

**MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR 7 MENGADAKAN PERMAINAN ULAR
TANGGA LITERASI NUMERASI DALAM RANGKA MEMPERINGATI HARI
PENDIDIKAN NASIONAL DI UPT SPF SD INPRES MANGASA I**

***KAMPUS MENGAJAR 7 STUDENTS HELD A SNAKE AND LADDER GAME FOR
NUMERACY LITERACY IN COMMEMORATION OF NATIONAL EDUCATION DAY AT
UPT SPF SD INPRES MANGASA I***

Muthmainnah¹, La Sunra^{2*}, Ahmad Talib³, Nurdin Noni⁴, Yunitari Mustikawati⁵

¹²³⁴⁵ Universitas Negeri Makassar

^{2*}la.sunra@unm.ac.id

Article History:

Received: September 20th, 2024

Revised: October 10th, 2024

Published: October 15th, 2024

Abstract: *The Literacy and Numeracy Festival held at UPT SPF SD Inpres Mangasa I in celebration of National Education Day (Hardiknas) 2024 featured the Snakes and Ladders Literacy and Numeracy game as one of its main activities. The implementation method began with preparing the game media, coordinating with teachers, and socializing with students. Participants were divided into teams to play and answer literacy and numeracy questions while discussing in their teams. The game was conducted in several sessions for upper-grade students, while lower-grade students engaged in outdoor learning with adjusted questions. Evaluation was carried out through discussions, appreciation, and teacher training to modify the questions so the game could be applied sustainably across various subjects. The results showed that the game successfully attracted students' interest with high enthusiasm, improved students' literacy and numeracy skills, and strengthened the character of the Pancasila Student Profile, particularly in collaboration and critical thinking. Additionally, this game media is flexible enough to be used in various subjects and can be adapted by teachers for long-term learning. Overall, the Snakes and Ladders Literacy and Numeracy game proved effective in enhancing students' academic skills and character, while also inspiring the development of enjoyable and meaningful teaching methods.*

Abstrak

Kegiatan Festival Literasi dan Numerasi yang diadakan di UPT SPF SD Inpres Mangasa I pada peringatan Hari Pendidikan Nasional (Hardiknas) 2024 melibatkan permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi sebagai salah satu kegiatan unggulan. Metode pelaksanaan dimulai dengan persiapan media permainan, koordinasi dengan guru, dan sosialisasi kepada siswa. Peserta dibagi dalam tim untuk bermain dan menjawab soal literasi serta numerasi, sambil berdiskusi dalam tim.

Permainan ini dilaksanakan dalam beberapa sesi untuk siswa kelas tinggi, sementara kelas rendah terlibat dalam pembelajaran outdoor dengan soal yang disesuaikan. Evaluasi dilakukan melalui diskusi, apresiasi, dan pelatihan guru untuk memodifikasi soal agar permainan ini dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam berbagai mata pelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan ini berhasil menarik minat siswa dengan antusiasme tinggi, meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, serta memperkuat karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya gotong royong dan bernalar kritis. Selain itu, media permainan ini memiliki fleksibilitas untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan dapat diadaptasi oleh guru untuk pembelajaran jangka panjang. Secara keseluruhan, permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan akademik dan karakter siswa, serta memberikan inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Festival Literasi dan Numerasi, Permainan Ular Tangga.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa, karena melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan. Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk membimbing dan mengajar individu agar dapat berkembang menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berpengetahuan, sehat, dan berakhlak mulia, mencakup aspek fisik dan spiritual, (Inanna, 2018). Salah satu momen penting dalam dunia pendidikan adalah peringatan Hari Pendidikan Nasional (Hardiknas), yang bertujuan untuk mengenang perjuangan para pahlawan pendidikan serta meneguhkan komitmen bangsa untuk meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh pelosok Indonesia. Setiap tahunnya, berbagai kegiatan edukatif digelar untuk merayakan hari penting ini. Salah satu contoh kegiatan yang diadakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar 7 di UPT SPF SD Inpres Mangasa I adalah permainan edukatif ular tangga literasi dan numerasi, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Literasi dan numerasi adalah dua keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penguatan dasar literasi dan numerasi sangat penting bagi setiap siswa sekolah dasar untuk mendukung kemampuan mereka dalam mengikuti pendidikan, (Dewi, Hamdu, & Nugraha, 2022). Keterampilan literasi merupakan kebutuhan utama bagi setiap manusia untuk memenuhi kebutuhannya hidupnya (Dantes & Handayani, 2021). Keterampilan numerasi sangat dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan (Ekowati, Astuti, Utami, Mukhlishina, & Suwandayani, 2019). Kedua keterampilan ini saling berkaitan dan sangat dibutuhkan agar siswa dapat berkompetisi di dunia global.

