



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SD

Nur Dwi Srihartanti¹, Fitria Hidayati²

^{1,2}Universitas W.R. Supratman Surabaya, Indonesia

E-mail: nurdwish@gmail.com

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-09</p> <p>Keywords: <i>Learning Outcomes; Game Media; Snakes And Ladders; Mathematics; Classroom Research.</i></p>	<p>This study aims to improve the learning achievements of third-grade students at SDN Berbek Sidoarjo during the 2024–2025 academic year in multiplication topics through the implementation of snakes and ladders as an instructional game-based learning medium. This study's backdrop is the inadequate comprehension of mathematical content by students, particularly multiplication, which is brought on by traditional, uninteresting teaching techniques. It is intended that students will study in a more engaging and dynamic manner by utilizing snakes and ladders game media. The research utilizes a classroom action research approach, carried out in two distinct cycles as its methodological framework. According to the findings, cycle I student learning outcomes averaged 79.61, with a 62% learning completion rate. In Cycle II, the integration of snakes and ladders as a learning medium led to an increase in the average student learning outcomes, reaching 89.65, with the learning mastery rate climbing to 88%. Moreover, the percentage recorded on observation sheets improved from 89% in Cycle I to 93% in Cycle II, reflecting a notable enhancement in student engagement during the learning process. According to the study's findings, using media related to the snakes and ladders game effectively enhances student learning activities and outcomes while eliciting favorable reactions from the students. Therefore, it is recommended that teachers incorporate this type of media as an innovation in the teaching and learning process and continue to develop creative approaches to enhance classroom instruction.</p>
<p>Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-09</p> <p>Kata kunci: <i>Hasil Belajar; Media Permainan; Ular Tangga; Matematika; Penelitian Kelas.</i></p>	<p>Abstrak Penelitian ini secara khusus punya tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi perkalian lewat penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga di kelas III SDN Berbek Sidoarjo pada tahun ajaran 2024/2025. Latar belakang dari studi ini asalnya dari hasil observasi awal yang memperlihatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika, terutama pada materi perkalian. Rendahnya pemahaman tersebut diduga kuat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang mampu membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa. Dengan mengintegrasikan permainan ular tangga sebagai media bantu dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa dapat terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan responsif terhadap umpan balik yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran secara sistematis. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I berada pada angka 79,61 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 62%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai hasil belajar siswa mencapai 89,65 dan tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 88%. Selain itu, persentase aktivitas siswa yang tercatat dalam lembar observasi juga memperlihatkan peningkatan dari 89% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II, menandakan adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif meningkatkan aktivitas, hasil belajar, serta antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mempertimbangkan penggunaan media permainan ini sebagai alternatif dalam upaya merancang proses pembelajaran yang lebih variatif dan terus mengembangkan inovasi media pembelajaran lainnya.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan pemberian bimbingan secara intensif oleh tenaga pendidik kepada siswa dengan tujuan membantu mereka mencapai hasil yang telah ditetapkan, melalui pemanfaatan sarana atau media pendidikan secara terarah, selektif, dan efisien, serta dilaksanakan dalam suasana lingkungan belajar yang kondusif, selaras, dan penuh keharmonisan (Emilda Sulasmi, 2020). Pendidikan memegang peran yang sangat krusial dalam membentuk dan mengembangkan berbagai macam kompetensi yang dipunya oleh siswa, sehingga kemampuan tersebut dapat selaras dengan kebutuhan, tantangan, serta dinamika perkembangan dunia pendidikan di era modern Society 5.0. Sekolah sendiri berperan sebagai wadah utama dalam proses pembelajaran bagi siswa melalui beragam disiplin ilmu yang disampaikan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika memegang peranan yang signifikan di jenjang sekolah dasar sebagai sarana untuk membekali siswa dengan pemahaman awal mengenai konsep-konsep dasar dalam matematika sebagai bekal agar dapat memahami dan menguasai konsep-konsep dalam mata pelajaran matematika pada jenjang yang lebih kompleks dan tingkat lanjut, diperlukan pendekatan belajar yang tepat dan terarah. Pemahaman terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran matematika merupakan suatu proses yang bersifat berkelanjutan dan saling terkait satu sama lain, sehingga apabila seorang siswa mengalami kesulitan dalam memahami satu konsep tertentu, maka hal tersebut akan berdampak pada munculnya hambatan dalam memahami materi-materi pembelajaran selanjutnya yang bersifat lanjutan (Chintia et al., 2021).

