

Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo

Reny Munadah¹, Puput Sri Rahayu², Erliska Pranandari³, Fitri Jukia⁴, Vera Rosdianti⁵

^{1,2,3,4,5}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Kampus STKIP Rokania
E-mail: reniiv20@gmail.com¹

Abstract

This study aims to determine the increase in student learning outcomes through learning media for the game of snakes and ladders. The subjects of this study were 15 students of grade V SD 006 Rambah Samo, which amounted to 15 people in the 2020/2021 school year. This study consisted of 2 cycles consisting of the stages of planning, action, observation, and reflection. The instruments used to measure the improvement of student learning outcomes are test instruments and non-test instruments in the form of observation sheets, field notes, and documentation. The data obtained from the research results were analyzed using quantitative descriptive research, namely data in the form of numbers and can be expressed in units of count. The results of the data analysis showed that there was an increase in student learning outcomes in class V SD 006 Rambah Samo, after applying the playing method using snake and ladder medis by 26,67%. This can be seen from the increase in the average percentage of student learning outcomes in cycle 1 of 6,66% and in cycle 2 amounted to 33,33%. The small percentage of student learning outcomes who reach the KKM is due to constraints in online learning that were less effective during the Covid-19 pandemic.

Keywords: *snake and ladder media, playing methods, improving student learning outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran permainan ular tangga. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 006 Rambah Samo yang berjumlah 15 orang pada tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa yaitu instrumen tes dan instrumen non tes berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif yaitu data-data yang berupa angka-angka dan dapat dinyatakan dalam satuan hitung. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD 006 Rambah Samo, setelah diterapkan metode bermain menggunakan media ular tangga sebesar 26,67%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata

persentase hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 6,66% dan pada siklus II sebesar 33,33%. Kecilnya persentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM disebabkan adanya kendala dalam pembelajaran daring yang kurang efektif dimasa pandemi Covid-19.

Kata Kunci: media ular tangga, metode bermain, peningkatan hasil belajar siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan dalam kehidupan tanpa pendidikan manusia tidak akan bisa bersaing dengan kemajuan alam dan lingkungan. Menurut Aristoteles pendidikan adalah salah satu fungsi dari suatu Negara dan dilakukan , terutama setidaknya, untuk tujuan Negara itu sendiri. Sedangkan menurut M.J. Langeveld pendidikan adalah upaya dalam membimbing manusia kearah kedewasaan.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2013:79).

Semakin tinggi pendidikan seseorang, maka diasumsikan semakain tinggi pula pengetahuan, keterampilan, dan kemampuannya. Hal ini menggambarkan bahwa fungsi pendidikan dapat meningkatkan kesejahteraan dalam kehidupannya, karena orang yang berpendidikan dapat terhindar dari kebodohan sehingga mampu meningkatkan kehidupan yang lebih baik dan jauh

dari kemiskinan. Dengan demikian dapat ditegaskan dan disimpulkan bahwa fungsi pendidikan adalah untuk membimbing manusia menuju kearah suatu tujuan yang diilai tinggi dan berpengetahuan lebih baik. Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan tersebut. Dalam pendidikan guru merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan.

Komponen utama yang membangun pendidikan adalah mata pelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran matematika.

Menurut Ismail (2014) matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dapat membantu dalam kehidupan keseharian manusia.. matematika memiliki arti penting dalam segala hal, mulai dari mengunjungi toko sampai bermain olahraga dan masih banyak realita di lingkungan masyarakat namun

Munadah, dkk.

terkadang kita tidak menyadarinya. Hal ini terbukti mulai dari pendidikan sekolah dasar sampai sekolah menengah atas pelajaran matematika tidak pernah hilang.

Pelajaran matematika tidak akan lepas dari dunia pendidikan dimana pembelajaran tersebut selalu ada dalam tingkat pendidikan dari TK, SD, SMP, SMA, sampai ke perguruan tinggi.

Banyak kalangan atau orang menganggap matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit, rumit, dan terkesan dan membosankan. Padahal pembelajaran matematika adalah pelajaran yang mendasari perkembangan teknologi, dan memajukan daya pikir manusia.

