

## Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

### Matematika Kelas 2 di SDN Bandulan 03

**Tasya Nuraisyah Putri**

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*  
[tasyanuraisyahputri07@gmail.com](mailto:tasyanuraisyahputri07@gmail.com)

**Abstract:** In learning mathematics at SDN Bandulan 03 in Class 2B, there are still many students who score below the KKM, especially when they solve the problems given. Therefore, it is very necessary to make efforts to improve math learning outcomes. This study aims to determine the improvement of learning outcomes of students in class 2B SDN Bandulan 03 in solving the problems given in the material of flat shapes. The research subjects were students of class 2B SDN Bandulan 03 totaling 26 children. Data collected in the form of student learning outcomes and student observation results. This type of research is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles. Each cycle itself has 4 stages, namely planning, action implementation, observation and reflection (evaluation). The conclusion of this research is that by using snakes and ladders media, students of class 2B SDN Bandulan 03 can improve their learning outcomes related to flat shapes. The suggestion from this research is that through snakes and ladders media, hopefully it can help learning in schools so that it can improve learning outcomes of the students.

**Key Words :** *Class Action Assessments; Snakes And Ladders; Learning Outcomes*

**Abstrak:** Dalam pembelajaran matematika SDN Bandulan 03 di Kelas 2B ini masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM terutama ketika mereka menyelesaikan soal yang diberikan. Oleh sebab itu sangat diperlukan adanya upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini bisa diwujudkan dengan adanya dukungan media pembelajaran ular tangga pada kelas 2. Penelitian ini bertujuan dalam mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas 2B SDN Bandulan 03 dalam menyelesaikan soal – soal yang diberikan pada materi bangun datar. Subyek penelitian adalah siswa kelas 2B SDN Bandulan 03 sejumlah 26 anak. Data yang dikumpulkan berupa hasil belajar siswa dan hasil observasi siswa. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus sendiri memiliki 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media ular tangga, siswa kelas 2B SDN Bandulan 03 dapat meningkatkan hasil belajarnya terkait dengan bangun datar. Saran dari penelitian ini yaitu melalui media ular tangga semoga dapat membantu pembelajaran yang ada di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar para siswa.

**Kata Kunci :** *Penilaian Tindakan Kelas; Ular Tangga; Hasil Belajar*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses kolaboratif antara pendidik dan peserta didik untuk menumbuhkan keterampilan, sikap, dan potensi peserta didik dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan. Tujuan utama pendidikan adalah menumbuhkan dan membentuk karakter peradaban suatu bangsa, sehingga mendorong pertumbuhan intelektual dan memungkinkan individu untuk mencapai potensi penuhnya dan menjadi pengikut Tuhan yang

taat. Fungsi ini berasal dari proses pembelajaran kolaboratif antara profesional pengajar dan peserta didik. Matematika merupakan salah satu pendekatan pedagogis yang dapat mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Matematika sendiri menjadi pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa sedari mereka duduk di bangku sekolah dasar. Akan tetapi kebanyakan peserta didik menganggap adanya pembelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Dapat dibuktikan ketika pembelajaran matematika dimulai, peserta didik akan memberikan raut muka yang tidak semangat.

Temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ruseffendi dalam Dwirahayu dan Nursida (2016) menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa senang mempelajari matematika pada tahap awal perkuliahan karena sifatnya yang sederhana. Namun, seiring dengan meningkatnya level matematika, proses pembelajaran menjadi semakin menantang. Tidak jarang siswa yang diajarkan matematika dasar mengalami kesulitan memahami materi, karena banyak konsep yang salah, rumit, dan bahkan dianggap sebagai beban tambahan. Dwirahayu dan Nursida (2016) berpendapat bahwa hal ini berpengaruh terhadap turunnya konsentrasi peserta didik. Cukup banyak guru yang mengeluhkan hal ini, sehingga memunculkan pertanyaan bagaimana cara membuat peserta didik tertarik dengan matematika, bagaimana peserta didik dengan mudah memahami matematika dan bagaimana cara membuat peserta didik menjadi cinta dengan matematika. Kemampuan peserta didik sekolah dasar yang mendapatkan pembelajaran konvensional masih tergolong pada kategori rendah. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa kemampuan komunikasi matematis peserta didik sangat perlu untuk ditingkatkan (Saptini dalam Putri, E. dkk. 2016).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika di salah satu Sekolah Dasar di Malang pada tahun ajaran 2024/2025, diketahui bahwa 70% anak memperoleh nilai ujian di bawah Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini disebabkan karena anak kurang menguasai pengetahuan awal yang dimilikinya. Selain itu, dalam proses pembelajaran, anak lebih sering bermain sendiri dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Bahkan hal ini juga dipengaruhi adanya metode ceramah yang masih dilakukan di sekolah. Metode ceramah ini berlangsung hingga saat ini karena dinilai lebih mudah digunakan.