Apabila kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan memahami konsep-konsep matematika, sehingga mereka mampu menyelesaikan permasalahan yang telah dipelajari serta mengaplikasikan konsep tersebut dalam situasi kehidupan sehari-hari, maka esensi utama dari tujuan pembelajaran matematika akan dapat tercapai dan dipahami dengan baik (Fani Khoirul, 2022).

Mengacu pada pentingnya peranan mata pelajaran matematika dalam kehidupan dan pembentukan pola pikir logis, Secara ideal, mata pelajaran matematika seharusnya menjadi salah satu bidang studi yang dapat membangkitkan

ketertarikan dan minat belajar siswa serta memberikan kesenangan belajar bagi peserta didik. Namun demikian, dalam kenyataannya, anggapan atas matematika kerap kali disebut mata pelajaran yang membuat bosan serta tidak mudah untuk dimengerti oleh sejumlah besar siswa. Perihal ini ada sebab karakteristik konsep-konsep matematika yang punya sifat abstrak juga prosedur perhitungan yang kompleks, yang sering kali menjadi hambatan tersendiri, terutama bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar yang masih ada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret. Pernyataan ini seiring dengan pandangan yang disampaikan oleh Jarvis et al. (2007), yang menyatakan bahwa berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, para anak usia 7 hingga 12 tahun ada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini, anak sudah mulai mampu menerapkan operasi logika dan berpikir sistematis, namun keterampilan tersebut masih terbatas pada objek-objek nyata dan situasi yang bersifat konkret saja. Untuk itu materi pembelajaran yang diterapkan guru harus melibatkan siswa dalam berpartisipasi aktif pada saat sedang belajar.

Didasarkan informasi yang didapat lewat wawancara bersama guru wali kelas III, diketahui bahwasanya tingkat pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika berada pada kategori rendah. Siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami materi matematika, khususnya pada pokok pembahasan mengenai perkalian. Hasil belajar matematika yang kurang optimal ini penyebabnya ialah penggunaan metode pembelajaran yang sejauh ini dipergunakan oleh guru masih cenderung bersifat konvensional atau tradisional. Guru cenderung menyampaikan materi melalui metode ceramah secara verbal tanpa disertai penggunaan alat bantu atau media pembelajaran yang mendukung, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar serta menimbulkan rasa bosan sepanjang kegiatan belajar berjalan. Sebab daripada itu, Satu dari beberapa solusi alternatif yang dapat diterapkan guna meningkatkan capaian hasil belajar siswa pada materi perkalian adalah lewat menggabungkan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, serta mampu membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, peneliti memilih untuk menggunakan permainan edukatif berupa media

ular tangga yang dirancang disertai tujuan utama guna menarik minat serta perhatian siswa atas materi yang dipelajari, sekaligus memberikan kesempatan secara langsung bagi siswa agar berpartisipasi aktif lewat kegiatan bermain yang menyenangkan sembari tetap berada dalam konteks proses pembelajaran, yang dimana siswa melakukan tugas dan menemukan apa yang mereka pelajari.

