

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI SDN KARANG NANGKAH 01

Mufidatul Inas¹, Agung Setyawan²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info	ABSTRAK
<p>Article history:</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas III di SDN KARANG NANGKAH 01 . penelitian ini dilakukan guna untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN KARANG NANGKAH 01 dengan menggunakan media permainan ular tangga. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan secara 2 siklus . peneliti menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin . desain penelitian ini mempunyai 4 aspek yaitu : a). Perencanaan/Planning b). Tindakan/acting c). Pengamatan/Observing d). refleksi/Reflecting . Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN KARANG NANGKAH 01 . Peneliti mengambil penelitian di kelas III pada mata pelajaran Matematika SD. Sekolah ini terletak di Dusun Karang Nangka, Kec. Blega, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur. Siswa kelas III berjumlah sebanyak 15 siswa. Terdiri dari 10 siswi perempuan dan 5 siswa laki-laki. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa sebelum menggunakan media permainan, minat dan hasil belajar siswa dapat dikatakan rendah yang semula pada prasiklus 58,6% meningkat menjadi 72,6% di siklus 1 dan mengalami peningkatan dan dapat tercapai nya hasil belajar matematika yang meningkat menjadi 84,6% . dengan demikian, hasil yang diperoleh telah mencapai keberhasilan. dan diharapkan setelah adanya penelitian ini guru dapat menerapkan metode permainan ular tangga pada pelajaran matematika materi perkalian agar dapat menarik minat siswa serta dapat mengembangkannya menjadi permainan yang lebih menarik atau menciptakan permainan yang mengandung materi yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran.</p>
<p>Keywords: Hasil Belajar Metode Permainan</p>	<p>ABSTRACT</p> <p><i>This study aims to determine the influence of the use of snakes and ladders game media to improve the results of learning mathematics multiplication material for class III at SDN KARANG NANGKAH 01. This research was conducted in order to improve the mathematics learning outcomes of third grade students at SDN KARANG NANGKAH 01 by using snakes and ladders game media. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in 2 cycles . the researcher uses the Kurt Lewin model research design. This research design has 4 aspects, namely: a). Planning/Planning b). Action / acting c). Observation/Observing d). reflection / Reflecting . This Classroom Action Research (CAR) implementation was carried out at SDN KARANG NANGKAH 01 . Researchers took research in class III in elementary mathematics. This school is located in Karang Nangka Hamlet, Kec. Blega, Bangkalan Regency, East Java Province. Class III students totaled 15 students. Consists of 10 female students and 5 male students. In this study, the results were obtained that before using game media, students' interest and learning outcomes could be said to be low, which was originally at 58.6% pre-cycle, increased to 72.6% in cycle 1 and experienced an increase and the achievement of mathematics learning outcomes increased to 84. 6%. thus, the results obtained have achieved success. and it is hoped that after this research, the teacher can apply the snakes and ladders game method to mathematics lessons on multiplication material to attract students' interest and</i></p>

develop it into a more interesting game or create games that contain material that makes students active in learning.

Corresponding Author:

Mufidatul Inas
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
Email: 210611100156@student.trunojoyo.ac.id

