

EFEKTIVITAS2 PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA SD/MI

Dwi Ramadhani Ashary¹, Asmaul Husna², Nuraisyah Fatimah³, Faikatunnisa⁴,
Abrar Abira⁵, Tahmid Madjid⁶

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAI Al-Gazali Bulukumba

Alamat e-mail : dwiramadhaniashary@gmail.com, asmaunusna@gmail.com,
nuraisyahfatimah62@gmail.com, ftunnisa146@gmail.com,
abrarabira09@gmail.com, tahmimadjid@gmail.com.

ABSTRACT

The snakes and ladders game is a valuable traditional method for teaching mathematics, especially for children at the elementary school level. The aim of this research is to evaluate how the snakes and ladders game can improve the mathematics learning experience and support students in mastering numbers more effectively. The method applied in this research is a literature review, which involves analyzing various articles from Google Scholar published between 2019 and 2023 by searching using the keywords "learning mathematics" and "game of snakes and ladders." This research focuses on assessing how the snakes and ladders game helps students understand mathematical concepts, improve their calculation skills, and develop critical, creative and collaborative thinking abilities. investigating the relationship between games and mathematics education, this study aims to find effective strategies in the process of teaching mathematics to elementary school students

Keywords: Snake ladder games, Numeracy skills.

ABSTRAK

Permainan ular tangga merupakan metode tradisional yang berharga untuk mengajarkan matematika, terutama bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana permainan ular tangga bisa memperbaiki pengalaman belajar matematika dan mendukung siswa dalam menguasai angka dengan lebih efektif. Metode yang diterapkan dalam riset ini adalah kajian pustaka, yang melibatkan analisis berbagai artikel dari Google Scholar yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2023 dengan melakukan pencarian menggunakan kata kunci "belajar matematika" dan "permainan ular tangga." Penelitian ini berfokus pada penilaian cara permainan ular tangga membantu siswa dalam memahami konsep matematika, memperbaiki keterampilan berhitung, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dengan menyelidiki keterkaitan antara permainan dan pendidikan matematika, studi ini bertujuan untuk menemukan strategi-strategi yang efektif dalam proses pengajaran matematika kepada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan ular tangga, Kemampuan berhitung.

A. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang menjadi dasar bagi banyak bidang pengertian lain dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, matematika memegang peranan penting. Namun, banyak siswa merasa pelajaran ini sering dianggap rumit, kurang atraktif, bahkan menjenuhkan. Hal ini membuat guru dituntut untuk membangun lingkungan belajar yang mampu meningkatkan semangat siswa, mendorong mereka untuk lebih terlibat, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Permainan merupakan suatu jenis demonstrasi yang melibatkan kemauan individu, yang melibatkan tanpa paksaan, dan tekad untuk mendapatkan kesenangan dalam melaksanakan suatu kegiatan tertentu. Media pembelajaran seperti ular tangga adalah salah satu permainan yang dapat digunakan sepanjang perkembangan anak. Anak-anak pasti merasa senang dengan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan konsep bermain dan desain yang berkelanjutan sebagai metode

pembelajaran. Seiring dengan keikutsertaan melalui permainan, mereka dapat belajar sambil bermain, sehingga hasil belajar mereka juga akan mengalami peningkatan.

National Council Instructor of Mathematic (NCTM, 2000) menyatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk mengasah pemahaman terhadap konsep matematika sekaligus membangun keterampilan serta pengetahuan untuk menyelesaikan masalah. Pendekatan dan strategi pembelajaran sebaiknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep konkret menuju konsep yang lebih abstrak, dari materi yang simple ke yang lebih kompleks, serta dari Tingkat kesulitan yang ringan hingga yang lebih menantang, dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2018) menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam matematika. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh kecenderungan alami anak untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif. Senada

dengan temuan tersebut, Tanjung dan Nababan (2016) melaporkan bahwa penggunaan metode berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap prestasi siswa di kelas matematika. Dalam penelitiannya, Oktaviani dan rekan-rekannya (2019) juga menyoroti bahwa pendekatan yang berpusat pada permainan mampu menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Oleh karena itu, banyak guru dan orang tua yang aktif memasukkan berbagai permainan dan alat peraga dalam upaya membangkitkan minat dan semangat belajar anak. Namun, demikian beberapa Siswa masih menghadapi tantangan dalam mengerti konsep-konsep matematika, khususnya dalam operasi dasar seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Oleh karena itu, sangat krusial untuk menggunakan sumber daya pendidikan yang bermanfaat agar siswa dapat memahami pelajaran ini dengan lebih baik. Serta mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam mata pelajaran matematika. Pengembangan perangkat pembelajaran yang sesuai

diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan kurikulum 2013, seperti yang diungkapkan oleh Septiana Wijayanti dan Sungkono (2017).

