



Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Di SD Islam Al-Fatih Gondang Tahun Ajaran 2023/2024

¹ Nurul Azizah, ²H. Lalu Habiburrahman, ³M. Taufik

^{1,2,3}STKIP Hamzar

Email Korespondensi: azizanurul248@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effect of the modified snakes and ladders game on the mathematics learning outcomes of grade 1 students at Al-Fatih Gondang Islamic Elementary School for the 2023/2024 academic year. In this study, researchers used one group, namely the experimental group which only consisted of one class, namely class 1 of Al-Fatih Gondang Islamic Elementary School for the 2023/2024 academic year. The sampling technique in this research was a saturated sampling technique or total sample. Saturated sampling is a sampling technique when all members of the population are used as samples, so that in this study the population and sample are all grade 1 students at Al-Fatih Gondang Islamic Elementary School for the 2023/2024 academic year with a total of 24 students. In the learning process in the classroom, the researcher used an approach with a modified snakes and ladders game which has been adapted to the objectives of the mathematics learning material, namely addition and subtraction of numbers 21-50. The research instrument that researchers used in this research was a learning outcomes test instrument to determine students' achievement of learning outcomes before and after being given an approach with the modified snakes and ladders game. In testing the existence of differences or influences on the approaches used, researchers used the Paired Sample T-test technique with the help of SPSS 16 software. The results of this study show that the significance value in the t test is $.000 < 0.05$, meaning that there are significant differences and influences between before and after being given treatment using a modified snake and ladder.

Keywords: *Modified snakes and ladders game and learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 di SD Islam Al-Fatih Gondang Tahun Ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang hanya terdiri dari satu kelas yakni kelas 1 SD Islam Al-Fatih Gondang tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan teknik sampling jenuh atau sampel total. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel apabila seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel, sehingga dalam penelitian ini yang menjadi populasi dan sampel adalah seluruh siswa kelas 1 di SD Islam Al-Fatih Gondang tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 24 siswa. Dalam proses pembelajaran di kelas peneliti menggunakan pendekatan dengan permainan ular tangga modifikasi yang telah disesuaikan dengan tujuan materi pembelajaran matematika yaitu materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 21-50. Instrumen penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes hasil belajar untuk menentukan pencapaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan pendekatan dengan permainan ular tangga modifikasi. Dalam menguji adanya perbedaan atau pengaruh terhadap pendekatan yang digunakan peneliti menggunakan teknik *Paired Sample T-test* dengan bantuan software SPSS 16. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji t adalah $.000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan ular tangga modifikasi

Kata kunci: Permainan ular tangga modifikasi dan hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan dasar pendidikan seseorang sebelum melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sekolah dasar pendidik dituntut agar mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuan dasar peserta didik yang berpengaruh pada masa kini dan mendatang. Menurut Piaget dalam (Marsigit dan Erif Ahdhianto, 2018) siswa sekolah dasar usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Pada fase ini, kemampuan dan proses berfikir anak dalam mengoperasikan kaidah logika masih bersifat konkret yaitu semua objek yang ditangkap masih terikat oleh panca indra. Hal ini berdampak pada pembelajaran di sekolah dasar sehingga tingkat kesulitan pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang kelas akan berbeda dan semakin meningkat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik

Salah satu materi pelajaran di sekolah dasar yang tingkat kesulitannya bertambah mengikuti tingkat perkembangan kognitif peserta didik adalah pelajaran matematika. Menurut pendapat Ebbud dan Straker dalam (Prajitno dan Marsigit, 2002) matematika merupakan kegiatan menelusuri pola dan membentuk suatu hubungan, melakukan suatu percobaan dengan bermacam metode, menemukan sebuah urutan, perbedaan, perbandingan dan pengelompokan yang dihubungkan dengan permasalahan sehari-hari yang dialami peserta didik.

Salah satu materi pelajaran matematika dasar yang harus dikuasai peserta didik terutama di kelas 1 adalah materi penjumlahan dan pengurangan sederhana. Penjumlahan merupakan operasi hitung matematika yang menghimpun atau menjumlahkan suatu angka dengan angka lain. Simbol untuk operasi penjumlahan adalah tanda *plus* (+) contoh $2 + 3 = 5$. Sedangkan pengurangan adalah operasi aritmatika yang mewakili operasi menghapus objek dari koleksi. Pengurangan ditandai dengan tanda *minus* (-) misalnya $2 - 1 = 1$ (Karso dkk, 2014; Syaikhudin, 2013)

Bloom dalam (Sudjana, 2009) berpendapat bahwa terdapat tiga tujuan pembelajaran dan merupakan kemampuan yang harus dicapai sebagai hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Horward Kingsley dalam (Sudjana, 2009) bahwa hasil belajar dibagi dalam tiga macam yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Dari pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dan digunakan sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas pelaksanaan proses pembelajaran

Salah satu cara meningkatkan hasil belajar anak yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran Robert Heinich dalam (Degeng, 1989) menyatakan:

“If instructional media are to be used effectively, there must be a match between the characteristics of the learner and the content of the learning material and its presentation”.

