

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA PADA
PESERTA DIDIK KELAS 2 SD NEGERI GLAGAHOMBO 1**

Aninda Budi Pawestri¹, Ari Wibowo²

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

²PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

Alamat e-mail : anindabp03@gmail.com, Alamat e-mail : ariwibowo@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve arithmetic skills through the use of a Snakes and Ladders Mathematics board game as a learning medium. The research was motivated by the low numeracy performance of second-grade students at SD Negeri Glagahombo 1. The teacher plays a crucial role in designing innovative and enjoyable learning strategies that encourage students to engage actively. Before the intervention, the learning success rate was only 50% with an average score of 69,92, which was below the minimum mastery criterion of 75. To address this issue, the researcher and teacher collaborated to implement the "Snakes and Ladders" mathematics instructional tool. This Classroom Action Research was conducted in two cycles. The findings showed that in the first cycle, the success rate increased to 79% with an average score of 78,18. In the second cycle, the success rate reached 100% with an average score of 88,77. The second cycle confirmed that all 24 students achieved the mastery criterion. In conclusion, the application of Snake and Ladder Mathematics successfully enhanced the arithmetic ability of second-grade students at SD Negeri Glagahombo 1.

Keywords: Classroom Action Research, Mathematical Snakes and Ladders, Arithmetic skill.

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan memanfaatkan media Ular Tangga Matematika. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini ialah rendahnya kemampuan berhitung peserta didik kelas 2 di SD Negeri Glagahombo 1. Sebagai usaha meningkatkan kemampuan berhitung, peran guru sangat penting untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang dapat memengaruhi peserta didik dalam belajar secara menyenangkan. Sebelum tindakan, persentase keberhasilan belajar hanya 50% dengan nilai rata-rata 69,92, yang lebih rendah dari KKTP yang ditentukan yaitu 75. Oleh karena itu, peneliti dan guru berupaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik melalui media Ular Tangga Matematika. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan pada

pelaksanaan siklus I, besar persentase keberhasilan belajar mencapai 79% dengan nilai rata-rata 78,18. Kemudian di siklus II, persentase keberhasilan belajar meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata 88,77. Siklus II menunjukkan nilai kemampuan berhitung seluruh peserta didik yang berjumlah 24 sudah mencapai KKTP. Kesimpulannya, penggunaan media Ular Tangga Matematika berhasil meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas 2 di SD Negeri Glagahombo 1.

Kata Kunci: Ular Tangga Matematika, Kemampuan Berhitung, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pembelajaran Matematika berperan penting karena menjadi dasar dalam berbagai bidang ilmu. Pembelajaran matematika perlu menekankan konsep yang berhubungan dengan kejadian nyata sehari-hari yang dialami peserta didik serta diperlukan peran guru yang lebih kreatif dalam menunjang keterlaksanaan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan (Budiharti & Jailani, 2014). Maka dari itu, pendidik perlu memastikan ilmu pengetahuan tentang matematika ini dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah.

Pembelajaran tidak selalu dilakukan dengan cara yang konvensional. Guru dapat menginovasikan pembelajaran dengan kegiatan bermain. Anak usia Sekolah Dasar termasuk dalam anak-anak yang menyukai kegiatan bermain bahkan anak-anak mengisi sebagian besar hidupnya dengan bermain (Siregar & Hatika, 2019). Adapun temuan oleh (Maisaroh, Endaharti, & Andrian, 2023) bahwa pembelajaran menjadi tidak kondusif karena beberapa peserta didik terlihat

tidak masuk kelas tepat waktu, mengantuk, dan tidak fokus disebabkan karena guru kurang terampil dalam hal pengelolaan kelas. Maka dari itu, nuansa belajar yang membangkitkan semangat dan menarik dapat memengaruhi ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan berhitung peserta didik terutama di Sekolah Dasar bergantung pada tingkat perkembangan dan tingkat pendidikan. Kemampuan berhitung dapat dipengaruhi oleh kesulitan belajar yang dialami peserta didik berupa anggapan bahwa materi matematika yang lebih kompleks merupakan materi yang dirasa sulit sehingga dapat berpengaruh pada minat dan hasil belajarnya (Ridho & Danuri, 2020). Kemampuan berhitung ini perlu dikembangkan sejak dini agar dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu indikator dari kemampuan berhitung adalah peserta didik dapat menyelesaikan persoalan dengan tuntas disertai dengan jawaban yang tepat (Hidayati, 2015). Kemampuan berhitung yang rendah ditandai dengan peserta didik belum mampu

menyelesaikan persoalan maupun permasalahan yang sudah disediakan.

Hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas 2 SD Negeri Glagahombo 1 menunjukkan bahwa minat yang tinggi sudah dimiliki peserta didik, namun beberapa diantaranya masih belum dapat mengingat suatu materi dengan baik serta malas untuk melakukan perhitungan, yang dapat memengaruhi kemampuan berhitungnya. Berdasarkan hasil nilai kemampuan berhitung pada Pra Siklus menunjukkan persentase kemampuan berhitung materi penjumlahan dan pengurangan adalah sebesar 50%. Hal ini menandakan sebanyak 50% atau setengah dari jumlah keseluruhan peserta didik masih memiliki kemampuan berhitung yang rendah. Kemampuan berhitung ditandai dengan kemampuan peserta didik mengerjakan soal secara benar. Namun, pada kenyataannya sebagian besar peserta didik masih belum mampu menyelesaikan soal dengan benar. Rendahnya antusias peserta didik tampak dari minimnya semangat peserta didik saat mengikuti pembelajaran di kelas. Sebagian

besar berlaku pasif dan kurang berpartisipasi saat menjawab pertanyaan dari guru, serta lebih cepat menyerah saat menghadapi soal yang dianggap sulit. Kurangnya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran juga menjadi faktor peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi matematika. Maka dari itu, untuk menjawab permasalahan ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang nantinya akan membuat kemampuan berhitung peserta didik meningkat.

Pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran Matematika di SD menjadi hal yang harus diperhatikan. Media pembelajaran adalah sarana yang memuat pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik agar dipelajari peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran sehingga isi yang diajarkan mampu membangkitkan minat peserta didik serta merangsang pikiran, perhatian, dan emosi peserta didik (Kurniawan, 2014).

Salah satu cara penyajian pembelajaran yang efektif dan menarik membantu peserta didik dalam membangun serta memperkuat pemahaman terhadap konsep,

prinsip, maupun prosedur matematika adalah dengan metode permainan. Kesesuaian hasil penelitian berdasarkan penelitian milik (Tanjung & Nababan, 2016) yang menunjukkan penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan dapat membantu peningkatan pada hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan.

Permainan berkelompok seperti ular tangga adalah salah satu dari banyak permainan yang sudah sering dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok dengan melempar dadu dan menjalankan bidak. Pemanfaatan media berbasis permainan Ular Tangga Matematika tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari memanfaatkan permainan ular tangga untuk media pembelajaran ialah dalam permainan ini memuat rancangan kegiatan peserta didik yang mampu memperkuat pemahaman konsep baru tentang materi matematika sehingga dapat menjadi salah satu penunjang tercapainya pembelajaran secara kontekstual (Zuita, L, & Nurgraha, 2020).

Selain itu, (Ariyanto, Chamidah, & Suryandari, 2020) juga menjelaskan kelebihan media ular tangga adalah

dapat meningkatkan suasana belajar menjadi menyenangkan dan mampu merangsang peserta didik untuk mampu memecahkan masalah sederhana yang berhubungan dengan matematika. Sedangkan, kekurangan media ular tangga adalah dibutuhkan lebih banyak waktu untuk menjelaskan aturan permainan dan materi yang dikembangkan dalam permainan ular tangga hanyalah materi tertentu.

Maka dari itu, peneliti menyimpulkan pemilihan media dalam pembelajaran sangat penting karena berhubungan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran juga dapat diinovasikan dengan kegiatan bermain, salah satunya adalah dengan penggunaan media ular tangga.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mempergunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Berdasarkan penjelasan (Arikunto, 2012) Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran yang tindakan pelaksanaannya sudah direncanakan sebelumnya. Penelitian ini memanfaatkan suatu model penelitian yang tergolong bentuk

modifikasi dari yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart.