PENDAHULUAN

Belajar adalah aktivitas wajib yang dilakukan di sekolah. belajar merupakan sebuah proses untuk memiliki pengetahuan. jalannya proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila tujuan yang ditentukan tercapai, tercapainya tujuan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa . tetapi pada kenyataannya guru mengalami kesulitan terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran. sehingga membuat siswa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran. pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan. peranan yang diberikan pendidikan memiliki pengaruh besar di dalam suatu negara. oleh sebab itu, pendidikan di Indonesia harus terlaksana dengan baik agar Indonesia mendapatkan kemajuan di bidang Pendidikan yang akan berpengaruh terhadap bidang ekonomi, politik dan keamanan agar terbentuknya negara Indonesia yang maju. maka dari itu, perlunya tanggung jawab pemerintah serta pendidik untuk mencapai tujuan. Guru memiliki peranan penting untuk tercapainya tujuan pendidikan . dalam proses pembelajaran pendidik diharuskan paham serta menguasai beragam kemahiran dalam proses belajar mengajar agar terciptanya suasana belajar mengajar yang dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Sardiman (2012:125) mengatakan bahwa guru bukan hanya untuk mengajarkan tetapi guru juga harus bisa mendidik siswa dan untuk menuntun dalam hal membimbing siswa dalam belajar. salah satu permasalahan yang terjadi di SDN KARANG NANGKAH 01 yaitu bahwa siswa kelas III pada hasil belajar matematika materi perkalian mengalami kesulitan untuk mengingatnya. menurut sebagian besar peneliti hal tersebut terjadi karena peserta didik memiliki pandangan bahwa matematika adalah hal yang menakutkan dan sulit untuk dipelajari sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan untuk belajar matematika. hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika yang terjadi di sekolah dasar. Menurut Bruner (Dahar, 1989:103) selama proses belajar mengajar berlangsung siswa diarahkan untuk menemukan jawaban sendiri agar dapat membentuk konsep belajar yang mudah mereka pahami. peserta didik diberi kesempatan untuk mencari dan memahami materi pembelajaran sesuai dengan konsep dan cara memahami menggunakan bahasa mereka sendiri.

berdasarkan permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk menggunakan media permainan sebagai acuan untuk menjelaskan materi secara menarik. penggunaan media permainan merupakan cara yang baik untuk menarik peserta didik untuk menerima pembelajaran dengan baik. karena usia anak sekolah dasar, cenderung menyukai sebuah permainan. sesuai dengan judul yang disusun melalui media permainan peserta didik akan lebih tertarik belajar matematika . media permainan yang dimaksud yaitu media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika seperti yang ada pada judul artikel. tujuan dari penelitian yang dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas III di SDN KARANG NAGKAH 01.

1. Belajar

Belajar artinya sebuah proses dari yang tidak tau menjadi tau dan dapat merubah tingkah laku seseorang. Reber (1988) Psikologi Pendidikan (2007:72) Tentukan belajar dengan cara ganda. Pertama, belajar sebagai proses akuisisi Pengetahuan sebagai perubahan dalam daya tanggap relatif dan pembelajaran sekunder Permanen sebagai hasil dari peningkatan latihan. beberapa pendapat ahli mengenai belajar :

a. Hilhard Bower dalam buku Theories of Learning

Belajar berkaitan dengan mengubah perilaku diri sendiri yang terjadi karena adanya pengalaman yang dilakukan secara berulang Keadaan yang tidak dapat menjelaskan atau membenarkan perubahan perilaku Kecenderungan reaksi bawaan menuju kedewasaan

b. Winkel

Belajar adalah aktivitas psikologis yang terjadi di dalam pikiran. hubungan positif dengan area yang mengarah pada transformasi Pengetahuan - pemahaman, keterampilan dan nilai - sikap. perubahan adalah Relatif konstan dan permanen.

c. Cronbach

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman. Cara terbaik untuk mengalami sesuatu adalah melalui dengan panca indra.

d. Gagne

Belajar adalah kecenderungan untuk mengubah siapa yang bisa. Pembelajaran yang dipertahankan sepanjang proses pertumbuhan adalah itu terjadi dalam kondisi tertentu yang dapat dipantau, dimodifikasi dan dikendalikan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar artinya cerminan keahlian seorang siswa untuk melaksanakan sesuatu yang dapat menghasilkan pengalaman (Watson, 2002) (Melton dalam Nurhasanah & Sobandi, 2016). Hasil belajar adalah perilaku, nilai, keyakinan, sikap, evaluasi, dan keterampilan yang dihasilkan dari interaksi dalam proses pembelajaran (Vidayanti, 2014) (Dimiyati dan Muggiono, 2006). Sebagai tolak ukur tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran, hasil belajar menentukan bagaimana siswa, pendidik, kegiatan pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah berhasil mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Kpolovie, Joe, dan Okoto, 2014).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi dan keterampilan yang diperoleh peserta didik melalui pembelajaran (Mølstad & Karseth, 2016). Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Terjadinya suasana belajar yang menyenangkan merupakan upaya yang harus dilakukan pendidik agar tercapainya hasil belajar yang dituju agar potensi yang dimiliki setiap peserta didik dapat tersalurkan dan membentuk pengetahuan peserta didik dengan cara yang tidak mudah terlupakan. hasil belajar adalah adanya perubahan dari peserta didik baik dari tingkah laku, pengetahuan ataupun keterampilan. dalam pendidikan, belajar merupakan kegiatan penting yang dilakukan oleh peserta didik, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung bagaimana terjadinya proses pembelajaran. terdapat pengaruh keberhasilan dalam proses pembelajaran yang meliputi faktor individu ataupun luar individu.