Artinya media pembelajaran akan efektif digunakan apabila sesuai dengan karakteristik peserta didik dan isi materi pelajaran yang diajarkan. Dari penjelasan tersebut maka media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang ada di sekolah dasar adalah media permainan

Salah satu permainan yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran adalah permainan ular tangga. Ningsih dalam (Baiquni, 2016) menyatakan bahwa permainan ular tangga tidak memiliki bentuk standar akan tetapi, disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga pemain dapat membuat atau menciptakan sendiri papan ular tangga yang mereka buat dengan jumlah kotak dan jumlah ular tangga yang berbeda sesuai kebutuhan. Dari beberapa pernyataan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan media permainan ular tangga modifikasi. Media permainan ular tangga modifikasi merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan menambahkan komponen pendukung pembelajaran seperti beberapa soal untuk dijawab langsung oleh peserta didik serta desain dari pion, dadu dan bidak ular tangga didesain lebih menarik serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan observasi awal peneliti di kelas 1 SD Islam Al-Fatih bahwa dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran matematika dasar di kelas tersebut cenderung masih menggunakan metode konvensional yang terfokus pada guru (*teacher centre*) serta masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran maupun alat peraga. Sehingga hal ini mengakibatkan peserta didik mudah merasa bosan dan memiliki tingkat fokus yang rendah selama proses pembelajaran di kelas.

Adapun observasi awal yang telah peneliti lakukan diperkuat oleh hasil wawancara bersama wali kelas 1 yang menunjukkan bahwa di kelas tersebut terdapat permasalahan matematika terkait dengan rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, terdapat siswa yang belum menghafal bentuk angka sehingga mengakibatkan siswa sering salah dan keliru ketika diminta menyebutkan angka secara acak

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian tidak murni dengan desain penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimental* tipe *one group pre test posttest design* yakni dengan memberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan. Sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan setelah diberikan perlakuan. (Sugiyono, 2017)

Adapun desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest design*.

| |
|------------------|
| $O_1 \times O_2$ |
|------------------|

O_1 = nilai pretest
 O_2 = nilai posttest
 X = treatment

Adapun lokasi penelitian yaitu bertempat di SD Islam Al-Fatih, dengan populasi dan sample seluruh siswa kelas 1. sedangkan untuk teknik dan alat pengumpul data menggunakan lembar soal *pretest* dan *posttest*.

Validasi instrumen menurut (Sugiyono, 2017) merupakan sebuah ukuran yang dapat menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sehingga penelitian ini menggunakan *Uji Validasi Product Moment Pearson Correlation* dengan menggunakan uji realibilitas *Alpha Cronbach*.

Adapun teknik analisis data menggunakan uji Normalitas dengan pengujian hipotesis menggunakan Uji *paired sample T-test*. Jadi dalam penelitian ini uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1.

Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen Dalam penelitian ini penulis melakukan Uji T dengan bantuan SPSS 16. (Ghozali, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika

Dalam pelaksanaannya penelitian ini dilaksanakan menggunakan 3 tahapan yaitu pemberian pretest kepada peserta didik yang dilanjutkan dengan penerapan perlakuan dan pemberian posttest. Dari ketiga tahapan tersebut menghasilkan uji normalitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 01. Hasil Rekapitulasi Uji Normalitas Pretest dan Posttest

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Pretest | .153 | 24 | .152 | .927 | 24 | .085 |
| Posttest | .161 | 24 | .107 | .942 | 24 | .184 |

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas pretest dan posttest siswa pada uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi pretest 0,85 dan posttest 0,184 yang berarti bahwa kedua nilai tersebut > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest yang diperoleh peneliti berdistribusi normal.

Dalam pengujian hipotesis penelitian, peneliti menggunakan uji t berpasangan (*paired sample T test*). Hal ini karena peneliti ingin membandingkan rata-rata dua kelompok yang terkait dengan melakukan dua kali pengetestan yakni sebelum diberikan perlakuan yang berbeda (pretest) dan setelah diberikan perlakuan yang berbeda dengan permainan ular tangga modifikasi (posttest). Berikut disajikan tabel hasil uji hipotesis (*paired sampel T test*) dengan software SPSS 16.

