

**PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN  
ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
KELAS V SDN MEDAENG 1 SIDOARJO**

Umi Dary Mu'aafat<sup>1</sup>, Julianto<sup>2</sup>, Faridah<sup>3</sup>, Endah Rahmawati<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya, <sup>3</sup>SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo

<sup>4</sup>Universitas W.R Supratman Surabaya

<sup>1</sup> umidarym20@gmail.com, <sup>2</sup> julianto@unesa.ac.id, <sup>3</sup> 3farida01011976@gmail.com,

<sup>4</sup> simply.endah@gmail.com

**ABSTRACT**

*Classroom Action Research (CAR) with the aim of improving the learning outcomes of fifth grade students of SDN Medaeng 1 Waru, Sidoarjo in the 2024/2025 Academic Year. Based on the results of observations, problems were found in the mathematics learning process, students' understanding was still low. This can be seen from the fact that many students are still less confident when asking questions to teachers about material they do not understand, so that their learning outcomes are low. The solution to overcome this problem is to apply the make a match learning model assisted by the snake and ladder game media to improve student learning outcomes in mathematics. Learning is carried out in two cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely planning, action, observation and reflection. The data used is in the form of an evaluation test. The data produced shows an increase in the completeness of learning outcomes as indicated by the pre-cycle percentage of 21.70%, 82.60% in cycle I, increasing again to 91.03% in cycle II. Based on research data, it has exceeded the achievement limit of 75%. So it can be concluded that the application of the make a match model assisted by snakes and ladders has been proven to improve student learning outcomes in the mathematics subject of composition and decomposition of 100,000 whole numbers for grade V at SDN Medaeng 1 Waru, Sidoarjo.*

**Keywords:** *Make a Match, Snakes and Ladders, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Medaeng 1 Waru, Sidoarjo Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil observasi masalah ditemukan pada proses pembelajaran matematika, pemahaman siswa masih rendah. Hal itu dapat dilihat masih banyak siswa yang kurang percaya diri ketika mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum mereka pahami, sehingga hasil belajarnya rendah. Adapun solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran make a match berbantuan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pembelajaran dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi. Data yang digunakan

berupa tes evaluasi. Data yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar yang ditunjukkan dengan presentase prasiklus sebesar 21,70%, 82,60% siklus I, meningkat kembali menjadi 91,03% pada siklus II. Berdasarkan data penelitian sudah melebihi batas ketercapaian yakni 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan ular tangga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi komposisi dan dekomposisi bilangan cacah 100.000 kelas V di SDN Medaeng 1 Waru, Sidoarjo.

**Kata Kunci:** *Make a Match*, Ular Tangga, Hasil Belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berperan dalam membimbing dan mencerdaskan agar menjadi pribadi yang berwawasan luas. Pendidikan merupakan sebuah proses yang mempengaruhi peserta didik agar mampu beradaptasi bagi dirinya sebaik mungkin dengan lingkungan sekitarnya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang diharapkan mampu berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2013:79; Munadah et al., 2021). Semakin tinggi pendidikan yang ditempuh maka kesejahteraan dalam hidupnya akan terjamin, karena orang yang berpendidikan memiliki pola pikir yang logis sehingga mampu meningkatkan kehidupannya menjadi lebih baik.

Pendidikan yang baik harus berhasil membawa peserta didik

kepada tujuan tertentu. Proses pelaksanaan pendidikan di sekolah yang menyenangkan memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal. Dalam sistem pendidikan nasional UURI No 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peserta didik harus menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam menghadapi persoalan kehidupan yang ditemukan dalam diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di dekalah dasar berpengaruh terhadap perkembangan