Demikian dengan hasil belajar pelajaran matematika siswa/siswi SD 006 Rambah Samo melalui observasi lapangan yang dilakukan di kelas V SD 006 Rambah Samo, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pelajaran matematika masih sangat rendah, hal ini disebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, ketika guru menjelaskan pelajaran, siswa cenderung tidak memperhatikan guru, mereka malah terlihat tidak fokus dan diam, bahkan asik dengan kegiatan lain seperti mengobrol dengan teman sebangkunya. Bahkan sambil bermain-main.

Keberhasilan siswa dalam memahami matematika tergantung pada cara guru dalam penyajian materi pembelajaran. Pembelajaran matematika yang dilakukan secara ceramah dirasa kurang efektif dalam

pembelajaran matematika, karena partisipasi guru terlalu mendominasi. Untuk itu, para guru harus mencari atau merubah cara mengajarnya dari metode ceramah kepada metode yang lain agar membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi pelajaran matematika.

Martiana (2014) bidang pengembangan kognitif dalam kemampuan berhitung pada anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan media ular tangga.

Berdasarkan hasil penelitian Ariyanto, dkk (2020), bahwa media ular tangga yang dikembangkan pada materi pecahan sederhana dapat memberikan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

Bermain dengan permainan adalah hal yang sangat penting bagi anak. Bermain menjadi salah satu cara untuk membantu mengembangkan berbagai aspek pada anak. Bermain adalah hak dasar anak. Bermain merupakan kegiatan mengapresiasi diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Pada anak, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap pengembangannya.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sebaiknya diselingi dengan permainan agar anak lebih tertarik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Siregar (2017) bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut bahwa yang

dimaksud dengan permainan adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati.

Menurut Maisyaroh (2014) permainan ular tangga adalah “kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan dengan sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dalam sejumlah kotak digambar tangga dan juga ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Sedangkan menurut Nurjatmika (2012) ular tangga merupakan “jenis permainan yang di desain khusus bagi anak umur 3 tahun keatas. Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang mengasyikkan dan cocok untuk anak usia sekolah.

Permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis visual sangat baik.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu mencoba mengadakan sesuatu penelitian tindakan kelas melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran matematika khususnya pada geometri bangun ruang yakni kubus dan balok kelas V SD 006 Rambah Samo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian tindakan kelas

ini dilaksanakan dalam kegiatan (PTK) pembelajaran pada siswa kelas V di SD 006 Rambah Samo. Subjek penelitian ini adalah anak kelas V SD 006 Rambah Samo yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Suyadi (2014. Hlm,14) menyimpulkan bahwa “Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”. Sedangkan Kemmis dan Targart dalam Iskandar (2015) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan peneliti dalam situasi social (mencakup pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan sosial atau praktik pendidikan, pemahaman praktik, situasi berlangsung praktik.

Penelitian ini dilakukan dengan cara menerapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga digunakan memperbaiki niat belajar siswa dan digunakan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi dan soal-soal tentang bangun ruang. Penelitian ini juga dilakukan mengikuti proses pengkajian yang terdiri dari 4 tahap (Arikunto, dkk 2010:104) yaitu merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi.

Munadah, dkk.

Pengumpulan data dalam peningkatan hasil belajar siswa digunakan metode observasi dan instrumen yang digunakan berupa lembar observasi. Metode observasi bertujuan untuk membandingkan hasil peningkatan belajar siswa sebelum menggunakan media permainan ular tangga dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga.

Metode analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tinggi rendah dari perkembangan hasil belajar siswa yang di tentukan dengan menggunakan pedoman konversi penilaian acuan patokan (PAP) skala lima.pedoman acuan patokan (PAP) skala lima (Agung, 2014) dapat dilihat seperti table dibawah ini.

Tabel 1. Pedoman PAP Skala Lima tentang peningkatan hasil belajar siswa

Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Siswa
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data-data yang berupa angka-angka dan dapat dinyatakan dalam satuan hitung, sedangkan deskriptif kualitatif

digunakan untuk mengetahui gambaran secara jelas fenomena dalam pembelajaran. Fenomena tersebut adalah situasi kelas dan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika selama proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah penelitian:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan tindakan yang ingin dilakukan berdasarkan tujuan penelitian. Peneliti membuat rencana dan skenario pembelajaran yang akan disajikan dalam materi penelitian. Selain itu pada tahap ini peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari: lembar obsevasi, catatan lapangan, soal dan dokumentasi.