Menurut Kholipah, Maryatun, & Pritandhari (2020), Permainan ular tangga melibatkan interaksi antar pemain melalui papan permainan, menggunakan bidak dan dadu sesuai aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam konteks ini, permainan ular tangga yang melibatkan tantangan literasi dan numerasi diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Permainan ular tangga dapat mendukung anak dalam menjalani proses pembelajaran dengan lebih efektif, mendorong keaktifan, serta membantu mereka

menyelesaikan berbagai masalah yang muncul selama pembelajaran, sehingga anak menjadi lebih termotivasi dan berminat untuk belajar, (Natasha, Mushoddik, Ja'far, & Esaputra, 2024). Dalam permainan ular tangga literasi dan numerasi, siswa berinteraksi dengan teman-temannya untuk memecahkan soal-soal literasi dan numerasi, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka secara aktif.

Selain itu, penelitian-penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan. Sebuah penelitian oleh Sun, Chen, & Ruokamo (2020), mengungkapkan bahwa permainan berbasis kompetisi, seperti ular tangga, dapat meningkatkan keterampilan numerasi siswa dengan cara yang menyenangkan dan praktis. Hal ini membantu siswa mempraktikkan keterampilan berhitung secara langsung dan menyadari relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, permainan ular tangga literasi juga mengajak siswa untuk membaca, menulis, serta berpikir kritis, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan literasi mereka.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pentingnya pengembangan keterampilan literasi dan numerasi juga sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mengintegrasikan kedua keterampilan ini ke dalam kurikulum pendidikan dasar. Hal ini tentunya relevan dengan tujuan dari kegiatan yang diselenggarakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar 7, yang berusaha untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui permainan ular tangga literasi dan numerasi, mahasiswa Kampus Mengajar 7 diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan literasi dan numerasi siswa di SD Inpres Mangasa I, sekaligus memperingati Hari Pendidikan Nasional dengan cara yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga menginspirasi siswa untuk mencintai belajar. Dengan memanfaatkan teori-teori pembelajaran dan pendekatan inovatif ini, kegiatan yang diselenggarakan diharapkan dapat memberikan dampak yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

METODE

Kegiatan Ular Tangga Literasi dan Numerasi dimulai dengan persiapan media permainan, koordinasi dengan guru, dan sosialisasi. Pada pelaksanaannya, peserta dibagi dalam tim 2-3 orang untuk bermain sesuai aturan, menjawab soal literasi dan numerasi, serta berdiskusi dalam tim. Kegiatan berlangsung dalam beberapa sesi untuk siswa kelas tinggi (4-6), sementara untuk kelas rendah, media ini akan digunakan dalam pembelajaran outdoor oleh guru dengan soal yang disesuaikan. Setelah permainan, evaluasi dilakukan melalui diskusi, apresiasi tim terbaik, dan pelatihan guru untuk memodifikasi soal agar media ini dapat digunakan secara berkelanjutan dalam berbagai mata pelajaran.

HASIL

Pada momen peringatan Hari Pendidikan Nasional (Hardiknas) yang jatuh tanggal 2 Mei 2024, tim Kampus Mengajar angkatan 7 yang bertugas di UPT SPF SD Inpres Mangasa I

mengadakan kegiatan Festival Literasi dan Numerasi. Festival Literasi dan Numerasi ini merupakan program Kampus Merdeka yang wajib dilaksanakan oleh seluruh mahasiswa Kampus Mengajar 7 dan tentunya dengan kolaborasi bersama pihak sekolah. Kegiatan Festival ini diadakan selama satu hari dengan beragam kegiatan, salah satu kegiatan unggulan yang kami rancang ialah Ular Tangga Literasi dan Numerasi.



