



PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERAGA ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 14 PINCURAN VII KECAMATAN AMPEK ANGKEK

**Irma Suryani¹⁾,
¹SDN 14 PINCURAN VII
email: irmasuryani1965@gmail.com**

Abstract

The purpose of this study was to improve students' mathematics learning achievement through the use of snakes and ladders in class I SD Negeri 14 Pincuran VII, Ampek Angkek District, Agam Regency. The problems that were carried out continued continuously for two cycles, it turned out that student learning outcomes increased, initially in cycle one the average assessment results only reached 50.35 to 65 in the second cycle. The results of the study show that student activity has increased significantly, especially student activity to increase learning outcomes repeatedly through cycles, in fact increasing student activity and learning outcomes in learning Indonesian.

Keywords: Learning_achievement, Mathematics, Demonstrator_Ular_Ladder

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dengan melalui penggunaan peraga ular tangga di kelas I SD Negeri 14 Pincuran VII Kecamatan Ampek Angkek, Kabupaten Agam. Permasalahan yang dilakukan berlangsung berkelanjutan selama dua siklus ternyata hasil belajar siswa terjadi peningkatan yang awalnya pada siklus satu rata-rata hasil penilaian hanya mencapai 50,35 menjadi 65 pada siklus kedua. Hasil penelitian mewujudkan keaktifan siswa telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan terutama aktivitas siswa untuk meningkatkan hasil belajar secara berulang melalui siklus ternyata menambah keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Prestasi_Belajar, Matematika, Peraga_Ular_Tangga

PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan pemahaman untuk mengembangkan kompetensi siswa agar siswa mampu menjelajahi dan memahami tidak hanya penghitungan tetapi bagaimana menerapkan penghitungan itu dengan benar dan tepat

sehingga tidak terjadi *miss-concept* pada jenjang pembelajaran matematika yang lebih kompleks. Pembelajaran Matematika merupakan suatu wahana untuk mengembangkan siswa berpikir logis, terstruktur, rasional, dan ilmiah.

Adapun dari hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa kelas I SD N 14 Pincuran VII ditemukan bahwa

kemampuan mata pelajaran Matematika masih kurang. Proses pembelajaran di kelas cenderung berpusat pada aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran berpegang pada buku paket saja. Sehingga kegiatan pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan memaksimalkan modalitas indera penglihatan, pendengaran dan gerak tubuh. Padahal dalam pelajaran Matematika dapat dipahami siswa lebih mudah dengan kegiatan yang mengaktifkan indera yang dimiliki. Sehingga siswa tidak hanya dapat membayangkan objek yang sedang dipelajarinya secara abstrak. Keabstrakan tersebut sering membuat miss-concept terhadap siswa.

Berdasarkan permasalahan ini guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan serta mampu membuat siswa aktif dan kreatif dengan mengoptimalkan potensi-potensi yang ada pada peserta didik untuk memecahkan setiap permasalahan yang mereka hadapi.

. Berdasarkan beberapa hal tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari Matematika. Pembelajaran yang peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan peraga ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Di usia anak sekolah dasar khususnya kelas 1 masih memasuki tahap bermain, sehingga sangat diperlukan adanya proses belajar sambil bermain. Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dengan peraga ular tangga merupakan aktivitas permainan. *Ular tangga* merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang efektif, meningkatkan prestasi belajar siswa, dan membuat matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan mengembangkan media peraga ular tangga dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas I SD Negeri 14 Pincuran VII.

Menurut Fathurrohman dan Sulistyorini (2012: 119) prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subjek belajar di dalam suatu interaksi dengan lingkungannya.

Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, maupun faktor dari luar diri siswa.

1. Factor internal, contohnya fisiologis diantaranya kesehatan dan kebugaran

tubuh, dan psikologis diantaranya: intelegensi/kecerdasan, bakat, minat dan perhatian, motivasi dan sikap siswa.

2. Factor eksternal, contohnya keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget yang dikutip oleh Heruman (2010:1), mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget yang dikutip oleh Heruman (2010:1), mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang

dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Fathani (2009: 71) mengemukakan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah harus memperhatikan ruang lingkup matematika sekolah. Ada sedikit perbedaan antara matematika sebagai “ilmu” dengan matematika sekolah, perbedaaan itu dalam hal: 1) penyajian, 2) pola pikir, 3) keterbatasan semesta, dan 4) tingkat keabstrakan.