Adapun rancangan yang digunakan pada tahap perencanaan, yaitu:

1. Membuat RPP
2. Menyiapkan media pembelajaran menyiapkan soal tes sebelum diterapkan permainan ular tangga dan soal tes setelah permainan ular tangga
3. Menyiapkan alat untuk dokumentasi kegiatan pembelajaran, seperti handphone dan lembar observasi
4. Menyiapkan media permainan ular tangga

- Disini kami menyiapkan 3 buah media permainan ular tangga
5. Menyiapkan media buku cetak
- b. Pelaksanaan tindakan dan observasi
- Berikut rancangan kegiatan pada tahap ini
1. Proses pembelajaran
Dalam tahap ini guru menerangkan materi pembelajaran dengan media buku yang diperoleh dari sekolah dan memberikan contoh-contoh soal.
 2. Kuis
Setelah pembelajaran dengan media buku selesai, dan anak-anak telah berlatih soal, maka dilakukan tes hasil belajar pertama berupa kuis sebanyak 10 soal.
 3. Mungulang proses pembelajaran
Guru menerangkan kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, terkhusus dibagian materi yang sulit dipahami.
 4. Permainan ular tangga
Siswa membentuk beberapa kelompok untuk bermain ular tangga. Dimana ular tangga tersebut berisi soal-soal latihan pembelajaran.
 5. Kuis yang kedua
Siswa mengerjakan soal tes terakhir sebanyak 10 soal untuk mendapatkan perbandingan nilai hasil belajar.
- c. Pengamatan
Observer mengamati yang berkaitan dengan pengumpulan data dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran. Pengamatan ini dilakukan saat kegiatan belajar berlangsung.
- d. Refleksi
Refleksi dilakukan diakhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengamati kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan tindakan kelas sebelu dan sesudah memnggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus pertama, maka diperoleh hasil nilai belajar siswa seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. nilai-nilai siswa siklus I

No	Nama siswa	KKM	Nilai
1.	Amel	70	65
2.	Khonita	70	75
3.	Friska	70	60
4.	Tiara	70	62
5.	Anggun	70	55
6.	Afifah	70	68
7.	Selli	70	60

Munadah, dkk.

No	Nama siswa	KKM	Nilai
8.	Bayu	70	38
9.	Faris	70	42
10.	Ikhsan anur	70	32
11.	M. ikhsan	70	48
12.	Dafid	70	40
13.	Latifah	70	.68
14.	Arif	70	58
15.	Ahmad	70	60

Dari data nilai hasil belajar siswa diatas sebelum diterapkan permainan ular tangga maka didapat hasil persentase yang disediakan dalam diagram dibawah ini. Yakni hanya 1 orang yang mendapatkan nilai mencapai KKM atau sebesar 6.66%. Data tersebut disajikan dalam diagram yang digambarkan sebagai berikut dalam gambar.



Gambar 1. Diagram nilai siswa pada siklus I.

Berdasarkan perhitungan dari diagram diatas terlihat bahwa presentasi hasil belajar siswa masih sangat-sangat rendah. Maka dilakukan proses pembelajaran siklus kedua dan diperoleh hasil nilai

belajar siswa seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. nilai-nilai siswa pada siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai
1.	Amel	70	70
2.	Khonita	70	82
3.	Friska	70	65
4.	Tiara	70	68
5.	Anggun	70	60
6.	Afifah	70	75
7.	Selli	70	78
8.	Bayu	70	50
9.	Faris	70	60
10.	Ikhsan anur	70	45
11.	m.ikhsan	70	55
12.	Dafid	70	60
13.	Latifah	70	72
14.	Arif	70	60
15.	Ahmad	70	65

Dari data hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus yang kedua, yaitu setelah menggunakan media ular tangga, maka diperoleh persentase nilai yang disajikan dalam diagram dibawah ini yakni, bertambah menjadi lima orang yang mendapat nilai KKM atau sebesar 33,33 %.



Gambar 2. Diagram nilai siswa pada siklus II.

