EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) BERBANTUAN GAME ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS IX UPT SPF SMP NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN

Renita Oktavia Gultom[1], Abdurahman Adisaputera[2]
[1,2]Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan
[1]renita01062019@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the application of the TGT model assisted by the snake and ladder game on the ability to write explanatory texts of class IX students of UPT SPF SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. The study population was 351 students with samples taken randomly, namely the experimental class IX-9 totaling 34 students and the control class IX-11 totaling 30 students. This study used an experimental method with a two-group post-test design, where the test was only conducted once after the treatment was given. The results showed that the ability to write explanatory texts of students in the experimental class using the TGT model assisted by the snake and ladder game obtained an average score of 81.09 included in the good category. Meanwhile, the control class using the direct learning model obtained an average score of 67.13 included in the sufficient category. Based on the results of the hypothesis test using the t test, the t count value was 5.39. This value was then compared with the t table at a significance level of 5% with degrees of freedom (df) 62, which was 2.00. Because the calculated t value is greater than the t table (5.39 > 2.00), the null hypothesis (H0) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. Thus, it can be concluded that the TGT model assisted by the snakes and ladders game is more effective than the direct learning model in improving the ability to write explanatory texts.

Keywords: Effectiveness, TGT (Team Games Tournaments) Model, Snakes and Ladders Game, Writing Explanatory Text

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model TGT berbantuan game ular tangga terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas IX UPT SPF SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Populasi penelitian berjumlah 351 siswa dengan sampel diambil secara acak, yaitu kelas eksperimen IX-9 berjumlah 34 siswa dan kelas kontrol IX-11 berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *two group post-test design*, di mana tes hanya dilakukan satu kali setelah perlakuan diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks eksplanasi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan game ular tangga memperoleh nilai rata-rata 81,09 termasuk dalam kategori baik. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung memperoleh nilai rata-rata 67,13 termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t, diperoleh nilai t_{hitung}

sebesar 5,39. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df) 62, yaitu sebesar 2,00. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel (5,39 > 2,00), maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan game ular tangga lebih efektif dibandingkan model pembelajaran langsung dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi.

Kata kunci: Efektivitas, Model TGT *(Teams Games Tournaments),* Game Ular Tangga, Menulis Teks Eksplanasi

A. Pendahuluan

Menurut KBBI, teks merupakan naskah yang memuat kata-kata asli sang pencipta. Eksplanasi diartikan sebagai penjelasan. Teks eksplanasi adalah tipe tulisan yang bertujuan menguraikan cara terjadinya suatu fenomena. Pada intinya, teks eksplanasi dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa atau kejadian berlangsung, umumnya terkait fenomena alam (Nuryaningsih, 2021). Teks tersebut menyampaikan setiap langkah proses (bagaimana) serta alasan (mengapa) di baliknya. Teks eksplanasi bisa memuat penjelasan mengenai mekanisme terjadinya sesuatu, alasan terjadinya, faktor-faktor yang membuat hal tertentu serupa atau berbeda, serta cara mengatasi atau menyelesaikannya.

Ramadhanti dan Yanda (2022:114) berpendapat bahwa teks eksplanasi dapat mencakup fenomena alam maupun sosial, yang menjelaskan cara terjadinya fenomena tersebut, alasan suatu fenomena bersifat serupa atau berbeda, serta cara mengatasi fenomena tertentu.

Teks eksplanasi merupakan salah satu capaian pembelajaran (CP) yang harus dikuasai oleh siswa kelas IX pada kemampuan menulis gagasan, pemikiran, pandangan, arahan, atau pesan secara tertulis untuk berbagai tujuan dengan pendekatan logis, kritis, dan kreatif. Siswa diharapkan dapat menuliskan hasil penelitian memakai metode sederhana serta mengutip sumber secara etis.

Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Keterampilan menulis seringkali dianggap sebagai beban oleh murid karena sifatnya yang kompleks. Banyak murid kelas IX masih kesulitan dalam menuangkan ide, menyusun struktur teks yang runtut, serta membedakan hubungan kausalitas dalam teks eksplanasi.