Pelaksanaan tersebut dapat dengan menggunakan peraga ular tangga. Peraga ular tangga dibuat dari kardus bekas yang dirangkai sedemikian rupa, memiliki baris dan kolom berisi angka 1-100 beserta gambar ular dan tangga. Sedangkan dadu terbuat dari flanel yang pada sisi-sisinya terdapat mata satu sampai enam. Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Beberapa manfaat permainan diantaranya adalah Mengenal kalah dan

menang, Belajar bekerja sama dan menunggu giliran, Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, Merangsang anak belajar matematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik- titik yang terdapat pada dadu, Belajar memecahkan masalah, Permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Melalui peraga ular tangga berupa papan ular tangga dan dadu, siswa akan bermain sambil belajar bersama. Di mana peraga dipersiapkan oleh guru sehingga siswa dapat langsung memainkannya.

Langkah-langkah bermain ular tangga yaitu:

- a. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri antara 5-7 anak
- b. Masing-masing dari kelompok akan melempar dadu untuk mendapatkan urutan bermain
- c. Setelah urutan permainan didapatkan, maka perwakilan dari masing-masing kelompok akan menjadi bidak yang turun langsung pada papan ular tangga
- d. Dadu dilempar oleh anggota

- kelompok yang bukan sebagai bidak, kemudian memberitahukan kepada bidak berapa banyak yang muncul dari hasil lemparan dadu
- e. Ketika bidak sampai pada papan yang memiliki gambar tangga, maka berkesempatan untuk menambah langkah sebanyak undian yang didapatkan. Dan apabila sampai pada papan bergambar ular, maka ia harus menurangi langkahnya sebanyak undian yang didapatkan.
 - f. Permainan selesai setelah mendapatkan kelompok yang berdiri pada angka paling tinggi yang ada pada papan ular tangga.
 - g. Permainan ini memiliki aturan main pada saat dadu dilempar, dan mata dadu yang keluar adalah enam, maka pelemper dadu mendapatkan kesempatan satu kali lagi untuk melempar dadu. Tetapi apabila pada lemparan kedua muncul mata dadu enam, tidak menjadi berlaku melempar dadu satu kali lagi sehingga permainan akan berlanjut pada urutan kelompok selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 14 Pincuran VII kelas I untuk mata pelajaran Matematika, tahun

pelajaran 2020/2021. Dengan jumlah siswanya 30 orang.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

No	Mata Pelajaran Kelas	Hari/Tanggal	Siklus	Teman sejawat
1.	Matematika Kls I	Rabu, 24 Maret 2021	I	Lindawati, S.Pd
2.	Matematika Kls I	Sabtu, 26 Maret 2021	II	Lindawati, S.Pd

Penelitian ini menggunakan metode "Classroom Action Research" yang disingkat CAR atau penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi beberapa siklus. Banyaknya siklus yang digunakan tergantung hasil refleksi dari siklus sebelumnya yang berdaur ulang dan berkelanjutan dari siklus pertama ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan tindakan (planning), implementasi tindakan (acting), observasi.

Penelitian ini datanya dikumpulkan dengan menggunakan pengamatan dan hasil tes. Pengamatan yang digunakan berupa paparan tentang pengamatan yang dilakukan observer

terhadap peneliti sewaktu pembelajaran menyelesaikan operasi hitung berbagai bentuk pecahan, dari awal samBahasa Indonesia akhir pembelajaran Analisis data dilakukan bila data telah terkumpul kemudian data direduksi. Setelah direduksi barulah data ditampilkan sehingga barulah diperoleh kesimpulan apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau harus dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus diperoleh siswa untuk kompetensi dasar materi mengenai ungkapan harus mencapai nilai 75 dengan ketentuan sebagai berikut:

0 – 74 = Belum tuntas

75 – 100 = Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan menulis merupakan sebuah kompetensi dasar dalam Kurikulum kelas I sekolah dasar dan sebuah tuntutan zaman. Oleh karena itu, kemampuan menulis perlu diajarkan

sebaik mungkin. Di dalam pendekatan terpadu untuk kemampuan berhitung, peneliti menggabungkan beberapa model pembelajaran keterampilan berhitung ini. Dalam pembelajaran yang

dilakukan ditekankan materi pembelajaran menulis dengan pengembangan topik dan pemberian tugas-tugas pada setiap materi tertentu. Realisasi pembelajaran kemampuan menulis secara terpadu terikat dua hal, yaitu (1) keseluruhan proses pembelajaran berorientasi pada

kebermaknaan dan (2) pembelajaran berorientasi kepada pembelajar. Di dalam pembelajaran ini porsi menulis lebih banyak dibandingkan dengan aspek keterampilan yang lain. Pola-pola pembelajaran kemampuan menulis dapat bervariasi.