Pada saat proses pembelajaran observer juga melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas belajar siswa hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

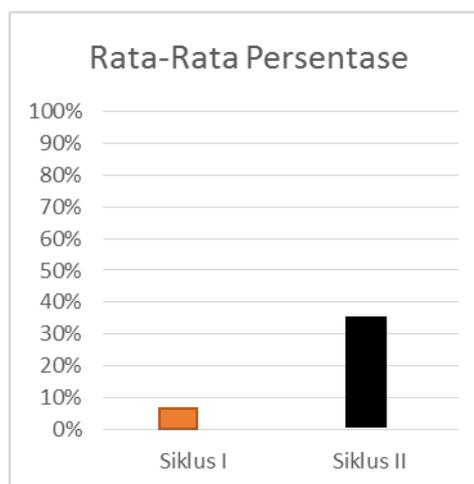
Tabel 4. Hasil aktivitas siswa

No	Aspek yang diamati	Kuis 1	Kuis 2
1	Kesiapan	60%	70%
2	Memperhatikan penjelasan	40%	75%
3	Menyelesaikan tugas yang diberikan	50%	75%

Hasil aktivitas belajar siswa pada kuis 1 dan kuis 2 pada setiap aspek yang diamati mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi pada memperhatikan penjelasan guru dan aspek menyelesaikan tugas yang diberikan. Agar siswa memperhatikan guru, guru bersikap tegas dan memberikan ice breaking variasi “tepuk tangan”, dan agar siswa mau menyelesaikan tugas yang diberikan dengan sungguh-sungguh guru memberikan hadiah untuk anak yang mendapatkan nilai tertinggi. Sedangkan aspek kesiapan mengalami peningkatan yang paling rendah, hal ini dikarenakan siswa terlalu asik bercanda dan bermain dengan temannya.

Peningkatan rata-rata presentasi hasil belajar siswa pada

setiap siklus disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram nilai siswa pada siklus I dan II.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti saat pembelajaran antara lain: dikarenakan pandemi covid-19 belum usai maka kami tidak bisa terjun langsung ke sekolah melainkan hanya mengumpulkan anak-anak kelas V SD yang berdekatan untuk berkumpul di kediaman terdekat untuk melaksanakan pembelajaran. Pada saat memulai pelajaran ada siswa yang tidak memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung anak-anak asik bercanda dengan teman disampingnya, bahkan asik dengan permainan yang dimilikinya. Dan juga karena anak sudah lama tidak bersekolah mereka lupa dengan pelajaran matematika khususnya perkalian dan pembagian bilangan.

Adapun upaya perbaikan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah sebelum memulai kegiatan peneliti memberikan ice

Munadah, dkk.

breking variasi “tepuk tangan” dan juga peneliti mengajarkan tentang perkalian dan pembagian terlebih dahulu untuk membuka ingatan anak-anak yang sudah lama tidak bersekolah. Dan kami juga memberikan motivasi kepada semua siswa. Pada kegiatan bermain waktu lebih diperpanjang hal ini dikarenakan anak-anak masih asik dengan permainan ular tangga bahkan ketika setelah diberitahukan bahwa waktu bermain sudah habis mereka meminta perpanjangan waktu karna ingin menyelesaikan permainan ular tangga. Dan ada juga siswa yang sudah dijemput pulang oleh orang tua nya dia tidak mau karena masih ingin menyelesaikan permainan ular tangga dan ingin mengikuti kegiatan belajar sampai selesai.

Perbaikan yang dilakukan pada proses pelaksanaan kuis 1, maka dapat dilihat pada pelaksanaan kuis ke 2 yang mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kuis 1 hanya sebesar 6,66%, mengalami peningkatan pada kuis 2 menjadi 33,33% . Jadi terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 26,67%. Terjadinya peningkatan presentase hasil belajar siswa disebabkan oleh rasa tertarik siswa untuk menyelesaikan permainan ular tangga dan memenangkan permainan ular tangga sehingga secara tidak sadar mereka sudah berlatih/ belajar dalam menghadapi soal-soal matematika

khususnya bangun ruang kubus dan balok.