Gambar 1. Permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi

Permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi ini berhasil menarik minat siswa-siswi, terbukti banyak yang antusias dan ikut bermain. Bahkan di sesi akhir setelah siswa-siswi puas bermain sambil belajar, maka dilanjutkan oleh guru-guru yang penasaran ingin mencoba permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi tersebut.

Sesuai namanya Ular Tangga “Literasi” dan “Numerasi” maka tak lepas dari 2 hal tersebut, yang mana ketika mereka bermain dan berhasil berdiri di petak-petak yang ada pada Ular Tangga mulai dari petak angka 1-100 maka akan diberikan soal yang dapat meningkatkan kemampuan Literasi dan Numerasi. Antara petak satu dengan lainnya tentunya diberikan soal yang berbeda, bahkan ketika pesertanya siswa-siswi soal yang diberi tentu saja berbeda dengan guru-guru. Mengingat kemampuan kognitif guru lebih tinggi maka soalnya akan lebih menantang sekali.

Tak hanya mengasah kemampuan Literasi dan Numerasi, bermain Ular Tangga ini juga bertujuan untuk mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila tepatnya karakter Bergotong Royong dan Bernalar Kritis. Hal ini sejalan dengan aturan main yang setiap tim terdiri dari 2 orang, bahkan boleh 3 orang. Pemain pertama sebagai pion yang akan berpindah dari petak satu ke petak yang lain sesuai dengan jumlah dadu, lalu pemain kedua bertugas melempar dadu dan menjawab soal tantangan yang diberikan. Tak sepenuhnya pemain kedua yang menjawab, tapi di sinilah kolaborasi tim mereka terlihat. Kedua pemain akan berdiskusi bersama untuk mencari jawaban yang tepat. Apabila ada tim yang tak bisa menjawab maka dia tak akan bisa melempar dadu sehingga bisa dikatakan timnya akan tetap diam di petak bernomor. Permainan ini bukan hanya tentang apakah siswa-siswi bisa menjawab soal atau tidak, tetapi juga mengajak mereka untuk bersabar dan tetap optimis.

Selama pelaksanaan Ular Tangga Literasi dan Numerasi ini kami mengadakan beberapa sesi mengingat banyak siswa-siswi yang antusias ingin ikut. Bahkan dari siswa kelas rendah, kelas 1 s/d 3 ada juga yang berminat, namun karena keterbatasan waktu dan soal yang dibuat hanya terkhusus kelas tinggi maka kami tidak mengikutkan mereka. Tetapi, bukan berarti anak kelas rendah tidak akan pernah bisa bermain Ular Tangga Literasi dan Numerasi ini, mereka masih bisa mencobanya karena spanduk ular tangga tersebut akan menjadi media pembelajaran yang bukan hanya dimainkan sekali saja pada saat Festival Literasi dan Numerasi. Tiap wali kelas nantinya dapat merancang sendiri pembelajaran outdoor dengan metode permainan yang tentunya menggunakan Media Ular Tangga tersebut. Bahkan untuk alur pembelajarannya, karena Ular Tangga ini sangat fleksibel maka guru-guru dapat membuat sendiri sesuai kebutuhan peserta didik dan mata pelajaran yang sedang berlangsung, guru-guru bisa membuat soal bahasa daerah, soal penjumlahan, soal keagamaan, dan lain-lainnya. Mengingat soal-soal tersebut hanya akan dibacakan pada saat siswa berdiri di petak angka, sehingga bisa digunakan untuk semua mata pelajaran di sekolah.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Festival Literasi dan Numerasi yang berlangsung di UPT SPF SD Inpres Mangasa I, dalam rangka memperingati Hari Pendidikan Nasional (Hardiknas) 2024, menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif. Salah satu kegiatan unggulannya, permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi, menunjukkan hasil yang positif tidak hanya dalam aspek akademik tetapi juga dalam pengembangan karakter siswa.

