

Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV

Laras Sukmawati¹⁾, Elly's Mursina Mursidik²⁾, Agung Yuli Hardhinata³⁾

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SD Negeri 1 Temon

e-mail: larassukmawatio5@gmail.com¹

Received: 20 April 2023

Accepted: 25 Juni 2023

Final proof: 29 Juni 2023

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang oleh hasil belajar matematika pada siswa kelas IV yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Studi awal menunjukkan penyebab rendahnya hasil nilai belajar matematika pada siswa adalah kurang optimalnya pembelajaran yang sudah dirancang guru dan penggunaan media pembelajaran di kelas yang kurang menarik dan bervariasi sehingga saat proses pembelajaran siswa kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti memilih media ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) secara kolaboratif yang mengacu pada rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan sebanyak 2 siklus pembelajaran pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Temon. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan keberhasilan nilai siswa pada pra siklus sebesar 23,0% meningkat menjadi 46,1% pada siklus I dan 76,9% pada siklus II, artinya terjadi peningkatan pada proses pembelajaran, sehingga disimpulkan bahwa media ular tangg mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Temon.

Kata Kunci: media ular tangga, hasil belajar, matematika

Abstract

This research is based on the mathematics learning outcomes of fourth grade students which are still below the minimum completeness criteria (KKM). Preliminary studies show that the cause of the low results in learning mathematics for students is the less optimal learning that has been designed by the teacher and the use of learning media in the class that is less interesting and varied so that during the learning process students are less active and have difficulty understanding the subject matter. From these problems, the researcher choose snakes and ladders media as an effort to improve student learning outcomes. This study aims to improve student learning outcomes through snakes and ladders media. The research method used Collaborative Classroom Action Research (PTK) which refers to plans, actions, observations, and reflections which were carried out in 2 cycles of learning for fourth grade students at SD Negeri 1 Temon. The results of the study show that the use of snakes and ladders game media can improve student learning outcomes. The increase in the success of students' scores in the pre-cycle by 23.0% increased to 46.1% in cycle I and 76.9% in cycle II, it means that there was an increase in the learning process, so it was concluded that snakes and ladders media was able to improve student learning outcomes in class IV in SD Negeri 1 Temon.

Keyword: media snakes and ladders, learning outcomes, mathematics

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan yang ada di dunia termasuk Indonesia. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi bidang pendidikan yang ada di Indonesia. Pendidikan diharapkan mampu mengikuti perkembangan zaman sehingga proses belajar dapat bervariasi dan mampu menjadi efek pembeda dalam dunia pendidikan. Sebagai seorang tenaga pendidikan guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan pembelajaran yang berkualitas (Irawan & Wardani, 2017 :343). Tenaga pendidik harus mampu mengikuti perkembangan zaman sehingga pembelajaran yang diberikan dapat menjadi sebuah yang baru sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di jenjang Sekolah Dasar. Pentingnya belajar matematika bagi semua peserta didik ialah guna kepentingan hidup pada lingkungannya untuk mengembangkan pola pikirnya, dan membekali peserta didik di masa mendatang. siswa tidak mampu mengubah perilaku selama kegiatan proses pembelajaran sinyal bahwa siswa tidak tertarik belajar matematika (Suandi et al., 2023: 36). Pendidikan matematika memiliki posisi yang strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, matematika memiliki peranan yang penting dalam aspek kehidupan, sehingga pelajaran matematika perlu diterapkan dalam jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran matematika sendiri merupakan suatu mata pelajaran yang wajib digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran numerasi sendiri juga dapat dikatakan cikal bakal dalam pembelajaran. Mata pelajaran matematika sendiri harus diterapkan sejak dini sehingga peserta didik mampu menguasai dengan baik. Kunci dalam pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep yang baik (Dahlia, 2022: 42). Pembelajaran matematika kebanyakan dianggap sebagai momok yang menakutkan dalam pembelajaran. Sebenarnya pembelajaran yang ada hanya perlu penguatan dalam proses belajar. Proses belajar harus dilakukan dengan baik dan seefektif mungkin sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Jika proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik maka hasil belajar akan meningkat dengan baik.