Tabel 4.3.1 Hasil Belajar Siswa dalam Dua Siklus

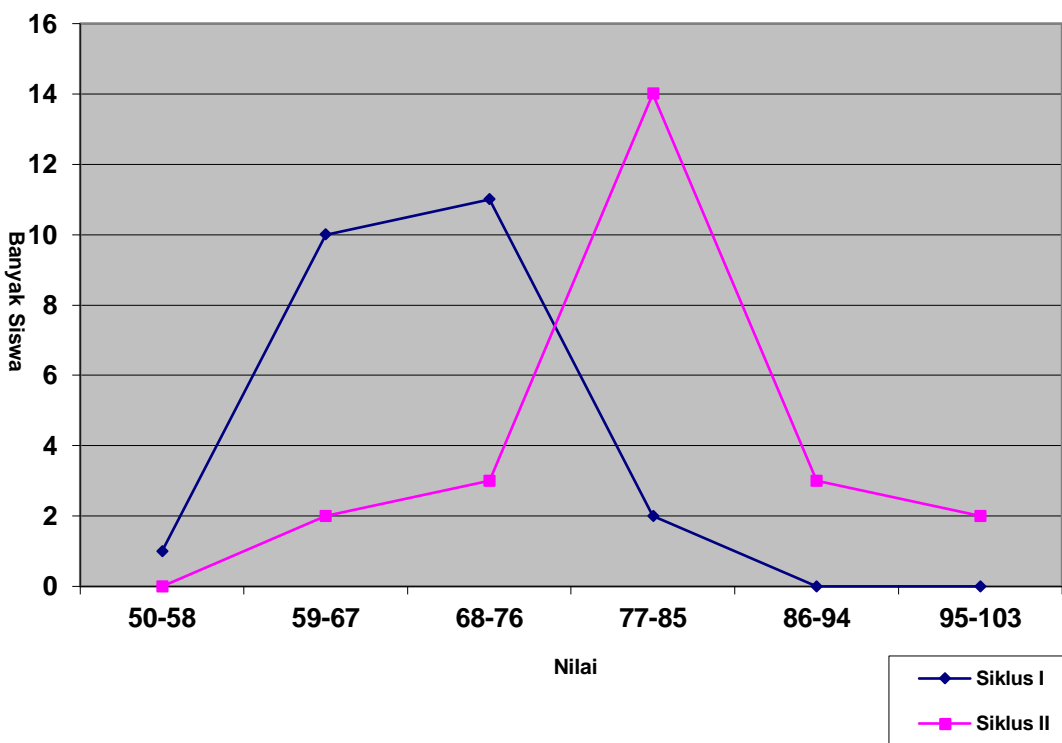
No	Nama Peserta didik	Siklus I	Siklus II
1	Azka Adriano	63	63
2	Adnan Alkhalifi	65	65
3	Azwan Faiza Rosadi	72	76
4	Abdul Khozi Mulya	70	75
5	Alfiansyah Kurniawan	60	60
6	Aura Darmayeni	76	76
7	Alya Salma Aqila	75	75
8	Aura Syifa	62	62
9	Annisa Muhandini	67	67
10	Azwa Dinda A	80	80
11	Fega Nurfaizah	75	75
12	Fauzan Adli Azhim	76	76
13	Fadil Muhammad R	75	75
14	Lailatul	50	50
15	Habib Nugraha Ricie	75	75
16	Kenzie Pratama Amri	65	65
17	Maisarah Marsya	75	75
18	Muhammad Erlangga	63	63
19	Muhammad Rafiq R	65	65
20	Mikhaila Hanasya	77	77
21	Najwa Fathiyah R	65	65
22	Najma Fathiyah R	60	60
23	Nafisa Salma	76	76
24	Qonita Habibatur R	75	75
25	Rafilio Dananta S	66	78
26	Rama Adi Putra	70	70
27	Ramdani	74	87
28	Rayyan Haits Haikal	83	86
29	Syifa Hidayatul F	85	79
30	Rainal Ramzi	69	89
Jumlah		2184	2250