Data yang terdapat pada penelitian dikumpulkan menggunakan suatu teknik berupa observasi, wawancara, dan tes tertulis. Analisis data dilakukan agar pertanyaan penelitian dapat terjawab melalui penelitian yang dilakukan. Data kuantitatif dianalisis untuk menghitung beberapa nilai, diantaranya melakukan perhitungan rata-rata nilai peserta didik serta persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas dalam (Arikunto, 2012) dihitung dengan menggunakan suatu rumus *mean* atau rerata:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = *mean* atau nilai rerata peserta didik

$\sum fx$ = jumlah skor keseluruhan

N = banyak seluruh siswa

Persentase ketuntasan belajar peserta didik dalam (Purwoko, 2001) dihitung dengan rumus seperti di bawah ini:

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

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi peserta didik yang nilainya ≥ 75

N = jumlah keseluruhan peserta didik

Instrumen penelitian ini mencakup lembar observasi dan lembar tes. Keberhasilan penelitian ditentukan oleh ketercapaian nilai rata-rata peserta didik yang melebihi atau sama dengan 75. Selain itu juga dilihat dari besar persentase ketuntasan belajar yang mencapai atau melebihi 80% dari total keseluruhan peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pra Siklus

Pra tindakan diberikan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran yang berlangsung di kelas 2 SDN Glagahombo 1 sebelum diberikan perbaikan berupa pemanfaatan media ular tangga matematika. Kegiatan pra-tindakan dilaksanakan hari Selasa, 26 Agustus 2025 di SD Negeri Glagahombo 1. Kegiatan pra tindakan ini berupa observasi pembelajaran yang berlangsung di kelas serta pelaksanaan *pretest* mengenai materi bilangan cacah.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih berjalan secara konvensional dan belum

memanfaatkan inovasi pembelajaran. Keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran termasuk pasif dan hanya beberapa dari mereka yang terlibat dalam diskusi kelas. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, berbicara dengan teman, atau bermain sendiri.

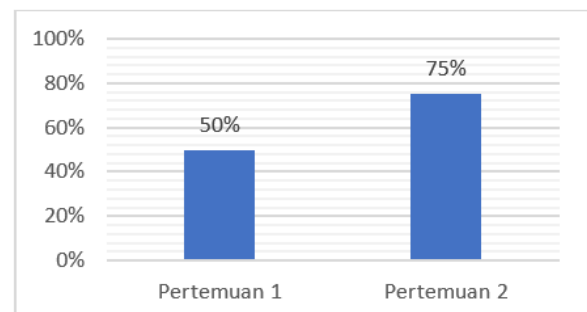
Hasil nilai pra siklus menunjukkan nilai rata-rata kemampuan berhitung peserta didik adalah 69,92 dengan persentase ketuntasan 50% yang berarti terdapat 12 dari 24 peserta didik sudah mencapai nilai minimum 75. Peserta didik dengan kriteria belum memenuhi nilai minimum umumnya karena kesalahan dalam menghitung dan kurang memahami konsep pengurangan bilangan.

Siklus I

Siklus I berlangsung selama dua pertemuan. Pertemuan yang pertama dilakukan pada hari Senin, 1 September 2025, dan pertemuan keduanya pada hari Selasa, 2 September 2025.

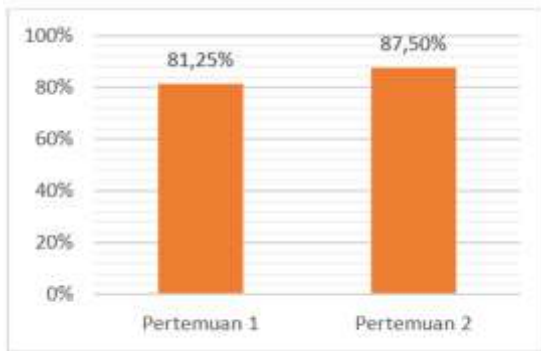
Aktivitas peserta didik saat pelaksanaan tindakan siklus I mendapati peningkatan di tiap pertemuannya. Nilai perolehan pada pertemuan pertama adalah sebanyak 7 dari 14 aktivitas terpenuhi atau

persentase perolehan pada pertemuan pertama adalah sebesar 50% kemudian meningkat menjadi sebanyak 12 dari 16 aktivitas terpenuhi atau sebanyak 75% pada pertemuan kedua. Peningkatan aktivitas peserta didik di siklus I pertemuan yang pertama serta yang kedua dapat diamati lebih jelas pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Aktivitas guru pada pembelajaran siklus I meningkat di tiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama, sebanyak 13 dari 16 aktivitas telah terlaksana atau memiliki persentase sebesar 81,25% dan pada pertemuan kedua sebanyak 14 dari 16 aktivitas telah terlaksana atau memiliki persentase sebesar 87,5%. Peningkatan aktivitas guru di pertemuan yang pertama serta yang kedua di siklus I ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram Aktivitas Guru Siklus I