Penyajian hasil penelitian diatas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan bermain ular tangga, ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD semester 2 tahun pelajaran 2020/2021 di SD 006 Rambah Samo. Kenyataan ini menunjukkan bahwa penerapan bermain ular tangga ternyata sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan oleh karenanya para guru sangat perlu menerapkan strategi pembelajaran melalui strategi pembelajaran melalui metode bermain secara intensif dan berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara umum, bermain ular tangga memiliki kelebihan, yaitu: terdapat unsur kompetensi, adanya partisipasi aktif dari anak untuk belajar, dapat menanamkan rasa toleransi sesama teman, melatih kesabaran, mampu membuat berimajinasi, mengasah kemampuan kognitif, melatih kemampuan motorik, bersifat menyenangkan dan memiliki daya tarik pada tampilannya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat dikatakan bahwa dengan penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat membuat pelajaran matematika lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik. Penelitian ini dianggap berhasil pada kuis kedua karena terjadi peningkatan setelah diterapkan permainan ular tangga.

Siswa telah paham dengan rumus-rumus yang telah disampaikan namun sangat disayangkan dalam penyelesaian perkalian dan pembagian bilangan mereka terkesan menyerah dikarenakan telah lama tidak mengoperasikan soal matematika. Namun karena terbatasnya waktu maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke tahap selanjutnya untuk mencapai kriteria yang lebih tinggi dari sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Terlihat pada diagram pada gambar 3, angka persentase peningkatan hasil belajar dari 6,66% menjadi 33,33%.

Pada diagram gambar 1 6,66%. Hal ini dikarenakan terdapat kendala yang dihadapi diantaranya siswa sudah lupa dengan pelajaran matematika khususnya perkalian dan pembagian dalam proses belajar dirumah dalam situasi pandemi covid 19 anak-anak tidak belajar sehingga mereka lupa dengan pelajaran matematika. Pada diagram gambar 2 terjadi peningkatan yakni menjadi 33.33%.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan permainan ular tangga mengalami perubahan sebenarnya cukup baik mereka paham dengan cara mencari

rumus dan paham dengan penjelasan guru namun terkandala dengan lama tidak sekolah dan lama tidak mengoperasikan hitungan matematika sehingga nilai mereka belum bisa mencapai target.

Berdasarkan simpulan diatas, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada para guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga. Dan bagi para guru diharapkan walaupun dalam masa pandemi covid-19 anak-anak tetap diberi materi pelajaran matematika agar anak-anak tidak lupa dengan pelajaran matematika dan rajin memberikan motivasi kepada peserta didik.
2. Kepada pihak sekolah, hendaknya melakukan pembinaan kepada para guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, misalnya model pembelajaran dengan permainan ular tangga.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan model pembelajaran dengan media ular tangga serta mengembangkannya lebih lanjut agar dapat lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyanto, Budi, dkk. 2020. *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika*

Munadah, dkk.

- Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas 3 SD. Trapsila: jurnal pendidikan dasar, 2(1).85-99*
- Basiroh, NH. 2016. *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 1 MI Al-Asyirotusyafi`iyah*. Skripsi (diterbitkan). Jurusan pendidikan guru madrasah ibtidayah, fakultas ilmu tarbiah dan keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN).
- Diansyah, Sindi Nur. 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Materi Sifat-Sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang pada Peserta Didik Kelas V SD*. Skripsi (tidak diterbitkan) jurusan Pendidikan matematika. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, UMM
- Ferryka, Putri Zudhah. 2017. *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Magistra, Falkultas Pendidikan Sekolah Dasar, UNWIDHA.
- Haryanto, Ari. 2015. *Penerapan Problem Based Learning Perbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 03 Jambangan Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Semester 1 Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi (diterbitkan), jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Maisyaroh, Iis. 2014. *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snekes Ledder) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi (diterbitkan). jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial, fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN).
- Malalina. 2017. *Media Ular Tangga Segitiga pada Materi Luas dan Keliling Segitiga*. Jurnal pendidikan matematika, 1(2), 35-40.
- Rifanty, Epriliana. 2019. *Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas VB SD Muhammadiyah Condongcatur*. Jurnal JPSPD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta
- Siregar, PS dan Rindi, GH. 2019. *Ayo Latihan Mengajar, Implimentasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar (Peerteaching dan Microtaeching)*. Yogyakarta : deepublish.
- Sari, Dwi Setyani Puspita. 2014. *Implementasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten KBumen Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi (diterbitkan). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Puwokorto.