II. METODE PENELITIAN

Metode atau pendekatan yang dipergunakan dalam pelaksanaan studi ini ialah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Merujuk pada pendapat yang disampaikan oleh Arikunto, Suharsimi dan rekan-rekannya (2014:3), Penelitian Tindakan Kelas ialah satu bentuk proses pengkajian yang dilaksanakan secara teliti terhadap kegiatan pembelajaran melalui tindakan nyata yang dirancang secara sengaja dan dilaksanakan dalam konteks pembelajaran di kelas, dengan pendekatan kolaboratif serta dilakukan secara simultan. Alasan peneliti memakai jenis penelitian tindakan kelas adalah sebab lewat metode ini, peneliti memiliki peluang untuk terlibat secara langsung, aktif, dan berperan penuh dalam seluruh rangkaian proses pelaksanaan penelitian yang sedang dijalankan. Menurut (Arikunto, 2014:16) penelitian tindakan kelas memiliki beberapa tahap setiap siklusnya diantaranya yakni, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi.

Subjek yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian ini ialah peserta didik kelas III-C yang berasal dari SDN Berbek Sidoarjo. Adapun teknik yang dipergunakan saat proses mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi dua metode utama, yaitu metode observasi serta metode tes. Data hasil observasi dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap sikap, perilaku, serta tingkat partisipasi siswa sepanjang berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun data yang berasal dari tes diperoleh melalui pelaksanaan post-test yang diberi kepada siswa pada akhir tiap siklus pembelajaran, sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur sejauh mana pencapaian hasil belajar yang telah dicapai.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil implementasi penelitian

yang dilaksanakan di kelas III-C SDN Berbek Sidoarjo, ditemukan bahwasanya pemakaian media pembelajaran berupa permainan ular tangga dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian, memberikan dampak positif yang signifikan dalam menaikkan tingkat pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, dan situasi belajar menjadi lebih menarik serta menyenangkan sebab siswa memperoleh kesempatan untuk belajar sambil bermain. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena dalam proses bermain ular tangga, siswa secara tidak langsung telah menerapkan konsep-konsep dasar perkalian dalam situasi yang menyenangkan dan kontekstual.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa permainan ular tangga tidak hanya bisamenghadirkan situasi belajar yang lebih energik, interaktif, serta penuh semangat, tetapi juga terbukti secara nyata dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam tiap tahapan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, berikut disajikan rangkuman lengkap hasil temuan penelitian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I dan siklus II:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan II

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Deskripsi
1	Proses pembelajaran	87%	100%	Meningkat 13%
2	Aktivitas siswa	89%	93%	Meningkat 4%
3	Ketuntasan	62%	88%	Meningkat 26%
4	Nilai rata-rata	79,6%	89,6%	Meningkat 10,4%

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel dan gambar grafik yang telah tertera, mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada terdapat yang diteliti antara siklus I juga siklus II. Kenaikan yang ditunjukkan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berwujud permainan ular tangga memberi pengaruh yang positif atas efektivitas jalannya proses pembelajaran, mencakup aspek keterlaksanaan kegiatan belajar, tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, pencapaian ketuntasan belajar,

hingga peningkatan rata-rata nilai kelas secara keseluruhan.

Secara lebih mendalam, nilai rata-rata hasil post-test menunjukkan lonjakan yang cukup mencolok, yaitu dari angka 79,61 pada pelaksanaan siklus I naik hingga 89,65 pada siklus II. Kenaikan tersebut merefleksikan hadirnya perkembangan pemahaman siswa yang lebih baik terhadap konsep dasar operasi perkalian, yang dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif yang sedang mereka alami. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga menunjukkan lonjakan yang berarti, dari semula 62% pada siklus I naik hingga 88% pada siklus II. Sebab demikian, pada siklus II indikator ketuntasan belajar secara klasikal telah berhasil dicapai sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, di mana 23 dari 26 siswa berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa sepanjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran juga memperlihatkan bahwa siswa menunjukkan sikap antusias dan keterlibatan aktif, khususnya ketika mengikuti permainan ular tangga yang dipadukan dengan soal-soal perkalian. Meskipun pada pelaksanaan siklus I masih ditemukan beberapa kelemahan dalam pencapaian indikator penilaian, perbaikan yang diterapkan pada siklus II mampu mengatasi kekurangan tersebut secara efektif, sehingga seluruh indikator penilaian berhasil tercapai dengan optimal.

