengkapi dengan panduan penggunaan, kartu pertanyaan, sistem poin, dan *reward* untuk mendukung pembelajaran interaktif (Yani, 2025).

Tahap sosialisasi dan praktik dilakukan melalui diskusi interaktif dan simulasi penggunaan media ular tangga edukatif. Guru dibimbing memahami mekanisme permainan, strategi pengelolaan kelas, serta penerapan unsur gamifikasi dalam pembelajaran untuk

menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Mulyono et al., 2024).

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, diskusi reflektif, dan angket respon guru untuk mengetahui pemahaman guru mengenai konsep gamifikasi, kemampuan penggunaan media, serta efektivitas media dalam mendukung pembelajaran literasi finansial.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pendampingan guru dalam pemanfaatan media gamifikasi berupa permainan ular tangga edukatif untuk mendukung pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar. Kegiatan diikuti oleh guru kelas sekolah dasar mulai dari tahap sosialisasi, praktik penggunaan media, hingga evaluasi kegiatan. Pendampingan bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

3.1 Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan

Kegiatan pendampingan di MI Tarbiyatul Athfal Desa Mojosari, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan berlangsung dengan antusias dari para guru. Guru terlibat aktif dalam praktik penggunaan media ular tangga berbasis gamifikasi dan menunjukkan minat dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Kegiatan diawali dengan sosialisasi mengenai pentingnya literasi finansial sejak dini dan pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran. Guru diberikan pemahaman mengenai konsep dasar literasi finansial seperti kebiasaan menabung, pengelolaan uang saku, perilaku hemat, serta kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan. Selain itu, tim pengabdian juga memberikan materi mengenai penerapan media permainan edukatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 1. (Sosialisasi pentingnya literasi finansial sejak dini dan pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran)

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Taspinar et al., 2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *board game* mampu

meningkatkan keterlibatan dan interaksi peserta didik dalam pembelajaran.

3.2 Praktik Penggunaan Media Ular Tangga Berbasis Gamifikasi



Gambar 2. (Simulasi pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis gamifikasi)

Pada tahap praktik, guru melakukan simulasi pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis gamifikasi yang memuat materi literasi finansial sederhana, seperti menabung, pengelolaan uang saku, dan perilaku hemat. Guru juga dilatih menerapkan unsur gamifikasi seperti sistem poin, *reward*, dan tantangan dalam pembelajaran.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru lebih antusias dan aktif dalam menggunakan media pembelajaran. Guru juga memahami mekanisme penggunaan media serta strategi pengelolaan kelas selama kegiatan berlangsung. Selain itu, media permainan dinilai membantu siswa lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain sambil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fauziahnur

& Baidullah, 2025) yang menyatakan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3.3 Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Gamifikasi

Pendampingan yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media gamifikasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Setelah mengikuti kegiatan pendampingan, guru menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep gamifikasi serta mampu mengimplementasikan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran literasi finansial.

Guru juga menyampaikan bahwa media gamifikasi dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa merasa tertantang dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Gómez-Carrasco et al., 2020) yang menjelaskan bahwa pendekatan

gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3.4 Respon Guru terhadap Kegiatan Pendampingan

Berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi reflektif, guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pendampingan yang telah dilakukan. Guru menilai bahwa media ular tangga berbasis gamifikasi mudah digunakan dan dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran, khususnya edukasi literasi finansial. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa kegiatan pendampingan membantu mereka memperoleh pengalaman baru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Respon Guru terhadap Kegiatan Pendampingan

Aspek Evaluasi	Persentase
Pemahaman guru terhadap konsep gamifikasi	85%
Kemudahan penggunaan media ular tangga	90%
Ketertarikan guru terhadap media pembelajaran	92%
Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	88%
Efektivitas media dalam pembelajaran literasi finansial	89%

Keterangan: Persentase diperoleh dari hasil angket evaluasi yang diberikan kepada 12 guru peserta kegiatan pendampingan.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, sebagian besar guru memberikan respon positif terhadap penggunaan media ular tangga berbasis gamifikasi dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa media gamifikasi sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas belajar berbasis permainan dan interaksi langsung.