1. Minat dan Partisipasi Siswa

Permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi mendapatkan respon yang luar biasa dari siswa-siswi. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk berpartisipasi dalam permainan ini. Bahkan, tidak hanya siswa dari kelas tinggi (kelas 4 hingga kelas 6) yang mengikuti permainan ini, tetapi siswa dari kelas rendah (kelas 1 hingga kelas 3) juga menyatakan minat yang besar untuk ikut serta. Tingginya antusiasme ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa dari berbagai jenjang.

Namun, karena keterbatasan waktu dan soal yang dirancang khusus untuk siswa kelas tinggi, siswa kelas rendah belum dapat dilibatkan dalam kegiatan kali ini. Meski demikian, pihak sekolah telah merencanakan agar permainan ini tetap menjadi media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, siswa kelas rendah tetap memiliki kesempatan untuk bermain dan belajar melalui media ini di masa mendatang. Langkah ini mencerminkan upaya inklusivitas dalam pembelajaran, memastikan bahwa semua siswa, tanpa memandang jenjang kelas, dapat menikmati dan memperoleh manfaat dari permainan ini.

2. Peningkatan Literasi dan Numerasi

Sesuai dengan nama dan tujuan utamanya, permainan ini dirancang untuk meningkatkan

kemampuan literasi dan numerasi siswa. Dalam permainan, setiap kali peserta berhenti di sebuah petak, mereka dihadapkan pada soal literasi atau numerasi yang disesuaikan dengan tingkat kognitif mereka. Untuk siswa, soal-soal yang diberikan mencakup kemampuan dasar seperti membaca kalimat sederhana, memahami bacaan pendek, menghitung penjumlahan atau pengurangan, serta mengidentifikasi pola angka. Dengan variasi soal di setiap petak, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang dinamis, menantang, dan tidak monoton.

Guru yang mencoba permainan ini juga mendapatkan manfaat serupa, dengan soal-soal yang dirancang lebih menantang untuk mereka. Melalui permainan ini, siswa belajar untuk berpikir logis, memahami konteks pertanyaan, dan memberikan jawaban yang relevan. Selain itu, siswa juga diajak untuk berlatih konsentrasi dan meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan seperti Ular Tangga Literasi dan Numerasi dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa secara signifikan.

3. Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi juga berhasil mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi Bergotong Royong dan Bernalar Kritis. Dalam permainan ini, setiap tim terdiri dari dua hingga tiga pemain yang harus bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan. Pemain pertama berperan sebagai pion yang berpindah petak sesuai jumlah angka pada dadu, sedangkan pemain kedua bertugas melempar dadu dan menjawab soal. Namun, proses menjawab soal tidak sepenuhnya menjadi tanggung jawab satu orang; seluruh anggota tim diajak untuk berdiskusi dan menyepakati jawaban yang paling tepat.

Kolaborasi ini mencerminkan nilai gotong royong, di mana setiap anggota tim memiliki peran penting dalam keberhasilan mereka. Para siswa belajar untuk saling mendukung, berbagi ide, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, proses diskusi dan penyelesaian soal juga melatih siswa untuk bernalar kritis. Mereka diajak untuk menganalisis pertanyaan, mengevaluasi kemungkinan jawaban, dan membuat keputusan secara rasional. Lebih dari itu, permainan ini juga mengajarkan nilai kesabaran, ketekunan, dan optimisme. Jika sebuah tim tidak berhasil menjawab soal, mereka harus menunggu giliran berikutnya tanpa bergerak dari petak tersebut, memberikan pelajaran berharga tentang bagaimana menghadapi kegagalan dengan sikap positif dan terus berusaha.

4. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berkelanjutan

Keunggulan dari permainan ini adalah fleksibilitasnya sebagai media pembelajaran. Setelah festival selesai, spanduk Ular Tangga Literasi dan Numerasi tetap dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Guru dapat mengadaptasi media ini untuk berbagai kebutuhan pembelajaran, termasuk di kelas rendah yang belum terlibat dalam festival. Dengan menyesuaikan soal-soal sesuai tingkat kemampuan siswa, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran literasi dasar, numerasi sederhana, hingga pembelajaran karakter. Lebih dari

itu, fleksibilitas media ini memungkinkan penggunaannya untuk berbagai mata pelajaran. Guru dapat merancang soal yang relevan dengan pelajaran bahasa daerah, pendidikan agama, sains, atau bahkan pendidikan karakter. Soal hanya perlu dibacakan saat pion berhenti di sebuah petak, sehingga permainan tetap menarik dan interaktif tanpa perlu persiapan yang rumit. Dengan format yang sederhana namun efektif, Ular Tangga Literasi dan Numerasi dapat menjadi sarana pembelajaran luar ruang yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi, permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan akademik siswa tetapi juga berperan dalam pengembangan karakter mereka. Permainan ini mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan bersikap optimis dalam menghadapi tantangan. Guru juga mendapatkan inspirasi untuk mengadaptasi permainan ini ke dalam pembelajaran sehari-hari. Dengan fleksibilitas dan manfaatnya, permainan ini memiliki potensi untuk digunakan secara berkelanjutan di sekolah. Guru-guru didorong untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan media ini untuk berbagai konteks pembelajaran, sehingga dampaknya dapat dirasakan oleh semua siswa, dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Inisiatif ini menjadi bukti bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang holistik.

KESIMPULAN

Pelaksanaan Festival Literasi dan Numerasi dalam rangka Hari Pendidikan Nasional 2024 di UPT SPF SD Inpres Mangasa I melalui program Kampus Mengajar angkatan 7 menunjukkan keberhasilan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi berhasil menarik perhatian siswa-siswi, terutama dari kelas tinggi, dengan tingkat partisipasi yang sangat tinggi. Meskipun keterbatasan waktu dan soal yang dirancang khusus untuk siswa kelas tinggi membuat siswa kelas rendah belum dapat ikut serta, fleksibilitas media permainan ini memberikan kesempatan agar mereka bisa mengaksesnya di masa depan. Hal ini mencerminkan pendekatan pembelajaran yang inklusif, yang memungkinkan semua siswa, tanpa memandang jenjang kelas, untuk memperoleh manfaat dari permainan ini. Selain itu, permainan ini berhasil meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa dengan memberikan soal-soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, yang melatih siswa untuk berpikir logis, memahami bacaan, dan menghitung dengan lebih baik. Tak hanya itu, permainan ini juga mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam hal gotong royong dan bernalar kritis, dengan mendorong siswa bekerja sama dalam tim dan berpikir secara kritis untuk menemukan jawaban yang tepat. Guru-guru juga mendapatkan inspirasi untuk mengadaptasi permainan ini dalam pembelajaran sehari-hari, memanfaatkannya untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas, yang menjadikan permainan ini sebuah media pembelajaran yang sangat fleksibel dan bermanfaat. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga dalam membentuk karakter siswa, dan dengan fleksibilitas yang dimilikinya, permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi memiliki potensi besar untuk

digunakan secara berkelanjutan dalam mendukung tujuan pendidikan yang holistik.

DAFTAR REFERENSI

- Dantes, N., & Handayani, N. N. L. (2021). Peningkatan literasi sekolah dan literasi numerasi melalui model blended learning pada siswa kelas v sd kota singaraja. *Widyalaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 269-283.
- Dewi, D. A., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2022). Implementasi Penerapan Pembelajaran Literasi dan Numerasi di Kelas V SD. *Journal of Elementary Education*, V(4), 654.
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi diSD Muhammadiyah. *ELSE: Elementary School Education Journal*, III(1), 96.
- Inanna. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, I(1), 28.
- Kholipah, S., Maryatun, & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, I(1), 63.
- Natasha, D., Mushoddik, Ja'far, M. Z., & Esaputra, A. B. (2024). Efektivitas Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit. *Jurnal Nusantara Bakti*, II(4), 92.
- Sun, L., Chen, X., & Ruokamo, H. (2020). Digital Game-based Pedagogical Activities in Primary Education: A Review of Ten Years' Studies. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, XVI(2), 81.