Keberhasilan yang diraih dalam penelitian ini tidak terlepas dari peran serta aktif yang ditunjukkan oleh siswa maupun guru/peneliti dalam setiap tahapan proses pembelajaran yang dilakukan. Kolaborasi yang terjalin ini berhasil membentuk suasana belajar yang mendukung dan kondusif, sehingga siswa merasa lebih nyaman, termotivasi, serta terdorong untuk memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran yang memiliki sifat konkret, seperti permainan ular tangga, sangat sesuai dan tepat digunakan untuk peserta didik pada jenjang kelas rendah. Pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, siswa memerlukan media yang dapat dijadikan sebagai perantara antara pengalaman nyata dengan konsep abstrak. Media permainan yang menarik dan interaktif

mampu meningkatkan fokus, motivasi belajar, serta membantu siswa dalam membangun pemahaman konseptual secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dijadikan satu dari banyak kunci dalam meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

B. Pembahasan

Didasarkan data yang tersaji dalam tabel hasil penelitian, bisa didapat simpulan bahwasanya penerapan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dalam proses belajar matematika, khususnya pada materi perkalian, bisa memberi kontribusi positif atas peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa kelas III. Para siswa terlihat menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi, keaktifan yang meningkat, serta motivasi yang lebih besar selama mengikuti kegiatan pembelajaran, disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan karena dilakukan sambil bermain. Pendekatan ini menjadikan kegiatan belajar terasa lebih bermakna, karena siswa dapat menginternalisasi konsep perkalian secara tidak langsung melalui keterlibatan aktif dalam aktivitas permainan edukatif tersebut.

Peningkatan ini terlihat dari kenaikan persentase keterlaksanaan proses pembelajaran dari 87% menjadi 100%, aktivitas siswa dari 89% menjadi 93%, ketuntasan hasil belajar dari 62% menjadi 88%, serta rata-rata nilai dari 79,6 menjadi 89,6. Temuan ini sejalan dengan teori Gagne (1985) yang menyebutkan bahwa hasil belajar mencakup aspek keterampilan intelektual dan strategi kognitif, yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret dan menyenangkan.

Di samping itu, temuan dalam penelitian ini turut memperkuat hasil studi yang dilakukan oleh Rahina (2017), yang menyampaikan bahwasanya penggunaan media pembelajaran berwujud permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan daya serap informasi serta pemahaman konsep yang dipunya oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Rahina menekankan bahwasannya unsur bermain dan kompetisi dalam permainan membuat siswa lebih tertarik dan fokus, serta dapat mengurangi kejenuhan belajar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan keselarasan dengan temuan dari studi yang dilaksanakan oleh Anjelina Wati (2021), yang mengindikasikan bahwa penerapan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, terutama dalam materi yang berkaitan dengan operasi hitung. Dalam penelitiannya, siswa lebih cepat memahami konsep karena disajikan dalam bentuk permainan yang kontekstual & dekat dengan dunia mereka.

Dari sisi teori perkembangan, hasil ini konsisten dengan pandangan Jean Piaget (2007), yang menyampaikan bahwasanya siswa SD ada pada tahap operasional konkret. Saat tahap ini, siswa membutuhkan media nyata atau visual yang dapat mereka manipulasi secara langsung. Permainan ular tangga menjadi alat yang tepat karena mampu menjembatani antara konsep abstrak perkalian dengan pengalaman belajar yang nyata.

Penggunaan media visual gerak seperti permainan ular tangga, sesuai dengan klasifikasi Bretz (dalam Sadiman, 1996), dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena menggabungkan unsur audio, visual, dan gerak, yang terbukti dapat memperkuat ingatan dan pemahaman konsep.

