

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI SD
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN
MEDIA SNAKES AND LADDERS**

Danang Dwi Aditya¹, Ika Nurwulandari², Muhammad Aunur Rofiq³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Blora
¹dwid7105@gmail.com, ²ikanurwulandari123@gmail.com,
³muhammadaunurrofiq075@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics learning outcomes on column multiplication among fourth-grade students at SDN 1 Todanan were initially low. Students struggled to memorize basic multiplication facts, lacked confidence in solving problems, and showed low participation during learning activities. This study aimed to improve students' mathematics achievement through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by Snakes and Ladders media. The research applied a Classroom Action Research design based on the Kemmis and McTaggart model, carried out in two cycles. The participants were 23 fourth-grade students at SDN 1 Todanan. Data were collected through tests, observations, interviews, and documentation. Quantitative data were analyzed using mean scores, and mastery learning percentages, while qualitative data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicated a consistent improvement in learning outcomes across cycles. The mean score increased from 58.12 in the pre-cycle to 69 in Cycle I and 78.5 in Cycle II. The mastery learning percentage rose from 47.83% to 82.61%. It was concluded that the TGT model supported by Snakes and Ladders media effectively improved students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Mathematics Learning Outcomes, Multi-Digit Multiplication, Teams Games Tournament, Snakes and Ladders*

ABSTRAK

Hasil belajar matematika materi perkalian bersusun siswa Kelas VI SDN 1 Todanan masih rendah. Siswa mengalami kesulitan menghafal perkalian dasar, kurang percaya diri saat mengerjakan soal, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Snakes and Ladders*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa Kelas VI SDN 1 Todanan. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rata-rata, dan persentase ketuntasan, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Nilai rata-rata meningkat dari 58,12 pada pra-siklus menjadi 69 pada siklus I dan 78,5 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 47,83% menjadi 82,61%. Disimpulkan bahwa model TGT berbantuan media *Snakes and Ladders* efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Perkalian Bersusun, *Teams Games Tournament, Snakes and Ladders*

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika SD memiliki berperan membangun kemampuan numerasi dalam memahami persoalan (Yayuk, 2019). Tantangan yang masih sering dijumpai lapangan adalah anggapan matematika sebagai mata pelajaran sulit. Stigma umumnya terlihat ketika siswa berhadapan dengan materi yang menuntut ketelitian berhitung. Kondisi ini membuat siswa merasa takut sebelum mencoba menyelesaikan soal yang diberikan (Dina et al., 2022). Dampaknya mengurangi keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas. Rendahnya partisipasi berpengaruh buruk terhadap pencapaian hasil belajar.

Materi perkalian bersusun kerap menjadi salah satu sumber kesulitan siswa sekolah dasar. Perkalian bersusun menguji kemampuan ingatan terhadap dasar operasi perkalian. Siswa dituntut memahami prosedur perhitungan sistematis. Kesalahan kecil pada satu tahapan pengerjaan dipastikan akan merusak keakuratan hasil akhir (Berliani & Dianti, 2025). Ini menjadi hambatan pengganggu kelancaran proses

belajar matematika. Kenyatannya, penguasaan materi perkalian bersusun adalah fondasi krusial guna memahami konsep matematis selanjutnya (Lestari et al., 2025).

Permasalahan pembelajaran matematika juga teridentifikasi pada siswa Kelas VI SDN 1 Todanan Kabupaten Blora. Hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas menunjukkan adanya kendala pada materi operasi perkalian bersusun. Sebagian besar siswa belum menguasai dasar perkalian secara optimal sebagai modal utama berhitung. Hambatan memicu munculnya rasa takut saat siswa diminta menyelesaikan tugas. Siswa terlanjur menganggap matematika sebagai momok yang rumit untuk dipecahkan.

Hasil wawancara menunjukkan jika siswa suka pembelajaran yang dilakukan berkelompok. Siswa lebih nyaman saat berdiskusi dan saling membantu teman sekelasnya. Siswa mengaku lebih antusias mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Ini terjadi karena membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan. Temuan menunjukkan bahwa

karakteristik pembelajaran yang diharapkan siswa belum sepenuhnya terfasilitasi dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung di kelas.