pendidikan di jenjang pendidikan selanjutnya karena pendidikan dasar merupakan tempat peserta didik memperoleh pengetahuan dasar melalui setiap pembelajaran di kelas (Rivai et al., 2022). Di Indonesia pendidikan dasar wajib ditempuh oleh setiap individu di Indonesia selama 6 tahun, sehingga menuntut guru agar mampu mendidik dan membina peserta didik serta memiliki kreativitas dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Guru dituntut untuk mendesain pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik baik gaya belajar, minat belajar maupun latar belakang peserta didik. dengan demikian, peserta didik semakin dapat berkembang dan memperoleh hasil belajar yang baik. Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang memiliki ketertarikan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Panjaitan et al., 2020). Peserta didik yang tertarik terhadap pelajaran akan menunjukkan sikap semangat dan tekun belajar (AH et al., 2019). Pada Kurikulum Merdeka ini peserta didik dituntut lebih aktif dan berpusat pada peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mana guru

hanya sebagai fasilitator. Peserta didik harus mampu mengikuti pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mencoba, dan mengkomunikasikan).

Faktanya proses pembelajaran yang diharapkan pada Kurikulum Merdeka ini belum terealisasi dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilakukan pada tanggal 25 Juli 2024 di SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo pada kelas V, salah satu faktor penyebab hasil belajar siswa kelas V masih rendah adalah dikarenakan rendahnya pemahaman materi yang diterima. Hal itu dapat dilihat masih banyak siswa yang kurang percaya diri ketika mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum mereka pahami, sehingga menghambat pemahaman materi yang telah mereka pelajari. Dampaknya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan hasil belajarnya rendah.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada mapel matematika masih terbilang rendah. Penyebabnya yaitu guru

belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang variatif. Hasil data yang telah didapatkan adalah hasil pra siklus pada kelas V SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo yang memperoleh hasil belajar dibawah tuntutan ketuntasan yang sudah ditentukan. Batas ketuntasan pada mapel Matematika memiliki batas ketuntasan minimal 75. Pada mapel matematika pada ulangan akhir semester tahun 2023/2024 dari 23 siswa yang ada di kelas V terdapat 12 orang yang tidak tuntas dan 11 orang yang tuntas. Dari data yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai, disebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran yang sudah terlaksana kurang berjalan dengan optimal. Oleh karena itu diperlukan sebuah tindakan dan perubahan yang harus dilakukan saat proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran sekaligus penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Menurut (Novita & Sundari, 2020) penggunaan media

pembelajaran sangat penting karena dapat menjelaskan konsep yang abstrak pada siswa salah satunya menggunakan permainan media ular tangga. Media permainan ular tangga dapat mengembangkan daya pikir siswa guna mengatasi kesulitan belajar siswa (Srinivasan, 2018:160; Ariyanto et al., 2020). Sehingga penerapan model kooperatif tipe *make a match* yang berbantuan media permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *make a match* pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran dalam (Irmawati et al., 2022) memiliki tujuan untuk mendalami materi, menggali dan *edutainment*. Model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif, mengandung unsur permainan sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, efektif sebagai sarana melatih rasa percaya diri siswa selama presentasi, serta dapat melatih kedisiplinan siswa dalam memanfaatkan waktu untuk belajar. Disisi lain model pembelajaran ini memiliki beberapa kelemahan antara lain yaitu membutuhkan durasi

waktu yang lebih lama, apabila guru tidak mengarahkan dengan baik maka banyak siswa yang kurang memperhatikan presentasi di depan, serta model pembelajaran ini berkelanjutan akan menimbulkan rasa bosan.

