

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
SUBTEMA MELESTARIKAN PERMAINAN DAN OLAHRAGA
TRADISIONAL MENGGUNAKAN ALAT PERAGA
PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELAS III
SDN 135 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Delawanti Putri Utami

NIM: 06131381520068

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

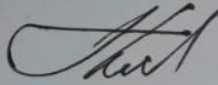
**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
SUBTEMA MELESTARIKAN PERMAINAN DAN OLAHRAGA
TRADISIONAL MENGGUNAKAN ALAT PERAGA
PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELAS III
SDN 135 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh
Delawanti Putri Utami
NIM: 06131381520068
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

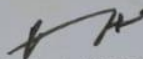
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Toybah, M.Pd.
NIP. 195612311983012002

Pembimbing 2



Drs. Laihat, M.Pd.
NIP. 196102101988031003

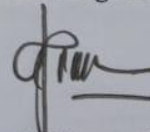
Mengetahui:

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001

Universitas Sriwijaya

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
SUBTEMA MELESTARIKAN PERMAINAN DAN OLAHRAGA
TRADISIONAL MENGGUNAKAN ALAT PERAGA
PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELAS III
SDN 135 PALEMBANG**

SKRIPSI

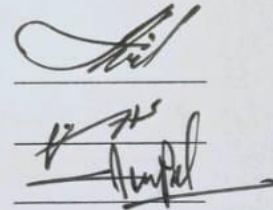
Oleh
Delawanti Putri Utami
NIM: 06131381520068
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

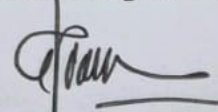
Hari : Jum'at
Tanggal : 30 April 2021

TIM PENGUJI

Ketua : Dra. Toybah, M.Pd
Sekretaris : Drs. Laihat, M.Pd
Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd



Palembang, Mei 2021
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dra. Nurami Usman, M.Pd
NIP.195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Delawanti Putri Utami

NIM : 06131381520068

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Subtema Melestarikan Permainan dan Olahraga Tradisional Menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga di Kelas III SDN 135 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung saksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Mei 2021

Yang membuat pernyataan,



Delawanti Putri Utami

NIM 06131381520068

PRAKATA


Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Subtema Melestarikan Permainan dan Olahraga Tradisional Menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga di Kelas III SDN 135 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada. Dra. Toybah, M.Pd. dan Drs. Laihat, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua jurusan pendidikan, Dra. Nuraini Usman, M.Pd., koordinator program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Palembang, Mei 2021

Penulis,



Delawanti Putri Utami

NIM 06131381520068

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar.....	5
2.1.1 Pengertian Belajar.....	5
2.1.2 Pengertian Hasil Belajar.....	5
2.2 Hakikat Pembelajaran Tematik.....	6
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	6
2.2.2 Prinsip Pembelajaran Tematik.....	7

2.3 Hakikat Alat Peraga.....	8
2.3.1 Pengertian Alat Peraga.....	8
2.3.2 Syarat dan Kriteria Alat Peraga.....	8
2.4 Permainan Ular Tangga.....	9
2.4.1 Pengertian Permainan Ular Tangga.....	9
2.4.2 Komponen-komponen Permainan Ular Tangga.....	10
2.4.3 Kelebihan dan kekurangan Permainan Ular Tangga.....	11
2.5 Pembelajaran Tema 5 Permainan Tradisional.....	12
2.5.1 Kegiatan Pembelajaran 1.....	12
2.5.2 Kegiatan Pembelajaran 2.....	13
2.5.3 Kegiatan Pembelajaran 3.....	14
2.5.4 Kegiatan Pembelajaran 4.....	15
2.5.5 Kegiatan Pembelajaran 5.....	16
2.5.6 Kegiatan Pembelajaran 6.....	17
2.6 Penelitian Relevan.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Lokasi Penelitian.....	19
3.3 Subjek dan Waktu Penelitian	19
3.4 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	20
3.5 Rencana Kegiatan Penelitian.....	21
3.5.1 Siklus I	21
3.5.1.1 Perencanaan.....	21
3.5.1.2 Pelaksanaan	22
3.5.1.3 Pengamatan/Observasi	23
3.5.1.4 Refleksi	23