Pembelajaran dalam tingkat sekolah dasar pada dasarnya sangat perlu dalam menggunakan benda – benda konkrit dengan tujuan agar peserta didik bisa lebih memahami materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Dwirahayu, G dan Nursida (2016) yang menyatakan bahwa dalam kaitannya dengan teori perkembangan mental anak, keberadaan faktor-faktor perkembangan mental mempengaruhi kematangan proses kognitif anak. Piaget sendiri menggolongkan perkembangan kognitif anak ke dalam enam tahap yang berbeda, yaitu tahap sensori-motorik, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

Pendekatan permainan merupakan salah satu metode yang tepat untuk diterapkan. Pendekatan ini dapat meningkatkan efisiensi siswa dalam memperoleh pengetahuan selama

proses pembelajaran. Tak hanya itu, penggunaan metode permainan ini sendiri dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan kepada siswa. Menurut Indah Suciati (2021), metode permainan ini dinilai dapat memberikan kesan dalam pembelajaran matematika. Sesuai dengan penelitian Tanjung dan Nababan (2016) penggunaan metode permainan ini dapat membantu mata pelajaran matematika dari yang kurang disukai akan bergeser menjadi pelajaran yang disenangi, otomatis peserta didik dengan mudah dapat menyelesaikan soal – soal yang berkaitan. Lebih jauh lagi, pendekatan permainan ini menawarkan keuntungan seperti merangsang rasa ingin tahu, mendorong inovasi, dan mendorong kolaborasi siswa. Tujuan dari pendekatan permainan ini adalah untuk menanamkan konsep, prinsip, dan metode matematika, menumbuhkan nilai-nilai pada siswa, dan memfasilitasi penerapannya dalam memecahkan masalah matematika.

Salah satu metode permainan yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika yang dapat membuat siswa tertarik dan terkesan adalah permainan ular tangga. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah dikenal sejak lama. Media ini merupakan media yang disertai dengan kegiatan bermain sehingga sangat cocok untuk karakteristik siswa yang gemar bermain. Suciati (2021) menegaskan bahwa media ini mendorong siswa untuk meningkatkan daya ingat dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Permainan ini mengikuti struktur yang mirip dengan permainan ular tangga klasik, dengan setiap kotak berisi pertanyaan yang harus dilewati dan dijawab oleh setiap siswa. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa senang selama proses belajar matematika. Selain itu, diharapkan dapat memfasilitasi penguasaan materi pelajaran oleh siswa. Ciri khas permainan ular tangga matematika yang dikembangkan oleh peneliti sendiri adalah mekanisme permainannya yang unik. Pada permainan ular tangga, siswa biasanya berpartisipasi secara individu atau berpasangan, yang berbeda dengan pendekatan yang diambil oleh peneliti. Peneliti akan mengelompokkan peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat melakukan kerja tim dan membentuk sikap tanggung jawab dan toleransi terhadap teman sebaya. Permainan ini terbukti efektif dan juga menarik untuk digunakan kepada peserta didik terkait pembelajaran matematika. Pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran matematika sangat menarik bagi para peneliti. Selain itu, para peneliti memiliki kemampuan untuk memodifikasi media permainan tersebut agar dapat menggabungkan ide-ide unik mereka sendiri. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi kemandirian penggunaan pendekatan ular tangga dalam pengaturan kelompok untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.

Berdasarkan beberapa uraian terkait latar belakang masalah diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah metode permainan ular tangga efektif digunakan dalam melaksanakan pembelajaran matematika? (2) Apakah metode permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa?

## Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas. PTK sebagaimana didefinisikan oleh Saputra Nanda dkk. (2021) dalam bukunya "Classroom Action Research" merupakan gabungan dari tiga istilah, yaitu: (1) Penelitian, yaitu tindakan mempelajari sesuatu dengan menggunakan teknik atau pendekatan tertentu untuk mengumpulkan data; (2) Tindakan mengacu pada tindakan yang disengaja yang dilakukan dengan tujuan tertentu. (3) Kelas adalah kumpulan siswa yang secara bersamaan menerima instruksi akademis yang sama dari seorang guru.

Penelitian yang dilakukan ini bukan penelitian yang bersifat kolaboratif karena hanya melibatkan murid saja. Pada saat penelitian, peneliti bertindak sebagai guru mata pelajaran sekaligus sebagai penanggung jawab. Tujuan utamanya sendiri ialah untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga ini dapat efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2B SDN Bandulan 03.

Konsep/model PTK yang akan diambil oleh peneliti yakni menggunakan milik Kurt Lewin (1946) yang berisikan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Model PTK ini digunakan untuk memastikan bahwa jika kekurangan diidentifikasi di awal pelaksanaan tindakan, pelaksanaan tindakan tersebut dapat dimulai lagi pada siklus berikutnya dengan menggunakan rencana yang berbeda hingga tujuan yang diinginkan tercapai.

### SIKLUS PENELITIAN TINDAKAN



**Gambar 2.1 Siklus PTK Kurt Lewin**

Subyek dari penelitian ini ialah hasil pembelajaran matematika peserta didik kelas 2B SD Negeri Bandulan 03. Jumlah responden yang mengikuti penelitian sebanyak 26 siswa. Teknik penentuan sampel menggunakan pendekatan non-probability sampling, di mana semua anggota populasi dimasukkan sebagai sampel karena ukuran populasi yang dapat diabaikan. Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali, dengan setiap siklus terdiri dari dua sesi.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bandulan 03, yang beralamat di Jalan Bandulan IX No. 593, Bandulan, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran baru 2024/2025. Variabel penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada bab bangun datar yang dinilai dengan menggunakan media ular tangga.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah analisis data observasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama penggunaan antarmuka permainan ular tangga. Latihan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pelaksanaan pembelajaran selaras dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya. Sedangkan data kuantitatif diambil dari tes yang dilakukan siswa. Setelah ada kegiatan observasi, pengumpulan data juga dilakukan dengan dokumentasi. Dokumentasi ini akan dijadikan sebagai pembandingan dan juga gambaran sebelum berlangsungnya penelitian, ketika pelaksanaan perbaikan siklus dan juga evaluasi di akhir penelitian.

Keberhasilan kelas ditentukan oleh siswa yang mencapai nilai KKM minimal 75,00. Selanjutnya, suatu kelas dapat dianggap berhasil menyelesaikan proses pembelajaran jika 80% siswa di kelas tersebut memperoleh nilai di atas 75,00. Berikut ini adalah kategorisasi tingkat keberhasilan siswa sebagaimana yang dikembangkan oleh Arikunto dalam Afifah dan Hartatik (2019):

**Tabel 2.1 Kategori Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa**

No.	Rentang Presentase Hasil Belajar Siswa	Kategori
1.	80% - 100%	Sangat baik
2.	66% - 79%	Baik
3.	56% - 65%	Cukup
4.	40% - 55%	Kurang
5.	<39%	Sangat kurang

Untuk menghitung tingkat keberhasilan peserta didik, peneliti menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Presentase hasil belajar} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dapat dilihat dari rumus diatas, untuk mengetahui presentasi hasil belajar setiap peserta didik, peneliti menghitungnya dengan membagi jumlah skor yang diperoleh siswa dengan skor maksimum yang tertera (75,00) kemudian akan dikalikan 100%.

Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kelas dalam ketuntasan pembelajaran, dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$Presentase = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Sesuai dengan rumus diatas, dalam mengetahui apakah kelas tersebut berhasil dalam melakukan pembelajaran, peneliti dapat menghitungnya dengan membagi jumlah siswa tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa dan mengalikannya dengan 100%.