Pada pelaksanaan model pembelajaran *make a match* ini siswa diajak untuk belajar sambil bermain mengenai suatu topik dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran *make a match* memiliki karakteristik yang berkaitan dengan permainan sehingga penerapan model ini sesuai jika dibantu dengan penggunaan media permainan ular tangga, yang diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan aktif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media permainan ular tangga akan diterapkan pada mapel matematika yaitu komposisi dan dekomposisi bilangan cacah sampai 100.000. Model pembelajaran ini dipilih karena dianggap tepat oleh penulis

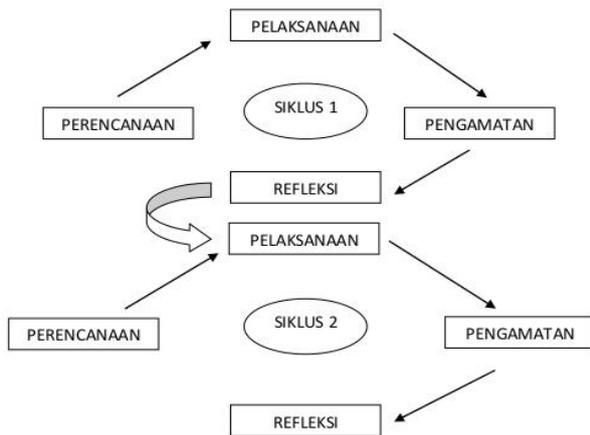
dalam upaya meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa mengenai materi, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model spiral Kemmis-Mc Taggart. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian (*action research*) yang sengaja dilakukan bertujuan untuk memperbaiki kualitas praktik pembelajaran di kelas (Arikunto dkk, 2014:58; Noorisa et al., 2020). Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti. Menurut Arikunto (2006) penelitian yang dilakukan secara kolaborasi aktif antara guru dan para siswa di dalam berbagai kegiatan disebut dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini akan mendeskripsikan mengenai siswa yang kesulitan belajar dalam proses pembelajaran di kelas. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V B di SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo yang berjumlah 23 siswa yaitu terdiri dari 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Adapun objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media permainan ular tangga pada mata pelajaran

matematika materi komposisi dan dekomposisi bilangan cacah sampai 100.000.

Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Proses penelitian tindakan kelas di dalam penelitian ini terdapat 4 kegiatan di dalam satu siklus. Kegiatan-kegiatan tersebut terdiri dari rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun alur penelitian terdapat pada gambar 1.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas  
**Gambar 1.** Model Spiral Penelitian

#### Tindakan Kelas Kemmis-Mc Taggart

Teknik penegumpulan data menggunakan tes dan non tes (wawancara, observasi dan dokumentasi). Prosedur penelitian menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Pengelolaan data secara kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik analisis

secara deskriptif dalam menentukan ketuntasan belajar dan menentukan nilai rata-rata.

#### Penilaian ketuntasan

Penelitian ini menggunakan tes evaluasi sebanyak 10 butir soal uraian yang diadakan pada akhir siklus I dan siklus II. Adapun cara penentuan nilai menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor minimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah memperoleh hasil, peneliti mengelompokkan hasil belajar menjadi dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan KKM 75 untuk mata pelajaran matematika.

#### Menghitung Rata-Rata (*Mean*)

Menghitung rata-rata digunakan untuk menjumlahkan nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dibagi dengan jumlah siswa yang terdapat di kelas tersebut. nilai rata-rata dapat diitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x}{\sum n}$$

#### Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum n$  = jumlah siswa

### Menghitung Presentase Ketuntasan Belajar

Menghitung data ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Analisis ini dilakukan pada tahap refleksi yang dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran selanjutnya. Apabila ketuntasan belajar siswa <75% maka ketuntasan belajar secara klasikal siswa belum tercapai.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil tindakan penelitian kelas pada setiap siklus yang dilakukan di kelas V SD Medaeng 1 Waru Sidoarjo pada mata pelajaran Matematika dari mulai pra siklus, siklus I, siklus II setelah dilakukan tindakan. Adapun progress peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika**

Siswa	KK M	Pra Siklus	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus 2	Progress	Keterangan
1	75	100	100	100	Tetap-tetap	Tuntas