Tabel 02. Hasil Uji T

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi 2-tailed dalam uji T ini adalah .000

Paired Samples Test

| | Paired Differences | | | | | T | df | Sig. (2-tailed) |
|------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|--------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 Pretest - Posttest | 4.00000E1 | 3.29690 | .67298 | 41.39216 | 38.60784 | 59.437 | 23 | .000 |

dimana dalam uji T dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi uji t > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Kemudian Jika nilai signifikansi uji t < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Dari hasil uji tersebut peneliti dapat memutuskan bahwa nilai signifikansi t .000 < 0,05 sehingga hipotesis H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dalam hal ini hipotesis yang diterima (H₁) menyatakan bahwa permainan ular tangga modifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD Islam Al-Fatih

Berdasarkan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa permainan ular tangga modifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 di SD Islam Al-Fatih Gondang tahun ajaran 2023/2024. Hal ini atas dasar pengambilan keputusan pada hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi dalam uji t .000 < 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Sehingga dapat simpulkan bahwa permainan ular tangga modifikasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 di SD Islam Al-Fatih Gondang Tahun ajaran 2023/2024 pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 21-50.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesamaan hasil dengan penelitian yang dilakukan oleh (Apriliani Putri, n.d.), Institut Pendidikan dan Bahasa Invanda Cirebon tahun 2022 yang berjudul Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Di kelas III SDN 1 Pabuaranwetan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa.

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Apriyanti et al., n.d.) tahun 2023 yang berjudul Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 51 Kota Bengkulu menunjukkan hasil yang sama yaitu adanya pengaruh permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran matematika.

Adapun hasil penelitian yang peneliti dapatkan ini diperkuat oleh beberapa teori pendukung yang peneliti gunakan dalam landasan teori, yakni teori konstruktivisme dari Brunner dalam (Cahyanto & Prabawati, n.d.) teori hasil belajar matematika dari Bloom (Sudjana, 2009), teori *Joyful learning* dari Dienes dan teori perkembangan kognitif dari Piaget. Implikasi dari teori konstruktivisme Brunner dengan menggunakan tiga cara untuk mengkonstruksi pemahaman siswa yakni *student centre*,

pembelajaran yang sistematis serta penggunaan media pembelajaran dengan baik dilakukan sepenuhnya dalam proses penerapan permainan ular tangga modifikasi di tempat penelitian ini. Dimana untuk membentuk pemahaman siswa, peneliti pada awalnya memberikan pretest untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum diberikan treatment dengan permainan ular tangga modifikasi. Kemudian peneliti melanjutkan dengan memberikan treatment sebanyak lima kali yang disertai dengan pemberian kuis yang berkaitan dengan capaian pembelajaran untuk membangun dan menguatkan pemahaman siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 21-50. Sehingga pada akhir penelitian peneliti memberikan soal posttest untuk mengukur pemahaman matematika siswa setelah diberikan treatment tersebut. Oleh karena itu, dari hasil posttest tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami matematika dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 21-50 dengan baik.

Sejalan dengan hal tersebut fokus peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengukur hasil belajar siswa pada tahap memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan, sehingga teori yang peneliti gunakan adalah teori hasil belajar Bloom yang masih berkaitan dengan teori konstruktivisme dari Brunner. Penggunaan teori ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran matematika di kelas 1 yakni untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dari 21-50. Akan tetapi selain berpengaruh pada ranah kognitif pada tahap memahami, dalam ranah afektif dan psikomotorik anak pemberian treatment permainan ular tangga modifikasi ini memberikan pengaruh yang baik seperti menumbuhkan motivasi dan minat anak dalam belajar matematika. Hal ini nampak dari siswa yang awalnya merasa tidak tertarik dengan belajar matematika dan tidak berminat dalam belajar matematika berubah menjadi antusias ketika pelajaran tersebut dikombinasikan dengan permainan ular tangga modifikasi.

Selain kedua teori tersebut teori yang melandasi permainan ular tangga modifikasi dalam penelitian ini adalah teori *Joyful Learning* dari Dienes dalam (Priatna Nanang & Ricki Yuliardi, 2019) yang menyatakan bahwa dalam mengajarkan materi matematika pada anak kelas rendah sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Misalnya belajar melalui permainan atau dengan menggunakan alat peraga yang menarik. Dari pernyataan tersebut dapat kita simpulkan bahwa permainan ular tangga modifikasi ini tentunya memiliki peran dan pengaruh yang baik terhadap pemahaman pembelajaran anak khususnya dalam hal ini penjumlahan dan pengurangan bilangan. Dimana, anak usia sekolah dasar kelas 1 adalah anak-anak yang masih sangat membutuhkan permainan dan bermain merupakan dunia mereka. Sehingga jika proses pembelajaran dikombinasikan dengan permainan maka anak-anak akan lebih tertarik dan capaian pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal.