## Hasil dan Pembahasan

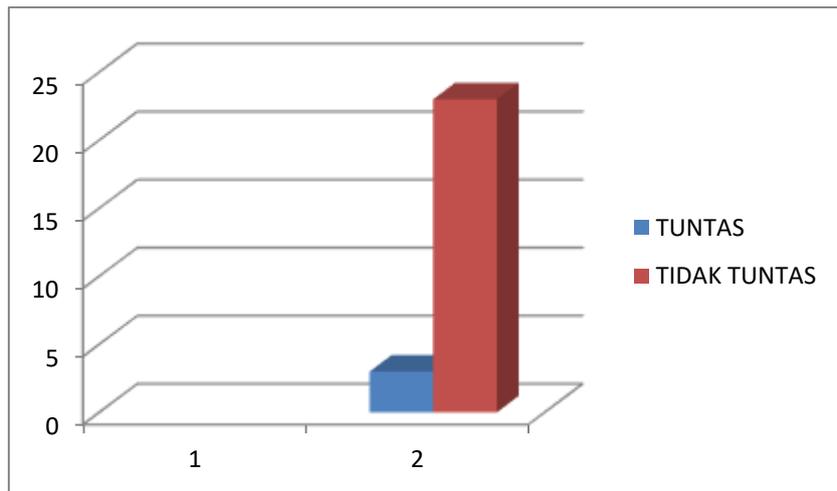
Tidak diragukan lagi, guru matematika lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah dan tanya jawab dalam pengajaran mereka. Guru akan menghadapi tantangan dalam menerapkan pendekatan alternatif karena pemahaman mereka yang terbatas tentang metodologi yang canggih. Guru mengantisipasi bahwa penggunaan media mutakhir akan menjadi tantangan dan memerlukan pelatihan yang ekstensif. Selain itu, minimnya media dan alat peraga pembelajaran membuat pembelajaran di kelas menjadi monoton. Kriteria ini juga menjadi standar untuk meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa, sehingga proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih efektif dan berhasil.

### Hasil Penelitian Siklus 1

Siklus pertama penelitian tindakan ini meliputi a) Kegiatan pendahuluan; b) Kegiatan inti, di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; c) Penutup. Sudah diketahui bahwa peneliti menggunakan teknik permainan untuk menarik perhatian siswa dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, dalam siklus 1 ini peneliti belum memberikan perlakuan terhadap peserta didik. Perlakuan yang dimaksud yakni penggunaan media permainan ular tangga. Dalam siklus 1 ini, peserta didik akan diberikan materi seperti biasa ketika guru mengajar *power point*. Kemudian peserta didik akan dibentuk kelompok untuk mengerjakan LKPD yang telah dibuat oleh peneliti.

Pelaksanaan pengisian LKPD ini dilakukan secara berkelompok dengan menghasilkan 4 - 5 orang setiap berkelompok. Dalam kegiatan berkelompok ini, nilai paling tinggi mendapat 80 dan nilai paling rendah mendapatkan nilai 50. Tentu saja LKPD yang dibuat ini sudah disesuaikan dengan materi yang ada. Setelah mengisi LKPD, peserta didik akan diberikan kesempatan untuk melakukan presentasi secara berkelompok di depan kelas. Hal ini berpotensi meningkatkan rasa percaya diri siswa. Jika semua kelompok telah menyelesaikan presentasi, siswa akan diminta untuk menyelesaikan tes evaluasi secara terpisah. Penilaian ini penting untuk menentukan sejauh mana siswa memahami materi yang disajikan sebelumnya.

**Diagram 4.1 Hasil Ketuntasan Siswa**



**Tabel 4.1 Hasil Penilaian Siklus 1**

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Terendah	50
2	Nilai tertinggi	80
3	Nilai rata – rata	64,54