Permasalahan yang ditemui berdampak buruk terhadap hasil belajar kognitif matematika. Data studi dokumentasi pada tahap pra-siklus mendapati pemahaman perkalian siswa Kelas VI SDN 1 Todanan masih rendah. Hanya 11 anak atau sekitar 47,83% dari total 23 siswa Kelas VI yang berhasil melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Siswa yang belum tuntas belajarnya mendominasi kelas berjumlah 12 anak, setara 52,17%. Kondisi dipertegas oleh nilai rata-rata klasikal yang hanya menyentuh angka 58,12. Target standar minimal yang ditetapkan sekolah belum mampu terpenuhi. Rangkaian temuan menjadi bukti jika kompetensi siswa pada materi perkalian bersusun memerlukan sebuah tindakan perbaikan.

Rendahnya hasil belajar siswa bukan sekadar berakar pada kemampuan kognitif siswa. Hasil observasi mendapati aktivitas pembelajaran matematika didominasi metode ceramah dan pemberian

tugas tertulis. Pendekatan berpusat pada guru (*teacher-centered instruction*) memaksa siswa sekadar menghafal langkah penyelesaian soal tanpa paham maknanya. Siswa kehilangan kesempatan dalam membangun pemahaman konsep secara mandiri. Hambatan ini diperparah oleh penyediaan media interaktif yang masih sangat terbatas di ruang kelas. Ketiadaan alat peraga membuat atmosfer belajar terasa monoton. Akibatnya meminimalisir peluang siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Karakteristik siswa Kelas VI SDN 1 Todanan adalah menyukai interaksi sosial. Mereka suka terlibat dalam aktivitas. Temuan mengisyaratkan perlunya sebuah model pembelajaran berbasis kerja sama kelompok yang menyenangkan. Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dinilai sebagai opsi relevan dalam menjawab kebutuhan. Model TGT memfasilitasi siswa untuk mendalami materi matematika bersama anggota tim heterogen. Siswa saling bertukar pikiran sebelum akhirnya terjun ke permainan akademik (Mulia et al., 2024; Rosanti et al., 2025). Aktivitas TGT efektif memacu siswa menguasai materi

secara sukarela tanpa paksaan (Nadila et al., 2026). Diterapkannya model TGT diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar perkalian bersusun Kelas VI SDN 1 Todanan.

Pelaksanaan TGT dalam penelitian ini dipadukan dengan media *Snakes and Ladders*. Alat peraga dimodifikasi khusus, menyisipkan kartu tantangan operasi hitung perkalian bersusun. Integrasi memastikan aktivitas bermain siswa tetap berjalan selaras dengan target tujuan penelitian. Unsur rekreatif permainan ular tangga terbukti ampuh mereduksi kecemasan siswa menghadapi soal matematika (Andriani & Wahyudi, 2023). Suasana kompetisi mampu mengubah persepsi siswa terhadap soal yang dianggap sulit (Kurniawan & Setyabudi, 2024). Siswa pada akhirnya memperoleh stimulus melatih keterampilan berhitung secara berulang tanpa merasa tertekan oleh proses belajar.

Literatur ilmiah terdahulu membuktikan model *Teams Games Tournament* efektif mendongkrak hasil belajar matematika siswa SD (Marlita et al., 2023; Nurhikmawati et al., 2024). Riset menegaskan bahwa pemanfaatan media edukatif berbasis gim mampu mendongkrak keterlibatan

aktif siswa (Chamidah, 2022; Palyanti, 2023; Susanti, 2020). Mayoritas studi terdahulu memposisikan model TGT sebagai strategi perbaikan hasil belajar matematika secara umum. Kajian spesifik memadukan media ular tangga dan model TGT topik perkalian bersusun masih terbatas.