Menurut pandangan dari Piaget, anak-anak yang berusia antara delapan hingga dua belas tahun di tingkat sekolah dasar berada dalam fase yang dikenal sebagai operasi konkret. Zoltan P. Dienes berpendapat bahwa pemahaman konsep matematika harus melalui enam langkah, di mana salah satu langkah tersebut menggunakan permainan sebagai sarana untuk belajar. Oleh karena itu, permainan Ular Tangga diterapkan untuk mengajarkan materi matematika, seperti dalam hal pembagian, perkalian, maupun penjumlahan. Dengan penerapan metode yang tepat, diharapkan prestasi akademis siswa dalam mata pelajaran matematika dapat menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan.

Pemanfaatan media pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep. Beberapa peneliti, seperti Irawan dan Wardani (2016), Atmoko dan rekan-rekan (2017), Sibuea dan Sinaga (2018),

Azis (2018), serta Apriyanti dan tim (2019), telah menyoroti efektivitas permainan ular tangga sebagai alat untuk merangsang keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Afifah dan Hartatik (2019) juga menunjukkan bahwa permainan ini dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan ular tangga sendiri adalah permainan sederhana yang mudah diakses oleh anak-anak. Permainan ini terdiri dari papan bernomor, bidak, dan dadu, sehingga dapat diikuti oleh banyak pemain. Untuk kepentingan pendidikan, mekanisme dan cara bermain telah disesuaikan agar lebih selaras dengan tujuan pembelajaran. Faruq (2019) mencatat bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat membangkitkan minat siswa, menumbuhkan kreativitas, dan mendorong kolaborasi di antara mereka.

Untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika sekaligus meningkatkan hasil belajarnya, diperlukan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Salah satu proses yang bisa dilakukan yakni menggabungkan metode

pengajaran yang efektif dengan media pembelajaran yang menarik. Kombinasi ini diharapkan mampu membuat suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan di dalam kelas. Menggunakan media pendidikan yang sesuai dengan minat siswa, yaitu dengan permainan yang mempunyai tujuan dan secara nyata dapat membangkitkan serta mendorong siswa untuk merespon secara aktif dalam proses dan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti ingin menyelidiki lebih dalam tentang topik tersebut. “Efektivitas peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siswa SD/MI”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka (literature review) untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai literatur yang relevan dengan fokus penelitian ini. metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis berbagai jurnal dan sumber akademis yang tersedia melalui google scholar. Peneliti melakukan eksplorasi

terhadap berbagai jurnal dengan kata kunci "pembelajaran matematika" dan "permainan ular tangga," yang memiliki relevansi dengan fokus studi ini.

Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut: Penentuan sumber dan pemilihan jurnal; peneliti melakukan pencarian jurnal dengan kata kunci "pembelajaran matematika" dan "permainan ular tangga" yang spesifik di google scholar dan mengidentifikasi artikel yang terbit dalam kurun waktu 2019–2023, Evaluasi relevansi dan kualitas jurnal; setelah jurnal ditemukan, peneliti mengevaluasi setiap artikel berdasarkan kesesuaiannya dengan fokus penelitian, relevansi data, dan kualitas metodologi yang digunakan dalam jurnal tersebut, Analisis temuan dari berbagai sumber; jurnal yang telah dipilih dianalisis untuk melihat pola, kesamaan, serta perbedaan dalam penerapan permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran matematika, Penggabungan informasi dan sintesis data; informasi yang diperoleh dari berbagai jurnal kemudian digabungkan untuk membangun pemahaman yang komprehensif dan

menarik kesimpulan dari berbagai sudut pandang penelitian dan Penarikan kesimpulan; berdasarkan hasil analisis dan sintesis, peneliti menarik kesimpulan mengenai efektivitas permainan ular tangga sebagai media dalam meningkatkan pemahaman materi matematika dan pemahaman numerasi siswa.

Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi berbagai penelitian sebelumnya dan memahami hubungan serta hasil yang konsisten dari jurnal-jurnal yang ada. Melalui metode tinjauan pustaka ini, bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penerapan permainan ular tangga dalam mendukung strategi pembelajaran matematika di lingkungan Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan permainan ular tangga sebagai metode dalam kegiatan pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi dasar berhitung. Banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memanfaatkan media ini mengalami peningkatan prestasi belajar secara signifikan. Selain itu,

suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif, lebih bersemangat, menarik dan penuh interaksi, yang membuat siswa lebih nyaman serta memiliki semangat untuk berkontribusi secara aktif dalam rangkaian proses pembelajaran.