Masalah ini diperparah oleh pola pembelajaran yang cenderung monoton dan konvensional, di mana interaksi antar murid minim dan motivasi belajar rendah. Akibatnya, keterampilan murid dalam menulis teks eksplanasi masih belum memenuhi standar ketuntasan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti di UPT SPF SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan pada bulan September 2025, yang melibatkan salah satu guru Bahasa Indonesia kelas IX yaitu Ibu Juniar Nainggolan, S.Pd., ditemukan fakta bahwa keterampilan menulis murid kelas IX masih tergolong rendah yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan gagasan, merangkai struktur teks, dan menerapkan unsur tata bahasa yang tepat pada teks eksplanasi. Pembelajaran yang konvensional serta kurang menjadikan siswa sebagai subjek aktif menjadi penyebab menurunnya motivasi dan prestasi menulis mereka. Jika proses pembelajaran menulis teks eksplanasi terus menggunakan pendekatan monoton dan minim interaksi, kemampuan menulis siswa akan tetap rendah dan tidak berkembang optimal. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Salah satu model pembelajaran dianggap sebagai solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan kemampuan menulis adalah model pembelajaran TGT *(Teams Games Tournaments)* dengan berbantuan game ular tangga. Menurut Gultom, dkk. (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*), dikenal sebagai pertandingan permainan tim yang diperluas oleh David DeVries dan Keith Edward di tahun 1995. TGT dapat dipraktikkan pada berbagai studi pembelajaran, baik ilmu eksakta maupun ilmu sosial, khususnya bahasa, di semua tingkatan mulai dari SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Dalam model pembelajaran TGT, siswa diminta menyelesaikan masalah secara berkelompok, lalu menyelesaikannya kembali secara individu dalam bentuk permainan. Nilai kelompok dipengaruhi oleh hasil permainan (Malla Avila, 2022).

Adapun temuan empiris yang relevan mendukung pernyataan ini, khususnya penelitian Uswatun

Khasanah dan Emah Khuzaemah (2024) yang memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi teks eksplanasi di kelas XI SMA Negeri 1 Kaliwedi. Selain itu, menurut penelitian Amadiah, D., & Wasilah, A. (2025:48-57), kemampuan menulis teks eksplanasi dengan pendekatan TGT tergolong baik.

Meskipun TGT (*Teams Games Tournaments*) sudah sering diteliti, namun penelitian yang mengkombinasikan dengan media ular tangga khusus untuk materi teks eksplanasi pada murid kelas IX masih terbatas. Media pembelajaran yang menarik sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Pemilihan media harus dipertimbangkan secara matang, baik dari kecocokan dengan materi pelajaran maupun karakteristik murid. Salah satu ciri khas murid SMP adalah kecenderungan mereka untuk bermain yang memiliki nilai edukatif. Berbagai permainan edukatif dapat dijadikan alat bantu mengajar, termasuk permainan ular tangga.

Game ular tangga dapat dijadikan salah satu media pembelajaran. Menurut Wati, A. (2021:69-70), versi digital yang dimodifikasi dari permainan tersebut dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Artinya media ini bisa diterapkan kepada peserta didik yang cenderung ribut, bosan, dan tidur pada saat pembelajaran berlangsung. Ular tangga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa, sehingga guru berperan sebagai fasilitator dalam permainan tersebut (Ardi, S., & Desstya, A., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dalam menggunakan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan game ular tangga yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa SMP.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan game ular tangga pada siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang

signifikan dalam kemampuan menulis teks eksplanasi antara siswa yang diajar menggunakan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan game ular tangga dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional.

B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono, (2013) mengemukakan bahwa metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk memperoleh data yang sahih dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dengan kata lain, metodologi penelitian dipahami sebagai proses sistematis untuk menemukan kebenaran ilmiah yang dimulai dari perumusan masalah dan penyusunan hipotesis. Proses ini mengintegrasikan tinjauan pustaka dari penelitian sebelumnya agar data dapat diolah secara terukur guna menghasilkan kesimpulan yang valid (Sahir, S.H., 2021).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *two group* yaitu dilakukan dengan membagi kelompok yang diteliti menjadi dua kelompok. Metode ini dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada dua kelompok murid, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX UPT SPF SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan yang terdiri atas 351 Siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas IX-9 yang berisi 34 murid sebagai kelompok eksperimen, serta kelas IX-11 yang berisi 30 murid sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling.*

Instrumen penelitian berupa tes menulis teks eksplanasi. Penilaian teks eksplanasi didasarkan pada 5 aspek yaitu, isi, struktur teks, kaidah kebahasaan, mekanaik (ejaan, tanda baca, paragraf, tulisan tangan), dan kosakata.