Selain itu Piaget menekankan bahwa bermain merupakan bagian dari tahapan perkembangan kognitif, daya tiru, daya ingat, daya tangkap dan daya imajinasi yang harus dilalui oleh seorang anak. Tahap bermain menurut Piaget 1) *sensory motor* usia 3/4 sampai 6 bln yaitu bermain syaraf, perasaan, otot-otot, gerakan kasar seperti kegiatan makan dan mengganti sesuatu. 2) *Symbolic/make believe play* 2-7 tahun yaitu bermain permainan nyata, lebih banyak bertanya dan menjawab sesuatu serta mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep, angka, ruang dan kuantitas. 3) *Sosial play games with rules* usia 8-11 tahun yaitu bermain berkelompok dengan aturan sederhana dan lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan

Berdasarkan hemat penulis dari hasil penelitian ini bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dapat memberikan pengaruh yang positif baik terhadap hasil belajar maupun motivasi siswa. Selain itu, siswa akan lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran apabila dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa adanya pengaruh media permainan ular tangga modifikasi terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti bahas mengenai Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Di SD Islam Al-Fatih Gondang Tahun Ajaran 2023/2024 maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa permainan ular tangga modifikasi yang telah dibuat, disesuaikan dengan capaian pembelajaran matematika kelas 1 yakni untuk membangun pemahaman peserta didik dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dari 21-50. Dengan disesuaikan media permainan tersebut dengan capaian dan tujuan pembelajaran maka permainan ular tangga modifikasi ini diharapkan mempunyai implikasi terhadap hasil belajar matematika anak. Hal ini sejalan dengan beberapa teori pendukung yakni teori konstruktivisme dari Brunner, teori hasil belajar matematika dari Bloom, teori joyful learning dari Dienes dan teori perkembangan kognitif dari Piaget.

Sejalan dengan hal tersebut pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap hasil belajar matematika siswa ini telah dianalisis dengan melakukan beberapa teknik analisis seperti teknik analisis deskriptif untuk menggambarkan data, menyederhanakan data dan menyajikan data dengan cara yang sederhana agar mudah dipahami. Dalam penelitian ini analisis deskriptif disajikan berupa mean, nilai maximum, minimum, median serta frekuensi nilai siswa. Selain itu untuk menguji data normal atau tidak peneliti melakukan uji normalitas Alfa Cronbach's sebagai acuan untuk mengetahui teknik uji analisis yang sesuai untuk menguji hipotesis.

Sehingga didapatkan hasil pengukuran terhadap hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) dengan setelah diberikan perlakuan (posttest) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dimana dalam hasil pengujian *Paired Sample T test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi dalam uji t untuk menguji nilai perbedaan rata-rata dua variabel menunjukkan bahwa hasil analisis sebesar $.000 < 0,05$. Sehingga dari hasil tersebut dapat kita ketahui bahwa variabel bebas (permainan ular tangga modifikasi) berpengaruh terhadap variabel terikat (hasil belajar matematika siswa). Hasil analisis tersebut dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis bahwa jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dalam hal ini hipotesis yang diterima adalah hipotesis 1 (H_1) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga modifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 di SD Islam Al-Fatih Gondang Tahun Ajaran 2023/2024

DAFTAR PUSTAKA

- Syaikhudin, A. (2013). Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2).
- Cahyanto, I. D., & Prabawati, M. N. (N.D.). *Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Apriliansi Putri, I. (N.D.). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Di Kelas Iii Sdn 1 Pabuaranwetan Institut Pendidikan Dan Bahasa Invanda Cirebon*. . Institut Pendidikan Dan Bahasa Invanda.
- Baiquni, I. (2016). *Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Degeng, In. S. (1989). *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Bumi Aksara.
- Karso Dkk. (2014). *Pendidikan Matematika I*. Universitas Terbuka.
- Apriyanti, L., Ansyori Gunawan, & Feri Noperman. (N.D.). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Di Sdn 51 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 8–15.
- Marsigit Dan Erif Ahdhianto. (2018). *Matematika Untuk Sekolah Dasar Pembelajaran Dan Pemecahan Masalah*. Media Akademi.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Priatna Nanang, & Ricki Yuliardi. (2019). *Pembelajaran Matematika*. Pt. Remaja Rosdakarya.

Prajitno Dan Marsigit. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.