Rata-rata	70.45	72.58
Persentase	70%	73%

Tabel 4.3.2 Hasil Temuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I

No	Nilai	Siklus I	Siklus II
1	50 – 58	1	-
2	59 – 67	11	1
3	68 – 76	15	5
4	77 - 85	3	1
5	86 – 94	0	5
6	95 – 100	0	3
	Jumlah	30	30

Grafik 4.3 Hasil Belajar Matematika Kelas I



Berdasarkan grafik di atas dapat dijelaskan:

1. Nilai 95 – 100 pada Siklus I tidak ada yang memperoleh nilai ini
 Nilai 95 – 100 pada Siklus II diperoleh 2 orang
 Untuk nilai tertinggi mengalami kenaikan

2. Nilai 86 – 94 pada siklus I tidak ada yang memperoleh nilai ini
 Nilai 86 – 94 pada siklus II diperoleh 3 orang
 Untuk nilai ini juga mengalami kenaikan
3. Nilai 77 – 85 pada siklus I diperoleh 2 orang

Nilai 77 – 85 pada siklus II diperoleh 14 orang

Untuk nilai ini mengalamikenaikan sangat signifikan

4. Nilai 68 – 76 pada siklus I diperoleh oleh 11 orang

Nilai 68 – 76 pada siklus II diperoleh oleh 3 orang

Untuk nilai ini mengalami penurunan

5. Nilai 59 – 67 pada siklus I diperoleh oleh 10 orang

Nilai 59 – 67 pada siklus II diperoleh oleh 2 orang

Nilai ini mengalami penurunan

6. Nilai 50 -58 pada siklus I diperoleh oleh 1 orang

Nilai 50 -58 pada siklus II tidak ada yang memperoleh nilai ini

Nilai ini mengalami penurunan.

Realisasi pembelajaran kemampuan menulis secara terpadu terikat dua hal, yaitu (1) keseluruhan proses pembelajaran berorientasi pada kebermaknaan dan (2) pembelajaran berorientasi kepada pembelajar Siklus I menerapkan pola pembelajaran dengan "Diskusi-menulis_membaca' Hasil tes menulis dengan menekankan penguasaan struktur bahasa dalam meningkatkan kemampuan menulis tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai antara 0-40 tidak

ada seorang pun. sedangkan yang mendapat nilai antara 41-59 ada 1 orang, nilai antara 60-69 ada 3 orang, mlai antma 70-80 ada 9 orang. dan nilai antara si.i00 sebanyak 4 orang siswa Nilai raLa-rata siswa sebesar 65. Hasil yang dicapai siswa tersebut belum memenuhi tujuan yang diharapkan. Kenyataan menunjukkan bahwa pemberian birnbingan belajar dalam pengembangan menulis dan bimbingan dari guru perlu diberikan agar siswa memiliki kepercayaan diri terhadap kemampuan yang dimiliki terhadap hasil menulisnya juga ikut membatu keberhasilan tulisannya.

Pembelajaran berikutnya guru harus marnpu mengaklifkan siswa agar kelas dapat lebih maju dan guru harus membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis. Pelatihan dalam siklus I ini ternyata siswa belum secara maksimal dapat meningkatkan kemampuan menulisnya Hal ini tampak pada perolehan hasil rnenulisnya kaitannya dengan penguasaan stnktur bahasa belum memadai atau masih sedang (9 orang atau 53.0) Dengan demikian, dalam meningkatkan kemampuan menulis pada siklus selanjutnya, penguaman struklur bahasa masih perlu ditekankan atau

diperhatikan lagi, khususnya pada bagian pembentukan kata, frasa, dan ungkapan baru yang masih minim.

Guru menyampaikan indikator (tujuan pembelajaran) Indikator pembelajaran yang diharapkan adalah para siswa mampu melaksanakan pelatihan dengan baik tentang bagaimana penyusunan kalimat efektif dalam karangan atau menulis hingga dapat mencapai target kemampuan menulis (KKM) sebesar 75 Adapun pola pembelajaran terpadu yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis ini adalah pola "menulis-melaporkan membaca" Akhir siklus II, siswa diberi tes keterampilan menulis Dari hasil tes keterampilan menulis yang menekankan persyaratan kalimat efektif yang meliputi kebenaran struktur (correctness) dan kecocokan konteks (appropriacy) oleh siswa tersebut nilai terendah yang dicapai siswa adalah 50 dan nilai tertinggi 80, sedangkan nilai rata-rata tes 65. Hal ini tampak pada perolehan hasil menulisnya kaitannya dengan penyusunan kalimat efektif sudah baik II orang dari 17 siswa telah mencapai nilai tersebut 70 atau nilai rata-rata 65) Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa berdasarkan hasil tes keterampilan menulis siswa tersebut