3.5.2 Siklus II	24
3.5.2.1 Perencanaan	24
3.5.2.2 Tindakan	24
3.5.2.3 Pengamatan/Observasi.....	25
3.5.2.4 Refleksi	25
3.6. Teknik Pengumpulan Data	26
3.6.1 Teknik Tes	26
3.6.2 Observasi	26
3.6.3 Teknik Dokumentasi	28
3.7 Teknik Analisis Data	28
3.7.1 Tes	28
3.7.2 Penilaian Observasi.....	39
3.8 Indikator Keberhasilan	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	31
4.1.1.1 Siklus I Pertemuan Pertama	32
4.1.1.2 Siklus I Pertemuan Kedua	34
4.1.1.3 Siklus I Pertemuan Ketiga.....	36
4.1.1.4 Observasi dan Evaluasi siklus I.....	39
4.1.1.5 Refleksi Siklus I.....	40
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	42
4.1.2.1 Siklus II Pertemuan Pertama	43
4.1.2.2 Siklus II Pertemuan Kedua	45
4.1.2.3 Siklus II Pertemuan Ketiga.	47
4.1.2.4 Observasi dan Evaluasi Siklus II.....	50
4.1.2.5 Refleksi Siklus II	52

4.2 Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR RUJUKAN	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Rancangan Kegiatan Penelitian	21
Tabel 2 Rubrik Observasi Peserta Didik dalam Penggunaan alat peraga Permainan ular tangga.....	26
Tabel 3 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik.....	27
Tabel 4 Kriteria Tingkat Keaktifan Peserta Didik	28
Tabel 5 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	28
Tabel 6 Kriteria dan Kategori Hasil Belajar	29
Tabel 7 Tingkat Aktivitas Peserta Didik.....	30
Tabel 8 Jadwal dan Materi Siklus I.....	31
Tabel 9 Hasil belajar peserta didik siklus I.....	39
Tabel 10 Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I	40
Tabel 11 Jadwal dan Materi Siklus II	42
Tabel 12 Hasil belajar peserta didik siklus I.....	50
Tabel 13 Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II.....	51
Tabel 14 Frekuensi Hasil Tes Siklus I dan Siklus II Peserta Didik Kelas III B.....	53
Tabel 15 Frekuensi Aktivitas Siklus I dan Siklus II Peserta Didik Kelas III B.....	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kegiatan Awal Pembelajaran.....	33
Gambar 2 Kegiatan Bermain Permainan Ular Tangga	34
Gambar 3 Kegiatan Awal Pembelajaran.....	35
Gambar 4 Kegiatan Bermain Permainan Ular Tangga	36
Gambar 5 Kegiatan Awal Pembelajaran.....	37
Gambar 6 Kegiatan Bermain Permainan Ular Tangga	38
Gambar 7 Kegiatan Awal Pembelajaran.....	44
Gambar 8 Kegiatan Bermain Permainan Ular Tangga	45
Gambar 9 Kegiatan Awal Pembelajaran.....	46
Gambar 10 Kegiatan Bermain Permainan Ular Tangga	47
Gambar 11 Kegiatan Awal Pembelajaran.....	49
Gambar 12 Kegiatan Bermain Permainan Ular Tangga	50

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	61
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	62
Lampiran 3 Surat izin Penelitian.....	64
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Diknas	65
Lampiran 5 Izin Penelitian dari SD	66
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	67
Lampiran 7 Tabel Hasil Penilaian Tes Peserta Didik Siklus I	187
Lampiran 8 Tabel Hasil Penilaian Tes Peserta Didik Siklus II.....	188
Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1.....	189
Lampiran 10 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2.....	190
Lampiran 11 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 3.....	191
Lampiran 12 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1.....	193
Lampiran 13 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2.....	194
Lampiran 14 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 3.....	195
Lampiran 15 Bukti Perbaikan Skripsi.....	196
Lampiran 16 Izin Penjilidan.....	197