Sisi kebaruan penelitian ini bertumpu pada integrasi media *Snakes and Ladders* sebagai instrumen utama dalam model TGT. Modifikasi pembelajaran dimaksudkan secara khusus untuk memperkuat pemahaman perkalian bersusun siswa Kelas VI SDN 1 Todanan. Luarannya diharapkan akan memperbaiki hasil belajar kognitif mereka pada materi perkalian bersusun.

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan tajuk **“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Snakes and Ladders*.”** Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Kelas VI SDN 1 Todanan materi perkalian bersusun. Penelitian ini diharapkan menyumbang alternatif

solutif bagi guru SD guna merancang pembelajaran variatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan pada penelitian ini. Penelitian tindakan kelas adalah kerangka reflektif bagi guru untuk memperbaiki kualitas pengajarannya secara holistik (Arikunto et al., 2021). Model PTK Kemmis dan McTaggart digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, mengobservasi, dan merefleksikan tindakan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Todanan pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa Kelas VI SDN 1 Todanan dengan total 23 siswa. Alasan peneliti memilih subjek penelitian adalah didasarkan pada temuan awal tentang hasil belajar matematika siswa. Peneliti disini berperan sebagai perencana, pemberi tindakan, pengumpul data, dan reflektor. Guru Kelas VI membantu peneliti selama proses PTK dilakukan.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes evaluasi, wawancara, observasi, dan

dokumentasi. Tes dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar perkalian bersusun. Wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk menggali data pendukung. Instrumen penelitian adalah 10 soal evaluasi berbentuk essay yang sudah divalidasi oleh guru kelas, pedoman wawancara, lembar observasi, dan alat dokumentasi. Triangulasi penelitian adalah triangulasi teknik pengambilan data.

Analisis data kuantitatif peneliti lakukan dengan menghitung total persentase ketuntasan dan rerata hasil belajar materi perkalian bersusun. Data kualitatif dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Data kuantitatif dihitung menggunakan rumus berikut.

Rumus Persentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase ketuntasan
- f : Frekuensi siswa tuntas
- N : Total siswa

Rumus Nilai Rata-rata

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

Keterangan:

- $\bar{x}$: Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah keseluruhan nilai data
n : Jumlah sampel (data)

Acuan ketuntasan hasil belajar adalah mengacu pada KKTP yang digunakan sekolah, yaitu ≥ 70 poin. Indikator ketercapaian penelitian yang peneliti targetkan adalah 80%. Artinya penelitian dihentikan ketika target ketuntasan yang peneliti tetapkan sudah tercapai.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model TGT berbantuan media *Snakes and Ladders* digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan di Kelas VI SDN 1 Todanan tahun ajaran 2025/2026. Hasil dan pembahasan penelitian ini dijabarkan di bawah ini.

Hasil Pra-Siklus

Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum penelitian adalah mengumpulkan nilai hasil belajar siswa. Berdasarkan studi dokumentasi dari arsip guru, nilai hasil belajar materi perkalian bersusun siswa Kelas VI SDN 1 Todanan banyak yang belum tuntas. Arsip hasil belajar pra-siklus tertuang pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pra-Siklus

No	Keterangan	Angka	Persentase
1.	Rata-rata	58,12	
2.	Tuntas	11	47,83%
3.	Belum tuntas	12	52,17%

Ditinjau dari Tabel 1, rata-rata hasil belajar pra-siklus muatan perkalian bersusun adalah 58,12 jauh dibawah KKTP. Jumlah siswa tuntas adalah 11, sekitar 47,83%. Jumlah siswa yang belum tuntas adalah 52,17%. Hasil memberi indikasi perlunya dilakukan tindakan perbaikan. Dilakukannya tindakan perbaikan pada penelitian ini diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa Kelas VI SDN 1 Todanan pada muatan perkalian bersusun.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan mengadopsi model TGT berbantuan media *Snakes and Ladders* pada materi perkalian bersusun di Kelas VI SDN 1 Todanan. Penelitian diawali dengan merancang perangkat ajar, media, dan instrumen penelitian. Pada tahap awal, peneliti memberikan arahan terkait jalannya pembelajaran. Peneliti juga memberi pengantar materi tentang perkalian bersusun.