Dalam proses belajar dapat dikatakan berhasil apabila dilihat dari keefektifitasan dalam kegiatan proses belajar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relative lama. Kosentrasi peserta didik terganggu karena kemungkinan dari faktor sendiri maupun faktor dari luar. Penggunaan media diharapkan mampu mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih baik lagi. Model pembelajaran belum bervariasi serta pembelajaran masih dipusatkan kepada guru (Fadilah et al., 2023: 22). Model pembelajaran juga mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dengan adanya minat belajar yang tinggi maka hasil belajar akan lebih baik lagi. Penggunaan media dan model merupakan terobosan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 1 Temon.

Dari hasil observasi peneliti pada PPL II, diperoleh hasil bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kelas IV pada mata pelajaran matematika belum menggunakan media pembelajaran, dari guru hanya menulis materi di papan tulis kemudian dijelaskan secara lisan dengan bantuan buku guru. Hal tersebut membuat peserta didik jenuh dan bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi pada media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Untuk mengatasi permasalahan di dalam kelas sebaiknya pembelajaran dilakukan menggunakan media belajar. Memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran permainan. Permainan (games) adalah

setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Lestari, 2021 :81). Media pembelajaran permainan secara tidak langsung memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik. Media permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik peserta didik (Indah Suciati, 2021 :35). Media pembelajaran yang dapat diciptakan oleh guru adalah media pembelajaran ular tangga.

Media permainan ular tangga merupakan permainan yang dikembangkan dari permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani. Media ular tangga merupakan permainan diatas papan yang bisa dimainkan 2 orang atau lebih (Fadila et al., 2021 :14).. Media permainan ular tangga terdiri dari 3 komponen, yaitu papan, dadu, dan pionners adalah. Akan tetapi pada penelitian ini media permainan ular tangga telah dimodifikasi oleh peneliti. Terdiri dari 4 komponen, yaitu papan ular tangga dibuat banner dengan jumlah 69 kotak, dadu berbentuk kubus, kartu pintar yang berisikan soal dan perintah, dan pionner dari peserta didik.

Tujuan penggunaan media ular tangga ini memberikan motivasi pada siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran media ini suatu permainan yang digabungkan materi yang akan diajarkan oleh guru dan media ini akan membantu siswa dalam belajar (Fadila et al., 2021 :14). Media permainan ini juga mengajak peserta didik untuk berkompetensi, bekerja sama, dan melatih siswa untuk bermain suportif.

Pembelajaran yang menggunakan media akan jauh lebih bermakna daripada pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan factor yang dapat membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah karena akan membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa ataupun sebaliknya (artinya media akan membantu guru dalam penyampaian materi). Melalui media, khususnya media yang jarang dijumpai, dapat menarik perhatian siswa dalam belajar (Putra et al., 2020 :334).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) secara kolaboratif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga kualitas proses dan hasil belajar siswa meningkat (Jamalia, 2018 :103). Penelitian ini menggunakan media ular tangga dengan alas dan dadu yang menarik serta ukuran yang besar. Pionner dari media ular tangga ini adalah peserta didik sendiri.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Temon yang berjumlah 13 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Rancangan dari penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Tahap Perencanaan, (2) Tahap Tindakan, (3) Observasi/ Evaluasi, dan (4) Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati suasana kelas pada saat proses pembelajaran di kelas meliputi kegiatan pembelajaran peserta didik saat proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan lembar tes digunakan untuk mendapatkan data dari hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian peningkatan tindakan kelas tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui media ular tangga ini dilakukan sebanyak dua siklus.

Berdasarkan data awal sebelum pra tindakan mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dapat diuraikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Nilai hasil belajar matematika siswa pada pra tindakan

No.	Nilai	Jumlah	Persentase	Ket.
1	<75	10	76,9%	Tidak Tuntas
2	≥75	3	23,0%	Tuntas

Dari tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika belum maksimal ada 10 siswa di kelas IV yang nilainya belum tuntas. Sedangkan 3 siswa lainnya sudah tuntas. Nilai KKM yang telah ditentukan adalah 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai belajar matematika pada siswa kelas IV masih tergolong rendah, maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan berlangsungnya pembelajaran pada siklus I, hasil tes mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil akhir dari belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran di siklus I. Hasil tersebut diuraikan dalam table, berikut hasil pelaksanaan tindakan siklus I peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media ular tangga.