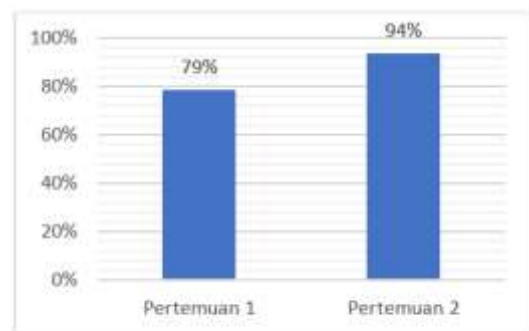
Rata-rata nilai peserta didik setelah dilakukannya evaluasi Siklus I adalah 78,18 dengan nilai tertinggi 92,3 dan terendahnya 61,5. Terdapat 19 dari 24 peserta didik telah mencapai KKTP atau persentase ketuntasan peserta didik di siklus I adalah sebesar 79%. Hal ini berarti bahwa indikator keberhasilan kemampuan dalam berhitung pada materi penjumlahan dan pengurangan masih belum tercapai dan dilanjutkan siklus berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II juga berlangsung selama dua pertemuan, sama seperti Siklus I. Pertemuan pertama berlangsung pada Senin, 8 September 2025, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 10 September 2025 di ruang kelas II SD Negeri Glagahombo 1.

Keterlibatan peserta didik selama pelaksanaan aktivitas pembelajaran menunjukkan

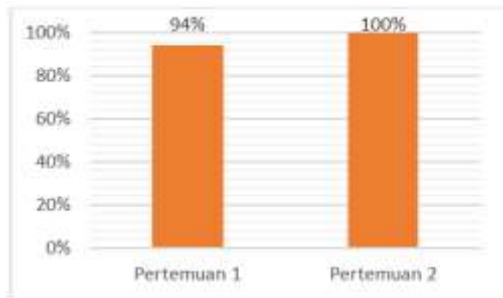
peningkatan. Pada pertemuan pertama, sebanyak 11 dari 14 aktivitas berhasil dicapai atau persentase perolehan pada pertemuan pertama adalah sebesar 78,5% kemudian meningkat menjadi sebanyak 15 dari 16 aktivitas terpenuhi atau sebanyak 94% pada pertemuan kedua. Diagram di bawah ini merupakan gambaran lebih jelas mengenai peningkatan yang terjadi pada aktivitas peserta didik saat pelaksanaan siklus I:



Gambar 3. Diagram Aktivitas Peserta Didik Siklus II

Aktivitas guru pada pembelajaran siklus II meningkat di tiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama, sebanyak 15 dari 16 aktivitas telah terlaksana atau memiliki persentase sebesar 93,7% dan pada pertemuan kedua sebanyak 16 dari 16 aktivitas telah terlaksana atau memiliki persentase sebesar 100%. Artinya pada siklus II di pertemuan dua, keterlaksanaan aktivitas guru telah mencakup seluruh langkah-langkah pembelajaran. Peningkatan aktivitas

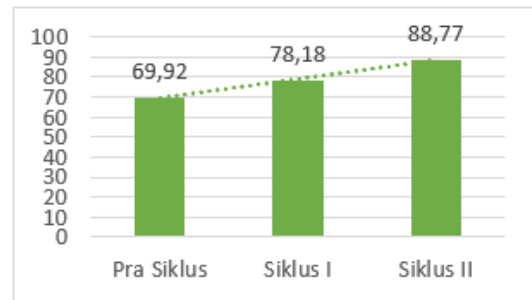
guru pada saat pelaksanaan tindakan siklus yang ke II pada pertemuan yang pertama serta kedua disajikan lebih jelas melalui diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Aktivitas Peserta Didik Siklus II