Tahap berikutnya siswa dibagi kedalam kelompok campuran dan dibagi LKPD setiap kelompok, kemudian berdiskusi. Siswa mengikuti gim *Snake Ladders* modifikasi dengan kartu soal perkalian bersusun. Tahap

tournament, siswa berkompetisi mengerjakan soal perkalian bersusun. Kelompok dengan skor terbanyak mendapat hadiah. Kegiatan terakhir adalah pembagian 10 soal essay evaluasi sebagai tolok ukur ketuntasan siklus I. Hasil evaluasi siklus I divisualisasikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

No	Keterangan	Angka	Persentase
1.	Rata-rata	69	
2.	Tuntas	16	69,57%
3.	Belum tuntas	7	30,43%

Tabel 2 memperlihatkan setelah tindakan terjadi peningkatan rata-rata dan ketuntasan dari pada pra-siklus. Nilai rata-rata siklus I adalah 69. Jumlah siswa tuntas adalah 16 siswa, setara 69,57%. Meskipun demikian penelitian ini belum dianggap berhasil karena target capaian yang peneliti tetapkan belum terpenuhi.

Berdasarkan refleksi, ditemukan kendala siklus I. Sebagian siswa bingung langkah-langkah perkalian bersusun. Ditemukan juga siswa yang pasif dan bergantung pada teman yang aktif. Berdasarkan wawancara dengan guru yang kemudian peneliti refleksikan, siklus II akan dilakukan perbaikan. Perbaikan yang direncanakan meliputi penjelasan ulang secara detail langkah-langkah pengerjaan perkalian bersusun.

Peneliti juga akan mendorong setiap siswa agar aktif dalam pembelajaran. Harapannya target ketercapaian hasil belajar di siklus II bisa terpenuhi.

Hasil Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan sama seperti langkah-langkah siklus I, dengan catatan perbaikan. Perbaikan siklus I juga didasarkan pada refleksi siklus I. Perbaikan mencakup menjelaskan secara lebih rinci pengerjaan soal perkalian bersusun dan mendorong siswa agar terlibat aktif secara setara. Peneliti juga akan memberikan pendampingan untuk siswa yang kesulitan mengerjakan soal evaluasi. Model TGT dan media *Snakes and Ladders* tetap digunakan dalam pengajaran. Soal evaluasi diberikan di akhir sesi dan hasilnya tertuang di Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No	Keterangan	Angka	Persentase
1.	Rata-rata	78,5	
2.	Tuntas	19	82,61%
3.	Belum tuntas	4	17,39%

Ditinjau dari Tabel 3, hasil belajar perkalian bersusun Kelas VI SDN 1 Todanan mengalami peningkatan berarti. Indikator penelitian yang ditargetkan peneliti telah tercapai. Nilai rerata siklus II adalah 78,5. Sebanyak 19 siswa (82,61%)

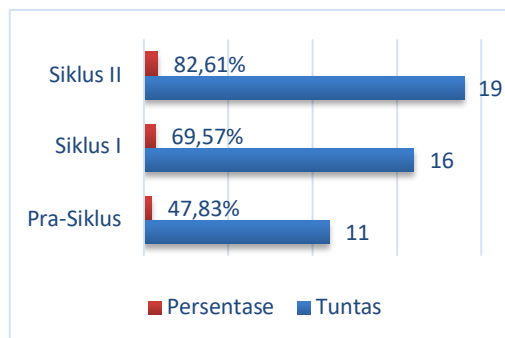
dinyatakan tuntas $\geq$ KKTP. Jumlah siswa yang belum tuntas ialah 4 siswa (17,39%). Berdasarkan wawancara dengan guru, 4 siswa yang belum tuntas memang memiliki kemampuan numerasi lebih rendah daripada teman sebayanya. Tercapainya target indikator yang telah ditetapkan menunjukkan bahwa penelitian ini dihentikan karena indikator capaian yang peneliti tetapkan sebesar $\geq 85\%$. Perbandingan hasil antar siklus digambarkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Antar Siklus