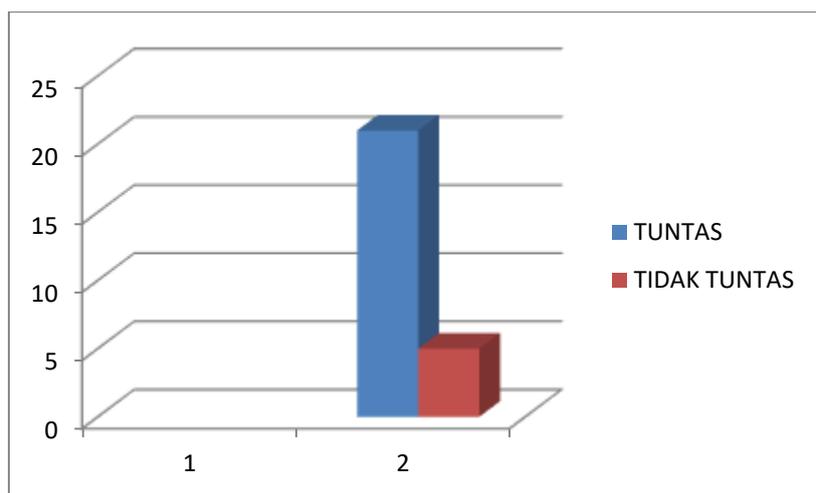
Penelitian ini menghasilkan nilai rata – rata nilai kelas yakni  $\sum \frac{1.555}{24} = 64,79$ . Sebanyak 3 orang, yang merupakan 11,5% dari populasi siswa, dinyatakan resmi telah menyelesaikan studinya. Sebaliknya, 23 orang, yang mewakili 88,5% dari populasi siswa, digolongkan belum menyelesaikan studinya. Analisis dalam tabel menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus 1 mencapai persyaratan yang agak rendah. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa siklus 1 harus diperpanjang menjadi siklus 2. Dalam siklus ini siswa masih kurang memahami materi yang diajarkan, hal ini membuat peneliti harus melakukan perbaikan dengan penggunaan bantuan media yang diperlukan.

### Hasil Penelitian Siklus 2

Dalam siklus 2 ini, peneliti akan melakukan perbaikan. Selama pertemuan ini, peneliti akan menggunakan alat permainan ular tangga untuk memudahkan pembelajaran matematika menggunakan konsep bangun datar. Melanjutkan praktik sebelumnya, peneliti akan menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. Setelah itu, peneliti akan memberikan penjelasan yang komprehensif tentang pokok bahasan menggunakan presentasi PowerPoint, dengan menyertakan permainan ular tangga sebagai media pendukung. Peneliti akan memberikan instruksi yang jelas kepada siswa tentang penggunaan media ular tangga yang tepat, sehingga memungkinkan penggunaannya yang efektif.

Setelah mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh peneliti. Peserta didik akan diarahkan untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok. LKPD yang kedua ini akan ditujukan untuk melihat perkembangan didapatkan siswa setelah mendapatkan perlakuan. Dalam kegiatan berkelompok yang kedua ini, peserta didik mendapatkan nilai tertinggi sebanyak 100 dan mendapatkan nilai terendah sebanyak 90. Hal ini tentu saja mengalami perkembangan yang sangat baik. Setelah pelaksanaan pengisian LKPD tersebut, peserta didik akan diberikan kesempatan untuk mengisi lembar evaluasi secara individu.

**Diagram 4.2 Hasil Ketuntasan Siswa**



**Tabel 4.2 Hasil Penilaian Siklus 2**

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Terendah	100
2	Nilai tertinggi	50
3	Nilai rata – rata	88,125

Berdasarkan tabel dan diagram diatas maka menghasilkan nilai rata – rata seperti berikut  $\sum \frac{2.115}{24} = 88,125$  . Sebanyak 21 orang atau 80,7% dinyatakan tuntas dalam belajar, Di antara populasi siswa, total 5 orang, yang mencakup 19,2%, dianggap tidak tuntas. Studi yang disajikan dalam tabel menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus 2, yang merupakan bagian dari peningkatan siklus 1, mencapai hasil dengan standar yang sangat tinggi. Jelas, hasil pembelajaran sesuai dengan harapan yang diharapkan.

Hasil berikut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran pada siklus 2 menghasilkan peningkatan substansial dalam hasil pembelajaran. Selama siklus 1, skor rata-rata untuk hasil evaluasi mandiri siswa adalah 64,79, yang mencerminkan tingkat penyelesaian hanya 11,5%. Sedangkan dalam siklus 2, hasil evaluasi mandiri siswa menghasilkan rata rata 88,12 dengan presentase ketuntasan sebanyak 80,7%. Peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa, pada siklus 1 presentase ketuntasan di nilai 70,83% sedangkan pada siklus 2 naik menjadi 90,70%. Peningkatan ini tak hanya dilihat dari angka