Media ular tangga memiliki keunggulan dalam mendukung perkembangan sosial dan psikis siswa. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga melatih kemampuan bekerja sama, berpikir logis, dan mengambil keputusan. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik perkembangan siswa di usia sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas. Dengan demikian, siswa lebih mudah menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika telah banyak diteliti dan menunjukkan hasil yang positif. Rora Rizky Wandini dan Maya Rani Sinaga (2019) mengembangkan permainan ular tangga yang dipadukan dengan kartu pintar untuk membantu siswa

SD memahami konsep bangun datar dengan cara yang menyenangkan dan partisipatif. Hasilnya, metode ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan praktis siswa. Indah Suciati (2021) menemukan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa sekaligus mendorong partisipasi aktif dan minat belajar mereka. Sementara itu, Encep Andriana, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa pendekatan permainan ular tangga berbasis model Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 85%, menekankan pentingnya strategi pengajaran yang interaktif.

Penelitian lain oleh Masrukah, dkk. (2020) menyoroti efektivitas media permainan ular tangga bermotif bangun datar dalam membentuk pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Media ini juga membantu mengasah kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, dan keterampilan kolaborasi. Reza Nurussofa dan Heni Puji Astuti (2023) menunjukkan bahwa pengembangan permainan ular tangga sebagai media

pembelajaran berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, dengan persentase validitas 89% dan tingkat keberhasilan 87,5%, yang dikategorikan sangat memuaskan. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menguatkan bahwa permainan ular tangga merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Dari hasil analisis yang dilakukan, siswa memerlukan media pembelajaran berupa alat bantu belajar yang efektif untuk menunjang kegiatan belajar dikelas. Media ini dirancang untuk membantu siswa belajar secara efektif dan mencapai hasil yang memuaskan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran seharusnya dapat memikat perhatian siswa secara alami, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar mereka, salah satunya dengan cara penggunaan media permainan. Permainan didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan penuh dengan kesenangan, tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman menyenangkan selama

kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang bertujuan untuk mendorong semangat belajar siswa sekolah dasar dalam memahami konsep berhitung.

Analisis data kuantitatif juga menilai sejauh mana keandalan media permainan ular tangga yang bertema bentuk datar, serta menilai seberapa efektif permainan ini dalam meningkatkan pembelajaran siswa dari perspektif kognitif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami seberapa efektif permainan ular tangga yang berfokus pada bentuk datar dalam membantu siswa memahami konsep yang berhubungan dengan keliling dan luas melalui masalah cerita. Dengan mengintegrasikan media ini ke dalam proses belajar, peningkatan pemahaman siswa dapat diamati dan dicatat jika dibandingkan dengan metode tradisional yang tidak menggunakan alat bantu. Perbedaan antara skor pretest dan posttest siswa menunjukkan tingkat peningkatan dalam hasil belajar dari segi kognitif dan memberikan dasar untuk membandingkan performa kelompok kontrol dan kelompok

eksperimen. Dalam penelitian pertama yang ditulis oleh Rora Rizky Wandini pada tahun 2024 dengan judul "Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Gambar Datar," dinyatakan bahwa siswa sering menghadapi kesulitan dalam matematika, yang menunjukkan perlunya pendekatan inovatif dalam pendidikan. Menggunakan metode yang menyenangkan dapat mempermudah dan memperkaya pengalaman belajar matematika, serta mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan fisik siswa. Pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar harus bersifat konkret dan menyenangkan, sejalan dengan tahap perkembangan anak-anak. Pendekatan seperti Pendidikan Matematika Realistik (RME), yang menghubungkan materi akademis dengan situasi nyata, dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Artikel kedua oleh Indah Suciati pada tahun 2021 berjudul "Media Permainan 'Ular Tangga' dalam Pembelajaran Matematika" menyatakan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika, keterlibatan, kemampuan matematika, dan

semangat siswa. Metode yang menarik ini sangat diminati oleh siswa.

Sebuah penelitian yang dipimpin oleh Encep Andriana dan timnya pada tahun 2023 dengan judul "keterlibatan siswa dalam pelajaran matematika menggunakan permainan Ular Tangga berdasarkan Model TGT" menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan TGT melalui permainan Ular Tangga berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar matematika. Siswa yang sebelumnya kurang terlibat mengalami perubahan positif yang signifikan dan dapat memenuhi kriteria keterlibatan yang telah ditetapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan tingkat aktivitas siswa hingga 85%.