Tabel 2. Hasil tes tindakan siklus I

No.	Nilai	Jumlah	Persentase	Ket.
1	<75	7	53,8%	TidakTuntas
2	≥75	6	46,1%	Tuntas

Berdasarkan tes siklus I pembelajaran menggunakan media ular tangga belum mencapai indicator keberhasilan penelitian kelas, karena masih terdapat 7 siswa yang mendapatkan nilai <75 (belum mencapai KKM). Ketuntasan hasil belajar matematika menggunakan media ular tangga siswa secara klasikal belum mencapai indicator keberhasilan, karena baru mencapai 46,1% dan masih ada 53,8% siswa yang belum mencapai KKM.

Melalui hasil dari refleksi menjadi sebuah acuan untuk dilanjutkan kegiatan proses pembelajaran siklus II. Pelaksanaan pada tahap tindakan siklus II merupakan pengoptimalan dan antisipasi kendala atau permasalahan yang muncul pada siklus I. Pada tahap siklus II langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian sama dengan siklus I mulai dari perencanaan, tindakan, sampai dengan observasi dan evaluasi. Akan tetapi kendala-kendala atau permasalahan di siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Adapaun hasil yang didapatkan pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil tes tindakan siklus II

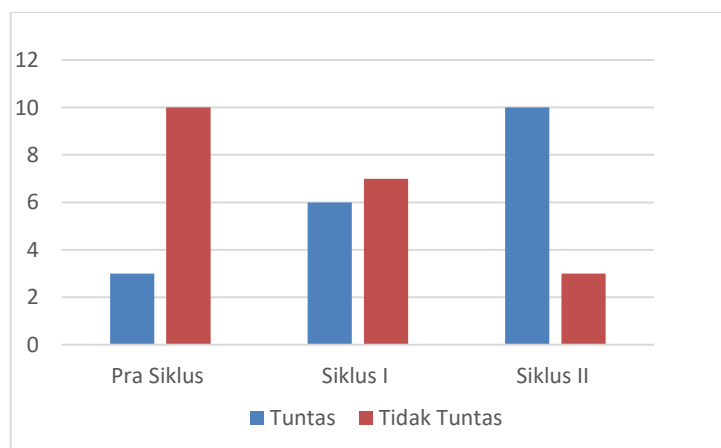
No.	Nilai	Jumlah	Persentase	Ket
1	<75	3	23,0%	Tidak Tuntas
2	≥75	10	76,9%	Tuntas

Dari tabel 3 terlihat bahwa pada tahap siklus II terdapat peningkatan yang signifikan terbukti dengan 10 siswa sudah mencapai KKM dan 3 siswa lainnya belum mencapai KKM. Siswa yang mencapai nilai KKM dengan perentase 76,9%. Oleh sebab itu, dengan adanya tindakan pada pembelajaran di siklus II menggunakan media ular tangga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dari peserta didik kelas IV mengalami peningkatan dan semakin baik.

Pada pelaksanaan siklus I maupun siklus II menunjukkan bahwa semua siswa kelas IV SD Negeri 1 Temon menunjukkan aktivitas belajarnya. Siswa sudah mulai aktif

mengikuti pembelajaran serta terbiasa bekerja sama untuk melakukan diskusi dengan teman kelompoknya. Terbukti dengan naiknya persentase mulai dari pra siklus, siklus I maupun siklus II yang dimana pembelajaran berpusat pada siswa. Dengan penggunaan media ular tangga siswa belajar lebih efektif dan memiliki alokasi waktu yang sama di setiap sesi permainan.

Jika dilihat dari tindakan daripada siklus I dan siklus II persentase hasil belajar dari siswa kelas IV meningkat dari 46% menjadi 77%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, media ini sendiri merupakan sarana yang diciptakan untuk memupuk rasa tanggung jawab dan kerjasama antar teman. Aktivitas belajar tersebut juga berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas IV.



Gambar 1. Diagram ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa siswa kelas IV mengalami peningkatan hasil belajar. Pada tahap siklus I masih belum mencapai target yang diinginkan, karena persentase dari hasil belajar siswa kelas IV yang masih rendah, yaitu 46,1% dan hanya 6 siswa yang nilainya di atas KKM sedangkan 53,8% yang berjumlah 7 siswa yang tidak tuntas. Kemudian ada siklus II mengalami peningkatan, permasalahan yang terdapat pada siklus I diperbaiki pada siklus II, sehingga persentase sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu 76,9% dengan jumlah siswa 10 yang nilainya di atas KKM.