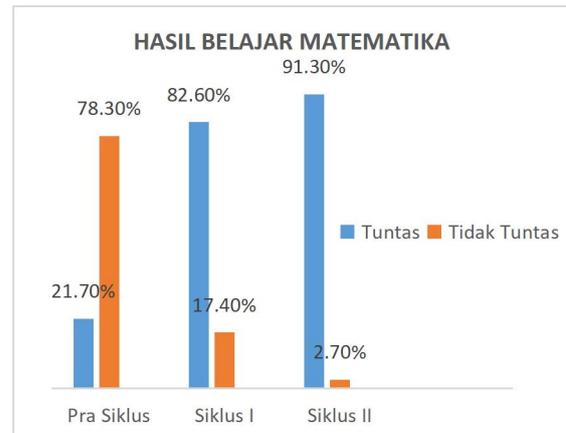
2	75	46	85	85	Naik-tetap	Tuntas
3	75	43	70	100	Naik-naik	Tuntas
4	75	43	75	95	Naik-naik	Tuntas
5	75	88,5	95	100	Naik-naik	Tuntas
6	75	82	82	90	Tetap-Naik	Tuntas
7	75	95	95	100	Tetap-naik	Tuntas
8	75	68	75	100	Naik-naik	Tuntas
9	75	46	87,5	100	Naik-naik	Tuntas
10	75	68	90	92,5	Naik-naik	Tuntas
11	75	43	70	65	Naik-turun	Tidak Tuntas
12	75	43	100	100	Naik-tetap	Tuntas
13	75	68	97,5	100	Naik-naik	Tuntas
14	75	82	87	100	Naik-naik	Tuntas
15	75	68	75	97,5	Naik-naik	Tuntas
16	75	55	46	70	Turun-naik	Tidak Tuntas
17	75	43	78	100	Naik-naik	Tuntas
18	75	85	100	100	Naik-naik	Tuntas
19	75	65	80	82	Naik-naik	Tuntas
20	75	65	82	90	Naik-Naik	Tuntas
21	75	25,5	70	100	Naik-naik	Tuntas
22	75	43	65	82	Naik-naik	Tuntas
23	75	46	100	100	Naik-naik	Tuntas
Jumlah		1411	1905	2149		
Rata-rata kelas	61,34 7826	82,8260 8696	93,4347 8261			
Siswa yang tuntas	5	19	21			
Siswa yang tidak tuntas	18	4	2			
Ketuntasan klasikal	21,70 %	82,60%	91,30%			

Berdasarkan Tabel 1 rekapitulasi hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mengerjakan soal evaluasi mata pelajaran matematika, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah tindakan penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media permainan ular tangga. Pada tahap pra siklus,

sebanyak 23 siswa, terdapat 5 siswa yang memperoleh hasil belajar tuntas, dan sebanyak 18 siswa masih memperoleh hasil belajar yang belum tuntas, dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 21,70%, artinya pada pra siklus hasil belajar siswa belum memenuhi batas ketuntasan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%.

Pada siklus I dari jumlah 23 siswa, terdapat 19 siswa yang sudah memperoleh hasil belajar kategori tuntas, tetapi masih ada 4 siswa yang belum tuntas, dengan presentase sebesar 82,60% maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan sudah melebihi batas kriteria keuntasan yaitu 75%. Pada tahap siklus II dari 23 siswa, terdapat 21 siswa yang sudah tuntas, dan hanya 2 siswa yang belum tuntas, dengan presentase ketuntasan sebesar 91,30% yang artinya pada tahap siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Siklus II sudah melebihi batas minimal yang ditentukan yaitu 75%. Adapun ketuntasan hasil belajar secara klasikal dapat disajikan dalam diagram di bawah ini.

**Grafik 1.** Hasil Belajar Matematika



Berdasarkan pemaparan tersebut, aspek pengetahuan siswa dari hasil belajar yang diperoleh mengalami peningkatan, mulai dari pra siklus menuju siklus I ke siklus II. Proses pembelajaran materi komposisi dan dekomposisi bilangan cacah sampai 100.000 menerapkan model pembelajaran *Make a Match* sudah terlaksana dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan kondusif, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang kondusif namun masih bisa dikendalikan sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

### **Pembahasan**

Berdasarkan penyajian hasil penelitian memberikan gambaran

bahwa adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Medaeng 1 Waru, Sidoarjo tahun pelajaran 2024/2025. Pada penelitian ini faktanya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dibuktikan dari data hasil yang telah di analisis pada tabel 1, yaitu pada siklus I dan II mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar pada peserta didik sebesar 91,03%.