Selain hasil belajar, peningkatan aktivitas siswa dalam penelitian ini juga menjadi indikator keberhasilan. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Melsi (2015), yang mengungkap bahwa penerapan permainan ular tangga dapat memfasilitasi peningkatan kemampuan kerjasama antarsiswa, menumbuhkan kesabaran dalam menghadapi tantangan pembelajaran, serta merangsang rasa ingin tahu peserta didik, sekaligus menjadikan seluruh rangkaian proses belajar terasa lebih menyenangkan & memotivasi.

Sebab daripada itu, temuan dari penelitian ini semakin memperteguh bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga terbukti punya efektivitas yang tinggi, tidak sebatas dalam menaikkan tingkat capaian hasil belajar siswa, tapi turut dalam menghadirkan situasi pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, serta penuh makna. Penerapan media ini bisa ditimbang sebagai satu dari beberapa alternatif strategi pembelajaran yang tepat dan relevan untuk digunakan dalam menyampaikan konsep-konsep dasar matematika di jenjang kelas

rendah, khususnya pada materi perkalian yang kerap kali dianggap tidak mudah dimengerti serta membuat bosan bagi sejumlah besar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pencapaian hasil belajar matematika pada materi perkalian siswa kelas III-C SDN Berbek Sidoarjo mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Pada pelaksanaan siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai angka 79,61 yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal, namun masih tergolong dalam kategori pencapaian sedang. Tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus ini baru mencapai 62%, yang masih berada di bawah ambang batas ketuntasan klasikal sebesar 80%, sehingga diperlukan pelaksanaan siklus lanjutan. Pada siklus II, terdapat peningkatan yang cukup berarti dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 89,65, yang menunjukkan bahwa capaian tersebut telah melampaui kriteria yang ditetapkan. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga mengalami kenaikan menjadi 88%, yang berarti telah melampaui standar ketuntasan belajar minimal yang telah ditentukan, yaitu sebesar 80%.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas III-C SDN Berbek Sidoarjotahun ajaran 2024-2025. Hal ini dapat terlihat secara jelas dari adanya peningkatan proporsi pada lembar observasi aktivitas siswa yang menunjukkan respons atau tanggapan positif dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, di mana pada siklus I mencapai persentase sebesar 89% dan mengalami kenaikan menjadi 93% pada pelaksanaan siklus II.

B. Saran

Berlandaskan pada temuan penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga telah terbukti secara signifikan mampu meningkatkan capaian hasil belajar serta mendorong tingkat keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan proses pembelajaran. Dengan demikian, disarankan agar guru memanfaatkannya sebagai variasi pembelajaran, terutama untuk materi yang

sesuai. Pengelolaan waktu perlu dirancang secara optimal agar media dapat digunakan secara efektif. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang rapi dan nyaman, guru juga diharapkan lebih tegas dalam mengelola kelas. Untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menjadi lebih antusias dalam belajar, pendidik juga perlu terus menciptakan sumber belajar baru dan interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N. &. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 209-215.
- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dini Nurhidayah, E. M. (2023). Penerapan Problem-Based Learning Berbasis Permainan "Ular Tangga" dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Di Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1505-1512.
- Hartinawanti, D. F. (2023). Implementasi Modul Ajar Matematika Berbasis Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 28634- 28642.
- Hidayati, R. (2019). Penerapan Media Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 45-52.
- Ika Ayu, A. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pembelajaran Matematika. *Jurnal FKIP Unmul*, 75-89.
- Lina Novita, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu* , 716-724.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman: Deepublish.
- Nasywa Kamalia, R. A. (2024). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *PEDAGOGIK*, 87-98.
- Nisa, A. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 113-120.
- Piaget, J. (2007). *The Psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Rahayu, D. &. (2020). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Edukatif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 87-94.
- Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Permainan Ular Tangga di SDN karan Nangkah 01. *Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 49-55.
- Sofie Claudia, Y. S. (2020). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Perkalian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 210-219.
- Suciati, I. (2021). Media Permainan "Ular Tangga" pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 10-21.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- U. Hasanah, N. F. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD Melalui Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 321-328.
- Widiyono, W. S. (2021). *Konsep Dasar Matematika*. Jepara: UNISNU Press.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 60-65.