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subtema “melestarikan permainan dan olahraga tradisional” di kelas III SD Negeri 135 Palembang dengan menggunakan alat peraga permainan ular tangga. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari empat tahap, yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar dan keaktifan peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus I, ketuntasan belajar peserta didik mencapai rata-rata 64,28 dan hasil observasi nilai keaktifan peserta didik mencapai rata-rata 62,27 dengan kategori *aktif*. Pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik meningkat, mencapai rata-rata 85,71 dan hasil observasi nilai keaktifan peserta didik meningkat juga, mencapai rata-rata 81,69 dengan kategori *sangat aktif*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa alat peraga permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada sub-tema “melestarikan permainan dan olahraga tradisional” di kelas III SD Negeri 135 Palembang.

Kata kunci: *Hasil belajar, alat peraga permainan ular tangga*

ABSTRACT

The purpose of this research is to increase in studying result of the students in subtheme “preserving traditional games and sports” at Third Grade in 135 Elementary School Palembang by using snake and ladder game props. The research used is Classroom Action Research. It is consist of four stages. They are planning, implementation, observation, and reflection. From the result of the research showed that a value of studying result and the activeness of the students has increased. It can be look at the learning completeness of the students in cycle I and cycle II. In the cycle I, the learning completeness of the students reached an evarage of 64,28 dan the result of observation in the activeness value of the students reached an evarage of 62,27 with an active category. In the cycle II, the learning completeness of students increased to reach an everage of 85,71 and also the result of the observation in the activeness value of the students increased to reach an average of 81,69 with very active category. Based on the result of the research, it can be concluded that snake and ladder game props can be increase the studying result of the students in sub-theme “preserving traditional games and sports” in the third grade in 135 Elementary School Palembang.

Keywords : *Learning Result, snake and ladder game props*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen utama serta sebagai pengatur jalannya proses pembelajaran diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran professional yang kreatif dan aktif untuk peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat membuat proses pembelajaran yang efektif, menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan minat serta memotivasi peserta didik agar kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat terlaksana sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Kurikulum 2013 mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagai kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Acuan dan prinsip penyusunan kurikulum 2013 mengacu pada Pasal 36 Undang-Undang No.20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus memperhatikan peningkatan iman dan takwa; peningkatan akhlak mulia; peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik; keragaman potensi daerah dan lingkungan; tuntunan pembangunan daerah dan nasional; tuntunan dunia kerja; perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; agama; dinamika perkembangan global; dan persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan Pendidikan nasional yang dinyatakan pada Pasal 3 UU No.20 tahun 2003, yakni: “Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pada usia sekolah dasar, peserta didik lebih senang pada pembelajaran yang sifatnya bermain atau hal-hal konkret. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Nur Syifa Fitriana 2018) perkembangan peserta didik dibagi menjadi empat tahap yaitu (1) tahap sensorimotorik, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkret dan (4) tahap operasional formal. Dalam teori piaget (dalam Mukhlisah AM 2015) usia sekolah dasar termasuk kedalam tahap operasional konkret karena salah satu cirinya yaitu memahami hal-hal yang bersifat konkret. Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dapat