Pencapaian hasil pembelajaran berhasil sesuai yang diharapkan bahwa dapat meningkatkan hasil peserta didik dengan pembelajaran berbasis permainan. Sejalan dengan pendapat (Munadah et al., 2021) bahwa penerapan model *make a match* berbantuan permainan ular tangga ini memiliki kelebihan yaitu adanya unsur kompetensi, partisipasi aktif dari siswa untuk belajar tinggi, menanamkan sikap toleransi sesama teman, melatih kesabaran, mengasah kemampuan kognitif, melatih kemampuan motorik siswa, tercipta pembelajaran yang menyenangkan

dan memiliki daya tarik. Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang berbasis permainan secara intensif dan berkelanjutan, tujuannya agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Shoimin, 2014 dalam (Irmawati et al., 2022) berpendapat bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* harus didukung oleh keaktifan siswa. Sehingga pada siklus II dilakukan perbaikan agar partisipasi aktif siswa tinggi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran matematika lebih bermakna, menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini telah dianggap berhasil pada siklus II setelah terjadi peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media permainan ular tangga karena belajar sambil bermain dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan partisipasi siswa. Media ular tangga yang disertai gambar menarik dan penuh warna dapat

meningkatkan minat belajar siswa dan siswa dapat mengingat kembali terhadap pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Rosidi, M. wahyu, 2018) Siswa telah memahami materi yang telah disampaikan tentang komposisi dan dekomposisi bilangan cacah sampai 100.000. Hal itu sejalan dengan pendapat menurut Fachrudin, 2009 dalam (Irmawati et al., 2022) bahwa tujuan pembelajaran model make a match adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan kemampuan dalam memahami materi lebih kuat.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan bahwa penerapan model pembelajaran make a match berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Medaeng 1 Waru, Sidoarjo Tahun Ajaran 2024/2025, dengan presentase prasiklus sebesar 21,70%, 82,60% siklus I, meningkat kembali menjadi 91,03% pada siklus II. Berdasarkan data penelitian sudah melebihi batas ketercapaian yakni 75%. Model pembelajaran make a match berbantuan media permainan ular tangga ini sudah relevan dengan

kehidupan siswa, sehingga memudahkan dalam memahami materi serta pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran bagi peserta didik untuk selalu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta diharapkan dapat meningkatkan kreativitas pada setiap pembelajaran. Bagi guru dapat menerapkan model pembelajaran make a match berbantuan media ular tangga ini sebagai referensi dalam menemukan solusi pembelajaran yang berbeda dan meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti melakukan referensi pengembangan terhadap model make a match, sehingga pembelajaran lebih aktif dan kreatif dengan media konkrit permainan ular tangga.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Irmawati, A. O., Rasidi, R., & Hisnan Hajron, K. (2022). Pengaruh Model Make A Match Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap

- Keterampilan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. *Borobudur Educational Review*, 2(1), 1–9.
- Munadah, R., Rahayu, P. S., Pranandari, E., Jukia, F., & Rosdianti, V. (2021). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas v SD 006 Rambah Samo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.1445>
- Noorisa, A., Ismaya, E. A., & Roysa, M. (2020). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 331–342. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i4.327>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>
- AH, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Rosidi, M. wahyu. (2018). Penerapan Media Ular Tangga 3D Untuk Meningkatkan Atensi Belajar Kelas 4 Sd/Mi Jenggot Krembung. *Ptk B2 Pgsd Fkip*. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/3244>
- Anjarini, I. R. M. K. T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada. 3(1), 31–37.