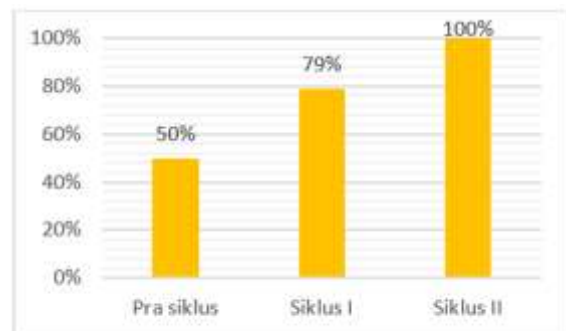
Pada saat tindakan siklus II, rata-rata nilai yang dicapai peserta didik setelah dilakukannya evaluasi Siklus II adalah 88,77 dengan nilai tertinggi 100 dan terendahnya 76,9. Terdapat 24 dari 24 peserta didik telah mencapai KKTP atau ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai persentase 100%. Hal ini berarti bahwa indikator keberhasilan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sudah tercapai.

Pada akhir siklus II ini, peneliti mengevaluasi hasil kemampuan berhitung dengan membandingkan data yang didapatkan saat pra siklus, hingga sampai dengan dilaksanakan tindakan pada siklus II. Berikut merupakan diagram perbandingan nilai rata-rata yang telah didapatkan:



Gambar 5. Diagram Rata-rata Nilai Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Diagram di atas menunjukkan nilai rata-rata kemampuan berhitung peserta didik mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II meningkat. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik mencapai 88,77 Oleh karena itu, dari hasil nilai pada tindakan siklus II dapat dinyatakan telah mencapai pada kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditentukan, yaitu telah mencapai nilai ≥ 75 . Sedangkan untuk persentase ketuntasan belajar juga terus meningkat cukup signifikan. Diagram berikut menggambarkan peningkatan persentase jumlah ketuntasan belajar pada tindakan pra siklus, kemudian pada Siklus I hingga siklus II:



Gambar 6. Diagram Ketuntasan Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari hasil penelitian, nilai rata-rata yang diperoleh serta hasil ketuntasan belajar peserta didik telah berhasil meraih ketercapaian indikator keberhasilan yang sudah ditentukan sebelumnya. Maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dapat dihentikan di siklus II dan terbukti bahwa kemampuan peserta didik kelas 2 SD Negeri Glagahombo 1 dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran Ular Tangga Matematika.

Pembahasan

Penggunaan media Ular Tangga Matematika sebagai usaha memperbaiki kualitas pembelajaran berupa kemampuan berhitung pada materi penjumlahan dan pengurangan menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. Adapun pokok materi yang diajarkan oleh guru merupakan topik penjumlahan dan pengurangan pada rentang bilangan 11-20. Adapun peningkatan nilai rerata kemampuan berhitung yakni dari 69,92 menjadi 88,77. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui penggunaan media Ular Tangga Matematika yang

diinovasikan dalam pembelajaran di kelas.

Hasil ini mendukung teori Brunner (Brunner, 1996) mengenai tahapan representasi belajar, dimana anak belajar lebih efektif jika diawali dengan tahap enaktif (melakukan), kemudian tahap ikonik (melalui gambar atau visual), dan selanjutnya ke tahap simbolik (termasuk angka dan lambang matematika). Permainan Ular Tangga Matematika memberikan pengalaman enaktif dan ikonik yang mampu membantu peserta didik dapat dengan mudah memahami operasi penjumlahan dan pengurangan sebelum masuk ke simbol formal. Hasil penelitian relevan dengan penelitian milik (Haris & Nurjannah, 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media Ular Tangga sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep berhitung sehingga kemampuan berhitung yang dimiliki peserta didik dapat meningkat melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan kontekstual.

Peningkatan aktivitas peserta didik yang signifikan dapat dilihat setelah diterapkannya media pembelajaran berupa Ular Tangga Matematika. Berdasarkan dari hasil

observasi pra siklus, peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan hanya sebagian kecil yang terlibat dalam diskusi kelas. Hal ini dibuktikan pada hasil perolehan nilai keterlaksanaan pembelajaran yang meningkat dari 50% di siklus I pada pertemuan yang pertama, hingga mencapai 94% di siklus II pada pertemuan yang kedua.

Aktivitas peserta didik yang meningkat setelah dilaksanakannya tindakan selaras dengan pendapat (Hellin, et al., 2023) dimana dinyatakan bahwa penerapan media berbasis permainan mampu menambah ketertarikan dan keterlibatan aktif peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar. Peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran ditentukan oleh penggunaan media belajar yang dikembangkan guru sehingga hal ini dapat menjadi solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang disesuaikan pada kebutuhan belajar pada peserta didik (Handayani & Komalasari, 2022).