dilakukan dengan cara menggunakan benda-benda nyata atau menggunakan alat peraga dalam suatu proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan alat peraga pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng (dalam Budi Adi Prayogo 2017) menjelaskan bahwa “Dunia anak tidak terlepas dari permainan. Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak”. Dengan sesuatu yang menyenangkan ini peserta didik diharapkan dapat tertarik dan berminat untuk terus mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hurlock (dalam Budi Adi Prayogo 2017) menyatakan akhir masa anak-anak mulai umur 6 tahun sampai mengalami pubertas sering disebut usia bermain, disebut demikian karena luasnya minat dan kegiatan bermain. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai cara maupun alat penyampaiannya akan dapat menarik minat peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 135 Palembang, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik tidak langsung memahami materi yang diajarkan oleh guru dan hasil belajar peserta didik masih cukup rendah. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil rekap nilai ulangan harian peserta didik. Dari hasil rekap nilai ulangan harian peserta didik masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM untuk SD Negeri 135 Palembang adalah 60. Di dalam hasil rekap nilai ulangan peserta didik kelas III.B diketahui dari banyaknya peserta didik 28 orang, hanya 12 orang atau 43% yang mencapai nilai KKM. Sedangkan 16 orang atau 57% belum mampu mencapai nilai KKM. Selanjutnya juga belum digunakannya alat peraga maupun permainan edukatif yang mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dapat mengasah kecerdasan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan alternatif solusi untuk mendukung pembelajaran di kelas serta untuk menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak terasa membosankan bagi peserta didik dan terciptanya suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam sebuah pembelajaran. Mayke (dalam Putri Zudhah Ferryka 2017) mengatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam- macam konsep serta pengertian yang tak terkira banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi. Hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran dengan permainan, yang dapat menciptakan kesenangan

peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Husna (dalam Sigit Widhi Atmoko, dkk, 2017:119-128) mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi peserta didik karena yang disajikan tidak seperti media biasa yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan. Permainan ini sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih suka bermain. Permainan ular tangga dapat membantu peserta didik untuk melatih kemampuan menjawab soal. Ketika peserta didik bermain akan terjadi perangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibat negatif. Rangsangan-rangsangan tersebut akan mengembangkan kecerdasan peserta didik, sehingga peserta didik dengan mudah dapat memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Subtema Melestarikan Permainan dan Olahraga Tradisional Menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga di Kelas III SDN 135 Palembang”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Subtema Melestarikan Permainan dan Olahraga Tradisional Menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga di Kelas III SDN 135 Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Subtema Melestarikan Permainan dan Olahraga Tradisional Menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga di Kelas III SDN 135 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Bagi peserta didik

Alat peraga pembelajaran yang digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan sarana pendamping bagi peserta didik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2) Bagi guru

Alat peraga permainan ular tangga ini dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan memperjelas pemahaman konsep materi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

3) Bagi Sekolah

Menjadi masukan dan dapat memberikan ide bagi guru agar menerapkan media pembelajaran dan alat peraga yang bermakna, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan membuat pembelajaran yang menarik, menyenangkan, berkesan dan dapat menjadikan peneliti menjadi guru yang profesional dengan menggunakan alat peraga yang lebih kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Al-tabany, Trianto Ibnu Badar. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Buku Guru Tema : *Mengenal Olahraga dan Permainan Tradisional*, Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2014 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Mengenal Olahraga dan Permainan Tradisional*, Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2014 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Penilaian Autentik Siswa Tema : *Mengenal Olahraga dan Permainan Tradisional*, Kelas III Jakarta: Penerbit Erlangga, 2015.
- Dewi, Windri Rahma. 2017. *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas III SD Negeri 24 Palembang*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Ferryka, Zudhah. 2017. *Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Fandhita, Prisca. 2017. *Efektivitas penggunaan Media Permainan Ular tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi*. Yogyakarta: Universitas Shanata Dharma.
- Fitriana, Nur Syifa. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran Ipa yang Menarik dan Mengasyikan*. Yogyakarta. Kepel Press.
- Indriasih, Aini. 2015. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD*. *Jurnal Pendidikan* 127-137.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Meilia, Dike. 2013. *Penggunaan Media Ular Tangga Dike untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pesawat Sederhana*.
- Mukhlisah AM. 2015. *Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia*. *Jurnal Kependidikan Islam*, 6.2 (2015), 118-43.
- Prayogo, Budi Adi. 2017. *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media*

Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Ratnaningsih, Nafiah Nurul. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*
- S. Sadiman, Arief. Dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sani Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sigit, widhi atmoko, Fajar Cahyadi, & Ikha Listyarini. *Pengembangan Media UTAMA (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas IIISD/MI. Jurnal Pendidikan Guru MI*. 4(1): 119-128.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Unsri, 2015. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Indralaya: Penerbit Unsri.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Yusuf, Yasin dan Umi Aulia.2011. *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Menghafal Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.