3. Matematika SD

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin Yunani, yaitu "mathematica", yang memiliki arti "relatin to learning". Perkataan ini memiliki akar kata "mathema" yang berarti pengetahuan atau ilmu (knowledge, science). Kata "mathematike" serupa dengan kata "mathanein" yang berarti belajar atau berpikir. Selanjutnya dalam bahasa Belanda Matematika dikenal dengan "wiskunde" atau ilmu yang pasti, yang secara keseluruhan berkaitan dengan penalaran. matematika memiliki karakteristik tersendiri. Karena perbedaan karakteristik antara matematika dan hakikat matematika perkembangan, pembelajaran matematika di SD merupakan satu-satunya mata pelajaran yang menantang untuk diajarkan secara konsisten.

Hal ini membutuhkan alat yang dapat menetralkan perbedaan atau pertentangan yang relevan, sesuai dengan kasusnya. Seorang anak SD kini sedang mengalami pertumbuhan pada masa piking. Malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah sekarang karena tahapan yang dimaksud menunjukkan bahwa mereka tidak berada dalam setting formal, dan tidak mungkin semuanya hadir pada tahapan (pra konkret). Matematikawan mampu membangun sistem matematika berkat deduktif disiplin, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol anti-pola, dan elemen lainnya. Melihat perbedaan karakteristik tersebut, diperlukan latihan khusus dari seorang guru untuk membandingkan dunia anak yang belum mulai membaca secara deduktif agar mereka mampu memahami dunia matematika yang pada hakekatnya bersifat deduktif.

4. Metode Permainan

Permainan bukan hanya terpaku pada pembelajaran tetapi permainan yang berisi pembelajaran lebih menarik perhatian para peserta didik. permainan yang mengandung pembelajaran merupakan variasi yang digunakan untuk menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran. selain menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran, mereka tidak akan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat menerima materi dengan baik sesuai dengan bahasa mereka

sendiri. permainan dalam kegiatan pembelajaran memiliki manfaat untuk peserta didik. Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara baik dan benar dapat menghasilkan beberapa hal berikut: a.Menyingkatkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar, b.Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, c.Mengajak siswa terlibat secara penuh, d.Meningkatkan proses belajar, e.Membangun kreativitas diri, f.Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, g.Meraih makna belajar melalui pengalaman, h.Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas, Permainan merupakan metode yang baik digunakan dalam pembelajaran. tanpa sadar banyak perkembangan posisi yang dihasilkan dari metode permainan terhadap peserta didik. pendidik memiliki peranan untuk memiliki kreativitas guna menciptakan metode permainan yang menyenangkan agar tujuan pendidikan tercapai.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. (PTK). dalam bahasa inggris penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan *Classroom Action Research*, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas. PTK ialah bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi , serta diikuti oleh peserta yang terlibat yaitu pendidik, peserta didik, atau kepala sekolah. sebelum melakukan sebuah penelitian, peneliti harus memiliki surat izin melakukan penelitian di sekolah tersebut. lalu melakukan riset terkait permasalahan yang terjadi di SD KARANG NANGKAH 01 . penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang memiliki beberapa tahapan yaitu : 1). Perencanaan 2). tindakan 3). pengamatan 4). refleksi. tiap siklus sedikit memiliki perbedaan karena pada siklus 1 hanya akan memiliki sedikit perubahan tetapi pada siklus 2 perubahan akan lebih sangat terlihat. PTK ialah penyelidikan, dimana yang diselidiki yaitu merupakan sebuah konflik . Penelitian ini dilaksanakan secara 2 siklus . peneliti menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin . desain penelitian ini mempunyai 4 aspek yaitu : a). Perencanaan/*Planning* b). Tindakan/*acting* c). Pengamatan/*Observing* d). refleksi/*Reflecting* . desain penelitian dapat dilihat dalam gambar.1 berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN KARANG NANGKAH 01 . Peneliti mengambil penelitian di kelas III pada mata pelajaran Matematika SD. Sekolah ini terletak di Dusun Karang Nangkah, Kec. Blega, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur. Siswa kelas III berjumlah sebanyak 15 siswa. Terdiri dari 10 siswi perempuan dan 5 siswa laki-laki. dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan juga tes tertulis. Pertanyaan wawancara ditulis dalam bentuk kalimat baku tetapi ketika mewawancarai siswa ataupun guru, maka peneliti menggunakan kalimat dan bahasa yang nyaman untuk bisa saling dikomunikasikan. Wawancara yang dilakukan adalah jenis wawancara yang terstruktur baik kepada guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data dari hasil observasi, data dari hasil wawancara serta data dari hasil tes tertulis . Hasil data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan tes tertulis akan diolah dan dianalisis atas permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti, kemudian peneliti memberikan