Sebuah studi yang dilakukan pada tahun 2020 dengan judul "Efektivitas Media permainan Ular Tangga bermotif bangun datar pada pembelajaran matematika" oleh Masrukah dan koleganya, menganalisis data dari pretest dan posttest untuk menilai kemajuan hasil belajar siswa. Temuan menunjukkan bahwa kelompok kontrol mengalami

kemajuan yang lebih terlihat dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Dalam kelompok eksperimen, beberapa siswa berhasil meningkatkan skor mereka antara 50-59, sedangkan dalam kelompok kontrol, lebih banyak siswa berada pada rentang 40-49. Rata-rata peningkatan skor di kelompok eksperimen mencapai 50, sedangkan kelompok kontrol mencatat 41,35. Perbedaan ini dipengaruhi oleh seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan; jarak yang lebih besar antara skor pretest dan posttest berhubungan dengan hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Reza Nurussofa dan Heni Puji Astuti pada tahun 2023 berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Semangat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa Permainan Ular Tangga secara signifikan meningkatkan semangat belajar matematika di kalangan siswa SD. Evaluasi dari para ahli mengenai media dan materi memperoleh rata-rata skor mencapai 89% yang dikategorikan sangat sesuai. Selain

itu, uji coba yang melibatkan siswa kelas III SDN Jaha mendapatkan nilai 87,5% yang juga dinilai sangat efektif. Penemuan ini mengindikasikan bahwa Permainan Ular Tangga berfungsi dengan baik sebagai sarana untuk menambah semangat belajar peserta didik. Media permainan Ular Tangga memberikan berbagai manfaat, di antaranya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika dasar, serta mendorong pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama dan pengambilan keputusan. Selain itu, media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang bervariasi, sambil tetap terjangkau dan mudah diakses.

Namun, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. media ini lebih efektif untuk materi sederhana dan mungkin kurang relevan untuk konsep matematika yang lebih abstrak. selain itu, pelaksanaannya bisa memakan waktu lebih lama, apalagi jika diterapkan di kelas besar dengan siswa yang beragam. siswa juga bisa saja terlalu fokus pada aspek permainan, sehingga tujuan

pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya. Efektivitas media ini sangat bergantung pada kreativitas guru dalam mengelola kelas dan memanfaatkan permainan sebagai alat pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran serta semangat mereka untuk belajar matematika. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi selama proses pembelajaran. Selain membantu dalam pemahaman konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, permainan ular tangga juga mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa, termasuk kerjasama dan berpikir kritis. Kegiatan ini sangat cocok dengan karakteristik anak-anak di tingkat sekolah dasar dan merupakan pilihan yang baik untuk mendukung pencapaian tujuan yang

ditetapkan dalam kurikulum sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. & Hartatik, S. (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, 4(2), 209-216.
- Andriana, E., Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Septiani, A. R. (2023). Keaktifan siswa dalam Pelajaran Matematika dengan Permainan Ular Tangga Berbasis Model TGT. J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 997-1008.
- Apriyanti, L., Gunawan, A., & Noperman, F. (2019). Pengaruh permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 51 Kota Bengkulu. JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2(1), 8-15.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. AL IBTIDA:

- Jurnal Pendidikan Guru MI, 4(1), 119-128.
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. *Media Pendidikan Matematika: J-MPM*, 6(2), 96–103,
<https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>
- Faruq, D. J. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 83-93.
- Irawan, A. & Wardani, M. A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 342–348.
- Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. (2020). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1).
- Nanda, V. D., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Counting Box Dalam Mengatasi Kesulitan Memahami Konsep Operasi Hitung Perkalian Matematika Kelas Rendah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2977-2986.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22-28.
- Oktaviani, T., Dewi, E. R.S., & Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47-52.
- Sibuea, M. F. L. & Sinaga, H. D. E. (2018). Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 3(1), 25 – 30.
- Suciati, I. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS*

Pendidikan Matematika, 1(1),
10-21.

Tanjung, H. S. & Nababan, S. A. (2016).
Pengaruh Penggunaan Metode
Pembelajaran Bermain terhadap
Hasil Belajar Matematika Siswa
Materi Pokok Pecahan di Kelas
III SD Negeri 200407
Hutapadang. Jurnal Bina Gogik,
3(1), 35-42. Diakses pada
tanggal 17 Maret 2021, dari
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>.

Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019).
Permainan ular tangga dan
kartu pintar pada materi bangun
datar. AXIOM: Jurnal
Pendidikan dan Matematika,
8(1).