Siklus	Rerata	Tuntas	%
Pra-Siklus	58,12	11	47,83%
Siklus I	69	16	69,57%
Siklus II	78,5	19	82,61%

Ketuntasan terlihat bertahap dari siklus ke siklus. Tren persentase ketuntasan hasil belajar perkalian bersusun Kelas VI SDN 1 Todanan digambarkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Tren Ketuntasan Tiap Siklus



Berdasarkan grafik kemajuan hasil belajar pada Gambar 1, ini menunjukkan penerapan model model TGT berbantuan media *Snakes and*

Ladders memberikan peningkatan yang cukup efektif terhadap hasil belajar materi perkalian bersusun

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar perkalian bersusun terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam pengajarannya. Kondisi prasiklus menunjukkan kendala berupa lemahnya penguasaan konsep dasar perkalian. Anak cenderung menghafal formula perkalian tanpa memahami esensi setiap langkahnya. Akibatnya mereka sering keliru saat menyelesaikan soal. Implementasi model TGT berbantuan media *Snakes and Ladders* membuka ruang bagi siswa untuk giat berlatih dan berdiskusi. Proses belajar yang tidak lagi berpusat pada guru membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap. Sesuai dengan penelitian (Salsabila, 2024) menjelaskan jika pengajaran yang berpusat pada siswa membantu mereka belajar bermakna. Ini bisa terlihat dalam penelitian ini, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus ke siklus.

Keberhasilan tindakan ini membuktikan model *TGT* mampu mengurai masalah pembelajaran di tahap awal riset. Hasil wawancara

awal menemukan adanya kecemasan rasa takut siswa saat menghadapi soal matematika. Tentu ini berakibat pada menurunnya gairah dan hasil belajar siswa. Melalui model TGT, siswa belajar dalam kelompok dan saling bertukar pikiran. Diskusi kelompok membuka ruang belajar dari teman sebaya. Kegiatan turnamen mendorong mempersiapkan diri dan memahami materi dengan lebih baik. Tindakan TGT mampu mendongkrak partisipasi aktif dan mengurangi ketergantungan akan guru sebagai pusat belajar.

Pemanfaatan media *Snakes and Ladders* turut berkontribusi terhadap capaian hasil belajar siswa. Aktivitas kelas pada masa lalu cenderung konvensional melalui pemberian tugas tertulis. Pola belajar monoton kerap memicu kejenuhan akademis sehingga hasil belajarnya rendah. Integrasi soal perkalian bersusun dalam desain permainan ular tangga terbukti efektif membuat pembelajaran menyenangkan. Siswa melakukan latihan penhitungan matematika dibarengi permainan yang santai dan menarik. Intervensi media ular tangga ampuh meningkatkan *problem solving* siswa (Andriani & Wahyudi, 2023). Semakin sering siswa berlatih

mengerjakan soal perkalian bersusun, semakin baik pula pemahaman mereka akan materi.

Jika melihat keberhasilan penelitian, tentu tidak hanya dipengaruhi model dan media saja. Perbaikan setiap siklus juga menjadi salah satu kunci. Refleksi siklus I merekam kendalanya, siswa bingung terhadap langkah-langkah mengerjakan perkalian bersusun. Ditemukan juga siswa yang kurang aktif, sehingga bergantung pada temannya. Peneliti mengambil tindakan perbaikan dengan memberikan penguatan materi di awal dan bimbingan individual. Langkah tersebut efektif memperkuat pemahaman siswa tentang tahapan perkalian bersusun. Siswa juga lebih terlibat dalam pembelajaran. Dampaknya tergambar pada ketuntasan belajar siklus II yaitu 82,61%. Ini membuktikan jika target capaian yang ditetapkan peneliti telah terpenuhi.