alternatif terhadap permasalahan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Matematika dipandang mata pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian orang dibutuhkan ketelitian dan pemahaman yang cukup susah untuk menerima materi. sifatnya yang abstrak membuat sebagian orang merasa sulit untuk memahaminya. sebagai seorang pendidik tentunya harus memiliki keterampilan dalam mengajar agar peserta didik dapat menerima materi yang diberikan. guru dituntut lebih kreatif agar dapat menarik minat peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. oleh sebab itu, peneliti menggunakan metode permainan ular tangga yang dapat menarik perhatian siswa. pada masa usia sekolah dasar, anak-anak cenderung mengalami asiknya dunia bermain. hasil penelitian pada penelitian tindakan kelas sebagai berikut.

Siklus 1

Penelitian untuk memecahkan sebuah permasalahan yang ditemukan tidak hanya dengan satu kali penyelesaian. percobaan penyelesaian masalah yang diteliti tentunya akan mengalami kurangnya tercapainya tujuan yang telah dirumuskan jika hanya satu kali percobaan penyelesaian. tetapi tidak menutup kemungkinan jika penelitian berhasil mencapai tujuan yang telah dirumuskan dengan satu kali percobaan. pada percobaan yang dilakukan pada siklus 1 di SDN Karang nangkah 01 dirancang dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. pada percobaan yang dilakukan saat prasiklus nilai rata-rata yang diperoleh ialah 58,6% dari 15 siswa hanya terdapat 3 orang siswa yang tuntas . hasil perolehan dari metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siklus 1 hasil belajar mengalami peningkatan tetapi masih dikatakan rendah karena nilai rata-rata yaitu 72.6% dari 15 siswa hanya 7 orang yang mencapai ketuntasan. dari 15 siswa hanya terdapat 7 siswa yang dapat memenuhi nilai KKM 75 . perolehan tersebut dapat dilihat pada tabel.1 berikut.

Tabel.1 Hasil Tes tulis Belajar Matematika Siklus 1

No	Nama	Nilai
1.	Abdulloh Hoirun Nizem	60
2.	Ach.Murtadho	60
3.	Aditia Lutfi Fahri	70
4.	Firqotun Najiyah	75
5.	Lailatur Robiah	80
6.	Lailatus Safira	90
7.	Malihatun	70
8.	Nahlatul Aulia	80
9.	Nuri Maulida Arfan	90
10.	Shahiroh	70
11.	Siti Nur Aini	65
12.	Siti Nur Azizeh	85
13.	Syaiful Khoier	70
14.	Siti Holilah	80
15.	Moh.Usman Yunus	65
	Jumlah	1.090
	Rata-rata	72,6

Siklus 2

Pada pembelajaran matematika peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami teknik dasar untuk menguasai materi perkalian. alasan dalam mengalami kesulitan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti guru selalu menggunakan metode ceramah dan juga kurang menguasai keterampilan untuk menarik perhatian siswa, kesulitan yang dialami guru juga terletak pada siswa