Peningkatan aktivitas guru membuktikan guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran, menjelaskan aturan permainan secara lebih jelas, serta melakukan

pendampingan belajar kepada peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Widiastuti & Wibowo, 2023) yang menyatakan guru dapat menjadi perancang kreativitas sekaligus pembimbing selama pelaksanaan proses pembelajaran.

Adapun beberapa kendala dalam penelitian ini yaitu peserta didik masih bingung dengan aturan permainan ketika dilaksanakannya tindakan siklus I, LKPD awal kurang jelas sehingga membutuhkan revisi, serta pengelolaan kelas yang sulit dikendalikan ketika pelaksanaan permainan Ular Tangga Matematika. Perbaikan pada siklus II merupakan upaya dalam mencapai keberhasilan penelitian.

Faktor pendukung lain yang memengaruhi keberhasilan dalam penelitian ini antara lain aspek menarik dari media Ular Tangga Matematika dapat menambahkan minat serta motivasi belajar, perbaikan LKPD yang lebih sederhana, simulasi aturan permainan yang membuat peserta didik lebih memahami cara bermain, dan pendampingan belajar yang konsisten oleh guru kepada peserta didik dalam tiap langkah pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diberikan kesimpulan berupa melalui inovasi pembelajaran berupa Ular Tangga Matematika dapat membuat kemampuan berhitung meningkat pada materi penjumlahan beserta pengurangan bilangan cacah 11-20 peserta didik kelas 2 SD Negeri Glagahombo 1.

Aktivitas guru maupun peserta didik yang selalu meningkat pada tiap siklusnya menandakan bahwa guru semakin mahir dalam mengelola pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai inovasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Peningkatan nilai rata-rata kemampuan berhitung peserta didik setelah diterapkannya media Ular Tangga Matematika juga membuktikan bahwa dalam penggunaannya, terutama yang digunakan untuk menyampaikan materi pengurangan beserta penjumlahan pada mata pelajaran matematika memengaruhi kemampuan berhitung peserta didik. Maka dengan demikian, guru dianjurkan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai salah

satu strategi yang inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan media ular tangga terhadap pembelajaran maemaika materi pecahan sederhana pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85-99.
- Brunner, J. S. (1996). *The culture of education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Budiharti, & Jailani. (2014). Keefektifan model pembelajaran matematika realistik ditinjau dari prestasi belajar dan kreativitas siswa Sekolah DAsar. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 27-41.
- Handayani, R. T., & Komalasari, M. D. (2022). Development learning media "Study Room" based of e-learning using Google Classroom on social studies subjects in Elementary School. *Elementary School* 9, 9(1), 55-61.
- Haris, I., & Nurjannah. (2022). Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Masyarakat Madani*, 1(2), 33-37.
- Hellin, C. J., Esteban, F. C., Valledor, A., Gomez, J., Tortosa, S. O., & Tayebi, A. (2023). Enhancing student motivation and

- engagement through a gamified learning environment. *Sustainability*, 15(19), 1-20.
- Hidayati, E. (2015). Peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan menggunakan media garis bilangan pada mata pelajaran matematika siswa kelas II MI Mambaul Hikmah Mojokerto.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran terpadu tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Maisaroh, S., Endaharti, N., & Andrian, D. (2023). Teachers' involvement model in managing class at Primary Schools. *International Journal of Instruction*, 16(3), 745-758.
- Purwoko, A. (2001). *Panduan Penelitian PTK*. Semarang: Unnes Press.
- Ridho, R. M., & Danuri. (2020). Analisis kesulitan belajar operasi hitung matematika pada siswa kelas IV SD N Bugel Panjatan Kulon Progo. *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 12(2), 67-76.
- Siregar, P. S., & Hatika, R. G. (2019). *Ayo latihan mengajar: Implementasi kurikulum 2013 di Sekolah Dasar (Peerteaching dan Microteaching)*. Yogyakarta: Deepublish.
- 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.
- Widiastuti, H., & Wibowo, A. (2023). Peran guru dalam penguatan profil pelajar Pancasila di SD Negeri Kasihan. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 150-160.
- Zuita, N., L, E. N., & Nurgraha, A. (2020). Penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat persegi di kelas 2 SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 209-218.