yang telah dihitung oleh peneliti, akan tetapi peningkatan juga terjadi terhadap sikap siswa terhadap temannya. Dalam siklus 1 siswa dinilai kurang dalam bersosialisasi dalam tim, akan tetapi ketika siklus 2 berlangsung siswa jauh lebih bisa bersosialisasi dan bekerja sama dalam tim. Peningkatan ini terjadi salah satunya karena pengaruh penggunaan media ular tangga berkelompok. Menurut Indah Suciati (2021) penggunaan metode permainan ular tangga ini terbukti sangat efektif dan menarik untuk dilakukan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berhasil digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2B SDN Bandulan 03 tahun 2024 – 2025. Hal ini terbukti pada saat siswa menyelesaikan soal-soal matematika tentang bangun datar.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut: 1) Guru-guru di SDN Bandulan 03 hendaknya mengkaji ulang penggunaan pendekatan naratif yang selama ini dirasa kurang efektif dalam situasi saat ini. 2) Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan bahan refleksi bagi para pendidik, pengurus sekolah, dan orang tua. 3) Guru hendaknya lebih cermat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk matematika sebagai pendekatan alternatif dalam pembelajaran. 4) Guru hendaknya menunjukkan kemampuan untuk melampaui lingkungan belajar yang monoton dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

## Daftar Rujukan

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD KEMALA BHAYANGKARI 1 SURABAYA. In *MUST: Journal of Mathematics Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Saputra Tanjung, H., Siti, ), & Nababan, A. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MATERI POKOK PECAHAN DI KELAS III SD NEGERI 200407 HUTAPADANG. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1).
- Fahmi, P. :, Chamidah, D., Suryadin, |, Muhammadong, H. |, Saraswati, S., Muhsam, J., Laily, |, Listiyani, R., Heny, |, Rahmawati, K., Wanda, |, Yanuarto, N., Masfa, |, Tarjo, M. |, Adirasa, H., Prasetyo, M., & Pd, I. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS PANDUAN LENGKAP DAN PRAKTIS*. <https://penerbitadab.id>
- Mimbar Ilmu, J., Oktaviani, T., Rita Sulistya Dewi, E., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang, J. (2019). PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF DENGAN METODE PERMAINAN BINGO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. In *Jurnal Mimbar Ilmu* (Vol. 24, Issue 1).
- Sutrisna Wibawa Bahan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, O. (n.d.). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*.
- Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>

- PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL-SOAL MATERI S PLDV MELALUI IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TUTOR SEBAYA BAGI SISWA VIIID SMP N 5 SRAGEN SEMESTER 1 TH. (2008).
- Permainan Untuk Siswa Kelas, M., & Gelar Dwirahayu, M. (2016). *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan*. 5(2).
- Wijaya, A., & Purnamasari, V. (2021). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN LISTENING TEAM DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL TEMA 8 KELAS 3A SD NEGERI WONOTINGAL SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021*. 1(1). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>
- Kurniati, P., Fita, M., Untari, A., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407–414. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Salam, N., Biologi, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Makassar, A., & Yasin, J. H. M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI SISTEM SARAF. In *Jurnal Al-Ahya* (Vol. 1).
- Sanda Rekysika, N. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN. In *Cakrawala Dini* (Vol. 10, Issue 1).
- Dewi, T. L., Kurnia, D., Panjaitan, R. L., Studi, P., Upi, K., Sumedang, K., Mayor, J., & 211 Sumedang, A. N. (2017). *PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PIPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PEMBAGIAN WILAYAH WAKTU DI INDONESIA* (Vol. 2, Issue 1).
- Setiawati, E., Solihatulmilah, E., dan Pendidikan Bahasa, P., Setia Budhi Rangkasbitung Jl Budi Utomo No, S., Komplek Pendidikan Rangkasbitung, L., & Kecamatan Cikotok Lebak, P. (n.d.). PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MORAL ANAK. *Jurnal PETIK*, 5(1), 2019–2085.
- Qomariyah Nawafilah, N. (2020). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELAS III SDN GUMININGREJO TIKUNG LAMONGAN. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(01).
- Agustin, O. :, Dakhi, S., Prodi, D., Pancasila, P., Sekolah, K., Keguruan, T., Pendidikan, I., & Selatan, N. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Tarbiyah dan Keguruan UIN, F., & Kalsum Nasution, M. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. Corresspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama*
- Rizal Pahleviannur,A (Ed.). (2022). *Penelitian Tindakan Kelas (Vol.1)*. Sukoharjo: Pradina Pustaka
- Susilo, H. dkk. (Ed.). (2011). *Penelitian Tindakan Kelas (Vol.4)*. Malang: Bayumedia Publishing