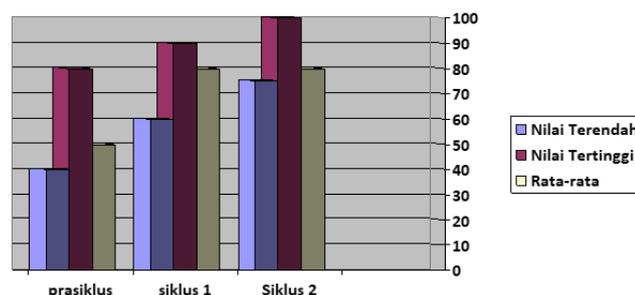
yang tidak mudah diatur . dalam percobaan menggunakan media permainan ular tangga membuat peserta didik tertarik belajar meski terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif . dari percobaan yang dilakukan pada siklus 1 terdapat perbaikan yang diterapkan pada siklus 2 guna untuk lebih meningkatkan hasil belajar matematika yang ingin dicapai . hasil pada percobaan di siklus 2 terdapat peningkatan yang semula nilai rata-rata 72,6% diperoleh dari 7 siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 84,6 % . dari 15 siswa dapat dikatakan tuntas karena telah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dan hasil tersebut dapat dilihat pada gambar tabel.2 berikut

Tabel.2 Hasil Tes tulis Belajar Matematika Siklus 2

No	Nama	Nilai
1.	Abdulloh Hoirun Nizem	80
2.	Ach.Murtadho	75
3.	Aditia Lutfi Fahri	85
4.	Firqotun Najiyah	80
5.	Lailatur Robiah	90
6.	Lailatus Safira	95
7.	Malihatun	80
8.	Nahlatul Aulia	85
9.	Nuri Maulida Arfan	100
10.	Shahiroh	75
11.	Siti Nur Aini	80
12.	Siti Nur Azizeh	90
13.	Syaiful Khoier	80
14.	Siti Holilah	90
15.	Moh.Usman Yunus	85
	Jumlah	1.270
	Rata-rata	84,6

Perbandingan yang diperoleh dalam percobaan yang terdiri dari 15 siswa kelas III yang semula prasiklus 58,6%, siklus 1 72,6% dan siklus 2 84,6% penggunaan media permainan ular tangga dapat dilihat pada tabel grafik.1 berikut.

Gambar Tabel Grafik.1



KESIMPULAN

Dari hasil percobaan menggunakan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian dapat disimpulkan bahwa percobaan yang dilakukan berhasil untuk mencapai peningkatan. yang semula pada percobaan prasiklus 58,6% diperoleh dari 3 siswa yang mencapai ketuntasan dari 15 siswa meningkat menjadi 72,6% dari 15 siswa hanya 7 orang yang mencapai ketuntasan di siklus 1 dan mengalami peningkatan dan dapat tercapainya hasil belajar matematika yang meningkat menjadi 84,6% dibuktikan dengan semua siswa mencapai ketuntasan yang diharapkan . dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian melalui metode permainan ular tangga dapat

dikatakan berhasil dilihat dari hasil yang diperoleh. bukan hanya berpaku pada penggunaan metode permainan tetapi guru harus menguasai keterampilan mengajar agar terlaksananya proses pembelajaran yang sesuai dengan keinginan dan tercapainya tujuan. penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran, karena siswa akan lebih tertarik dan tidak merasa bosan jika guru melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada kepala sekolah dan dewan guru SDN Karang Nangkah 01 yang telah memfasilitasi dan mendukung penelitian ini, sehingga berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sulfemi, W. B. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor.
- Karso, H., & Pd, M. M. (2014). Pembelajaran Matematika di SD. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 69-79.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam Pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 7(1), 31-43.
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407-414.
- Hadi, M. P., & Isu, R. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Perkalian Bilangan 2 Angka Melalui Metode Bermain Sambil Belajar dengan Media Ular Tangga di SD I Fatukoat Kelas III. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 23-30.
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 6(1).
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen pengumpulan data.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).