Temuan penelitian ini mendukung literatur terdahulu. Riset terdahulu mengonfirmasi model TGT berefikasi dalam mendongkrak capaian akademis matematika siswa SD (Diah & Siregar, 2023; Rosanti et al., 2025). Sintaks diskusi, bermain,

dan berkompetisi membuka ruang bagi siswa untuk membangun konsep (Wahida et al., 2025). Pemanfaatan media edukatif seperti ular tangga juga teruji mampu memotivasi siswa untuk aktif belajar (Oli et al., 2024; Putri et al., 2025). Luaran penelitian ini tentu ikut memperkuat temuan sebelumnya. Pembelajaran matematika akan lebih efektif ketika siswa terlibat aktif di dalamnya.

Model TGT dan media *Snakes and Ladders* sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SD. Pengintegrasian unsur permainan dalam pembelajaran akan menjembatani pemahaman siswa terhadap matematika yang sebelumnya mereka anggap rumit. Penelitian ini mengonfirmasi model TGT dan media *Snakes and Ladders* membantu siswa menguasai perkalian bersusun secara optimal. Model TGT dan media *Snakes and Ladders* kapabel jika dijadikan satu dari sekian alternatif pengajaran matematika untuk memperbaiki hasil belajar kognitif anak sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Implementasi model TGT berbantuan media *Snakes and Ladders* terbukti meningkatkan hasil

belajar siswa Kelas VI SDN 1 Todanan materi perkalian bersusun. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata klasikal dari 58,12 pada pra-siklus menjadi 69 pada siklus I dan meningkat menjadi 78,5 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar mengalami kenaikan dari 47,83% menjadi 69,57% dan mencapai 82,61% pada akhir tindakan. Indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Temuan ini mengonfirmasi perpaduan model TGT dan media *Snakes and Ladders* menciptakan pengalaman belajar yang mendukung pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Guru sekolah dasar dapat menjadikan strategi ini sebagai alternatif pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, F., & Wahyudi. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1869–1875.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Berliani, D. S., & Dianti, N. R. (2025). Analisis Kesalahan Siswa SD dalam Perkalian dan Pembagian Porogapit: Tinjauan Literatur berdasarkan Newman ' s Error

- Analysis. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 115–129. <https://doi.org/10.28918/artik.v1i2.12589>
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption. *Dharma Pendidikan*, 17(1), 83–94. <https://doi.org/10.69866/dp.v17i1.191>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Dina, A. S., Ambarwati, L., & Meiliasari. (2022). Literature Review: Faktor Kecemasan Matematika Siswa dan Upaya Mengatasinya. *J-PMat*, 4(1), 403–450. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v4i1.1595>
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *JJP: Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143–151. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i02.737>
- Lestari, R. T., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Analisis Strategi Guru Mengatasi Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Perkalian di Sekolah Dasar. *Bilangan*, 3(2), 83–91. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.471>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646–1660. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Mulia, R. S., Siti, I., & Purnama, A. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (tgt) Berbantuan Media PHET Simulation Terhadap Konsep Dasar Pecahan pada Kelas IV SDN Se-Kecamatan Laweyan. *Didaktika Dwija Indria*, 12(4), 239–245. <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i4.84420>
- Nadila, N. C., Wulandari, A. A., & Rachmadini, V. (2026). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Media Peta dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JIPSH*, 2(1), 46–53. <https://doi.org/10.58472/jipsh.v2i1.178>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Oli, M. A., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., & Vianey, Y. (2024). Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo. *Edukasia*, 5(1), 691–702. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.839>
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan

- Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 1–12.
- Putri, C., Sandra, C., & Pamela, I. S. (2025). Upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika dengan menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 6(1), 122–128. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.791>
- Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model TGT Berbantuan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, 41(1), 104–119. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i1.p104-119>
- Salsabila, A. (2024). Implementasi Student Centered Meningkatkan Prestasi Siswa Learning (SCL) dalam Pendahuluan. *Didaktika*, 13(3), 4057–4066. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/download/958/618%0A>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i3.1122>
- Wahida, Nasruddin, & Musnidah. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Barisan dan Deret. *JMLI*, 4(1), 37–50. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v4i1.11881>
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Universitas Muhammadiyah Malang Press.