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini untuk menjawab dari permasalahan yang didapatkan pada hasil belajar matematika kelas IV yang nilainya masih di bawah KKM dan proses pembelajaran yang diberikan guru masih menggunakan metode pembelajaran monoton sehingga siswa tidak aktif saat proses pembelajaran. Adapun penelitian yang mendukung data tersebut, yaitu penelitian Malalina (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar, menghidupkan suasana dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak cepat bosan. Kemudian ada penelitian dari Anjelina Wati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta lebih memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar.

Pada penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Temon pada kelas IV dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang dimana pada tindakan siklus 1 maupun siklus 2 mengalami peningkatan. Hasil penelitian yang didapatkan dari tindakan siklus I bahwa terdapat 6 siswa yang nilainya sudah di atas KKM. Sedangkan pada siklus II terdapat 10

siswa yang nilainya sudah di atas KKM. Oleh sebab itu, penelitian ini hanya dilakukan sebanyak 2 siklus.

Ular tangga pada penelitian ini dimodifikasi oleh peneliti, di dalam kotak ular tangga pada setiap nomor terdapat gambar yang mempunyai perintah dan keterangan yang mengharuskan peserta didik untuk mengambil kartu soal lalu mengerjakannya bersama kelompok.

Hal ini diperkuat dengan jurnal penelitian oleh Lina Novita tahun 2020, menemukan hasil bahwa media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar subtema Bersyukur atas keberagaman. Kemudian Anjelina Wati Tahun 2021, menemukan hasil pembelajaran permainan ular tangga lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya, I W. Widiana Tahun 2019, mendapatkan hasil bahwa efektivitas pengembangan media ular tangga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Nina Zuita Tahun 2020, menemukan peningkatan pada hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II.

Merujuk dari data hasil penelitian-penelitian yang relevan di atas, dapat dikatakan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih baik, karena pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidak semua terlepas dari peran guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki focus pada media permainan ular tangga.

Secara keseluruhan media pembelajaran khususnya ular tangga ini akan memberikan berbagai manfaat bagi guru dan peserta didik di sekolah. Guru sendiri dituntut untuk mampu dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dari banyaknya media pembelajaran yang diciptakan dan atau di modifikasi oleh guru akan mempermudah dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar lebih optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Temon mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa dari siklus I sampai dengan siklus II yang mengalami peningkatan. Penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan hal ini akan memicu semangat belajar siswa, yang dimana bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Temon.

Oleh karena itu perlu kiranya dalam proses pembelajaran menggunakan media yang tepat. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kualitas dari hasil belajar di kelas semakin baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Guru diharapkan dapat berinovasi menciptakan, membuat serta mengembangkan media pembelajaran. Dengan demikian siswa akan lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.viii.2450>
- Angraini, D., Relmasira, S., & Tyas Asri Hardini, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324. <https://doi.org/10.31764/pendekar.viii.379>

- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Cholifah, I. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa kelas IIA SDN 1 Landungsari. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5720>
- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12–22.
- Fadilah, F., Budiana, S., & Mirawati, M. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2721–2729. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.953>
- 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>
- Irawan, A., & Wardani, M. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 342–348. <https://doi.org/10.17977/umo31v2i22016p342>
- Jamalia, J. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100–105. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>
- Lestari, I. C. (2021). 79 | Page. Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar, 2(1), 79–87.
- Putra, I. S., Islamiati, N., & Komalasari, L. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Pada Pembelajaran Theorema Pythagoras. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif Volume*, 3(4), 333–342. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i4.333-342>
- Suandi, R. D., Firmasari, S., & Raharjo, J. F. (2023). *Metacognitive Skills of High School Students Based on Interest in Learning Mathematics*. 35–48.
- Widyardi, T., Sulianto, J., Azizah, M., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567–4573.
- Zaneta, V. (2022). Media Game Online Ular Tangga Perkalian Bilangan Asli Dengan Pendekatan RME Kelas III SD. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 177–186. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1819>