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini yaitu:

1. Mentabulasi skor kelas eksperimen (X) dan kelas kontrol (Y)
2. Mencari *Mean* (Rata-rata) kelas Eksperimen (M_x)

$$Mx=\frac{\sum fx}{n}$$

3. Mencari Mean (Rata-rata) kelas Kontrol (M_y)

$$My=\frac{\sum fy}{n}$$

4. Mencari Standar Deviasi Kelas Eksperimen (SD_x)

$$SD_X = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n}}$$

5. Mencari Standar Deviasi Kelas Kontrol (SD_y)

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{n}}$$

6. Mencari varians kelas Eksperimen

$$Sx^2 = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n}}$$

7. Mencari varians kelas Kontrol

$$Sy^2 = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{n}}$$

8. Mencari Standar *Error Mean* kelas Eksperimen

$$SE_{mx} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

9. Mencari Standar *Error Mean* kelas Kontrol

$$SE_{my} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

10. Mencari Standar *Error* Perbedaan *Mean* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ($SEM_x - M_y$)

$$SE_{MX\text{-}MY} = \sqrt{(SEM_x)^2 + (SEM_y)^2}$$

Selanjutnya, melakukan menguji persyaratan analisis data yaitu, (a) Uji normalitas yang bertujuan untuk memeriksa apakah data berdistribusi normal dengan metode *Liliefors.* (b) Uji homogenitas yang bertujuan untuk menilai apakah varians data pada kedua kelompok bersifat seragam. (c) Uji hipotesis dengan Uji "t" (t-test) untuk dua kelompok independen. Pengambilan keputusan hipotesis, dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabe}l pada taraf signifikansi 0,05 (5%) dan derajat kebebasan (dk) sebesar: dk = (N1+N2) – 2.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada kelas eksperimen, pembelajaran menulis teks eksplanasi dilaksanakan dengan menerapkan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan game ular tangga, yaitu siswa kelas IX-9 yang terdiri atas 34 siswa.

Pada kelas kontrol, pembelajaran menulis teks eksplanasi dilaksanakan dengan model pembelajaran langsung *(direct instruction)*, yaitu, siswa kelas IX-11 yang terdiri atas 30 siswa.

Hasil *posttest* kemampuan menulis teks eksplanasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Rata-rata Hasil *Posttest* Kemampuan Teks Eksplanasi

Kelas	N	Posttest			
		Mean	Min	Max	Std

Eksperimen	34	81,09	56	98	10,9
Kontrol	30	67,13	43	86	9,59

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan selisih 14%. Maka dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan game ular terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa. Artinya model ini efektif dalam proses pembelajaran khususnya pada teks eksplanasi.

Untuk melihat efektivitas model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan game ular terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi secara rinci, dilakukan analisis rata-rata nilai per aspek penilaian teks ekplanasi.

Tabel 2 Rata-rata Nilai Per Aspek Kemampuan Teks Eksplanasi

Aspek Penilaian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Isi	88,73	78,9
Struktur	92,96	84
Kaidah	56,48	45,32
Mekanik	87,1	56
Kosakata	84,1	55,3

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lebih tinggi pada aspek isi, struktur, kaidah, mekanik, dan kosakata dibandingkan dengan kelas kontrol Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan game ular memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi.

Selanjutnya melakukan pengujian persyaratan analisis data yaitu:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan pendekatan statistik komparatif dengan penerapan uji “t” dengan mengaplikasikan uji *Liiefors.*

Tabel 3 Uji Normalitas Data

Mean	Std	L_{hitung}	L_{tabel}	α	Ket
Kelas Eksperimen					
81,09	10,9	0,089	0,152	0,05	Normal
Kelas Kontrol					
67,13	9,59	0,096	0,161	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, Kedua kelas tersebut memperoleh hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau L_{hitung} lebih besar dari

L_{tabel} Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus:

$$F = \frac{S_1{}^2}{S_2{}^2}$$

Dimana $S_1{}^2$ = Varians terbesar

$S_2{}^2$ = Varians terkecil

$$F = \frac{varians\ terbesar}{varians\ terkecil}$$

$$= \frac{117,84}{91,92}$$

$$= 1,28$$

Perhitungan di atas diperoleh F_{hitung} = 1,28 dengan dk pembilang 34 dan dk penyebut 30. Dari tabel distribusi frekuensi untuk F_{tabel} (α) = 0,05 diperoleh F_{tabel} = 1,80. Jadi $F_{hitung} < F_{tabel}$, yakni 1, 28 < 1,80. Hal ini membuktikan bahwa sampel dari populasi berdistribusi homogen.

c) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan perhitungan terhadap asumsi normalitas dan homogenitas pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, ditemukan bahwa data penelitian telah memenuhi kriteria persyarat analisis oleh karena itu, pengujian dilakukan ke tahap uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji "t" (Sudjono, 2009: h.284).

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SEM_x - M_y}$$

$$t_0 = \frac{81,09 - 67,13}{2,59}$$

$$t_0 = \frac{13,96}{2,59}$$

$$= 5,39$$

Setelah t_0 diketahui selanjutnya membandingkan dengan t pada tarif signifikan 5% dengan df = (N1 + N2) – 2 = (34 + 30) – 2 = 62. Pada tabel t dengan df = 62 diperoleh signifikan 5% = 2,00. Karena t_0 yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel}, yaitu 5,39 > 2,00 maka hipotesis nilai (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa model TGT (*Teams Games Tournaments)* berbantuan game ular tangga lebih efektif digunakan dibandingkan model pembelajaran langsung (*direct instruction)* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada murid kelas IX UPT SPF SMP N 1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2025/2026.

Untuk memperkuat temuan penelitian ini, peneliti melakukan

perbandingan dengan studi-studi relevan yang sejalan Salah satu contoh adalah penelitian Uswatun Khasanah dan Emah Khuzaemah (2024) yang menemukan peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kaliwedi dalam materi teks eksplanasi setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Selanjutnya, kajian yang dilakukan oleh Amadiah, D., dan Wasilah, A. (2025:48-57) melaporkan bahwa kemampuan menulis teks eksplanasi dengan model TGT berada pada tingkat baik, dengan nilai rata-rata 79. Analisis hipotesis menghasilkan t hitung 3,424223, melebihi nilai t tabel 2,04227, yang menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan model TGT terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Medan. Penelitian Rahmawati, R. (2025) juga menemukan hal serupa, yaitu bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yang dipadukan dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo.

Dengan demikian teruji bahwa penggunaan model TGT (*teams games tournaments*) berbantuan game ular tangga efektif diterapkan terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi murid kelas IX UPT SPF SMP N 1 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2025/2026.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas IX UPT SPF SMP N 1 Percut Sei Tuan dengan menggunakan model TGT berbantuan permainan ular tangga tergolong baik dengan nilai rata-rata 81,09, sedangkan dengan model pembelajaran langsung hanya tergolong cukup dengan nilai rata-rata 67,13. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa thitung (5,39) lebih besar dari ttabel (2,00), sehingga model TGT berbantuan permainan ular tangga terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan model TGT sebagai variasi pembelajaran agar siswa lebih aktif dan hasil belajar meningkat. Selain itu, guru dan sekolah perlu mendukung penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan

beragam, serta peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dengan model pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Amadiah, D., & Wasilah, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Medan. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa,* 4(1), 48-57.

Anas Sudijono. 2009. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran,* 5(1).

Gultom, D. I., Tiofanny, L., Csi, L., & Panjaitan, S. M. (2021). Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt). SEPREN: *Journal of Mathematics Education and Applied,* 2(2), 38-49.

Khasanah, U., & Khuzaemah, E. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kaliwedi. *Jurnal Guru Indonesia,* 4(1), 108-117.

Malla Avila, D. E. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Journal Unpas, 07(8.5.2017), 2003–2005.

Nuryaningsih, W. D. (2021). Penerapan model discovery learning berkolaborasi google classroom dan whatsapp group untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menulis teks eksplanasi. *Jurnal Paedagogy,* 8(2), 159-168.

Rahmawati, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular

Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smp Negeri 7 Wonomulyo. *(Doctoral dissertation, Universitas Sulawesi Barat).*

Ramadhanti, D., & Yanda, D. P. (2022). *Pembelajaran Menulis Teks: Suatu Pendekatan Kognitif.* Deepublish.

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian.* Penerbit KBM Indonesia.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta, CV.

Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Mahaguru: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 2(1), 68-73.