Kegiatan pendampingan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran, tetapi juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan adanya media gamifikasi, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pendampingan guru dalam pemanfaatan media gamifikasi melalui permainan ular

tangga edukatif mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran literasi finansial yang lebih inovatif. Media ular tangga berbasis gamifikasi juga dinilai efektif sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Kegiatan pendampingan guru dalam pemanfaatan media gamifikasi berupa permainan ular tangga edukatif menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran literasi finansial di sekolah dasar. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, pemahaman guru mengenai penggunaan media gamifikasi meningkat, yang ditunjukkan dari kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran interaktif berbasis permainan setelah pendampingan dilaksanakan. Selain itu, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan karena media ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media gamifikasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk mendukung edukasi literasi finansial di sekolah dasar serta meningkatkan kualitas

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

5. Daftar Pustaka

- Almilia, L. S., Sihotang, E. T., Afandi, H. R., Purwandini, D., & Putri, N. N. A. S. (2025). Empowering high school students' banking literacy through QR Code-based Snakes and Ladders Game. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 10(3), 705–717. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v10i3.15415>
- Anugerah, A. D., Rasyid, M. H., & Rizal, R. (2023). Workshop Perancangan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Video Pembelajaran berbentuk Animasi Whiteboard. *Jurnal Abhakte*, 1(1), 21–28.
- Aprilia, E., Afifah, H. H., Wijaya, S. A. N., & Narmaditya, B. S. (2025). Promoting Digital Financial Literacy through the Snakes and Ladders Game. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 18(2), 123–133. <https://doi.org/10.17977/UM014v18i2p123>
- Aurora, W. I. D., Syauqy, A., Sulistiawan, A., Iskandar, M. M., Darmawan, A., & Kusdiyah, E. (2025). Game-based learning for nutrition literacy: Design and feasibility of an interactive snakes and ladders game in stunting-prone areas. *Proceedings Academic Universitas Jambi*, 1(2), 869–878.
- Fauziahnur, F., & Baidullah, B. (2025). Impact of the Snakes and Ladders Educational Game on Students' Engagement in Learning. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(3), 1228–1238. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.3662>
- Gómez-Carrasco, C. J., Monteagudo-Fernández, J., Moreno-Vera, J. R., & Sainz-Gómez, M. (2020). Evaluation of a gamification and flipped-classroom program used in teacher training: Perception of learning and outcome. *PLOS ONE*, 15(7), 1–19. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0236083>
- Ismawati, Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students: An Action Research Field Experiment. *Simulation and Gaming*, 55(4), 600–636. <https://doi.org/10.1177/10468781241237389>
- Mulyono, R., Rejokirono, Maryono, Purbonuswanto, W., & Hidayat, T. (2024). The Application of Educational Snakes and Ladders Media to Enhance Learning Engagement among Elementary School Students at Home. *Proceedings of International Conference on Science and*

- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2022*. <https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2022.aspx>
- Paradisa, F. C., & Ratnaningrum, I. (2025). Nature Ninja Edugame as an interactive learning solution for improving integrated science and social studies learning achievement in primary school. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 8(1), 170. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v8i1.26292>
- Putri, Y. M., & Andaryani, E. T. (2025). Development of Snake and Ladder Board Game Media to Improve Fifth-Grade Students Learning Outcomes on Fraction. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(2), 908–926. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp908-926>
- Sappaile, B. I. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/10.55849/scientechno.v3i2.1050>
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101–116.
- ISSN 2986-2590 (Media Online)
Volume 4, Nomor 1, Mei 20266
- <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>
- Winasari, Nugroho, D. A., & Zubaidi, M. F. bin. (2025). The effect of augmented reality-based Snake and Ladder game on early childhood cognitive development. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(3), 341–352. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v12i3.88473>
- Yani, S. (2025). Game-Based Educational Approach: The Role Of Snakes And Ladders In Enhancing Students' Active Participation In Thematic Learning At Elementary Schools. *Journal of Learning on History and Social Sciences*, 2(7), 460–465. <https://doi.org/10.61796/ej lhss.v2i7.1363>
- Yonanda, D. A., Islahudin, I., Ramadhani, F. A., Febriyanto, B., Saputra, D. S., Yuliati, Y., & Nurhidayat, E. (2024). Improving Motivation and Learning Outcomes of Elementary School Students with Multimedia-Based Interactive Media. *Profesi Pendidikan Dasar (PPD)*, 11(3), 197–210. <https://doi.org/10.23917/ppd.11i3.5761>