sudah lebih baik dari hasil tes sebelumnya. Dengan perkiraan lain bahwa kemampuan menulis dengan menekankan penguasaan struktur bahasa siswa selalu diadakan pelatihan ulang hasilnya meningkat lebih baik dibandingkan sebelumnya Pada siklus II. Pada pertemuan terakhir, siswa diberi tes keterampilan menulis yang menekankan teknik penulisan termasuk juga penguasaan struktur bahasa hal ini untuk memperoleh masukan apakah setelah diadakan pelatihan selama tiga penemuan siswa sudah menguasai teknik penulisan dan gramatika atau struktur bahasa dalam meningkatkan kemampuan menulisnya tersebut. Melihat hasil yang maksimal tersebut maka pada siklus III berindikator atau tujuan pembelajaran tersebut sudah tercapai. berarti, sudah tidak perlu lagi dilakukan latihan ulang pelatihan persepsi dalam pembelajaran keterampilan menulis dengan pendekatan terpadu untuk penelitian ini. Hal tersebut akan menjadikan pembelajar lebih efisien apabila siswa melakukan latihan secara terus-menerus.

SIMPULAN

Simpulan Simpul yang dapat diambil dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut

1. Penggunaan (penerapan) pendekatan pembelajaran terpadu di dalam pembelajaran kemampuan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia ternyata dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini terindikasi dari adanya peningkatan perolehan kemampuan berhitung yang rendah meningkat ke berhitung yang lebih tinggi.
2. Pelaksanaan pembelajaran matematika berjalan efektif dalam menerapkan pendekatan terpadu dapat mensinergikan antara kemampuan fisik dan kemampuan psikis sehingga kemampuan berhitungnya meningkat
3. Peningkatan kemampuan menulis siswa kelas I sekolah dasar setelah diterapkan pendekatan media peraga ular tangga dalam pembelajaran matematika adalah jumlah siswa kelas I ada 30 siswa terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan. Dari 24 siswa peserta didik pada awal pembelajaran hanya 12 siswa yang telah mencapai KKM 75. Sedangkan 18 siswa yang lain 50 % belum mencapai nilai 75. Persentase ketuntasan belajar siswa

mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 12 siswa atau 50 % dari 30 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 keatas menjadi 18 atau 54,2 % dari jumlah 30 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 22 siswa atau 91,7 %.

DAFTAR RUJUKAN

- Achelis, dkk. Terj. Tony Rachmadie. 2004. *Ilmu Pengetahuan Populer Buku 2*. Jakarta: Ikrar Mandiriabadi.
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Saiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathani, Abdul Halim. 2009. *Matematika Hakikat dan Logika*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.

- Fathurrohman, Muhammad & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husna M, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ismunanto, A, dkk. 2011. *Ensiklopedia Matematika 1*. Jakarta: PT Lentera Abadi.
- Kusumah, Wijaya & Dedi Dwigatama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Mulyasa, E. 2011. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narwanti, Sri & Somadi. 2012. *Panduan Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Familia.
- Ostroff, Wendy L. 2012. *Understanding How Young Children Learn: Bringing the Science Of Child*. Terj. B. Sendra Tanuwidjaja. 2013. *Memahami Cara Anak-anak Belajar membawa Ilmu Perkembangan Anak ke dalam Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahyubi, Heri. 2014. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rumus Hitung. 2014. *Definisi Matematika Dasar*. Alamat web: <http://rumushitung.com/2014/10/05/definisi-matematika-dasar/> diakses pada hari Kamis, 28 Juli 2016 pada pukul 13:57
- Saka, Rasendriya Sang. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. Alamat web: http://www.academia.edu/3761354/MEDIA_PEMBELAJARAN_PERMAINAN_ULAR_TANGGA diakses pada hari Rabu, 20 Juli 2016 pukul 11:48.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sulardi. 2006. *Pandai Berhitung Matematika Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tirtarahardja, Umar & S. L La Sulo. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta Rineka Cipta.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. 2007. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Walle, John A. Van de. 2007. *Elementary and Middle School Mathematics Sixth Edition*. Terj. Suyono. 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Winataputra, Udin S, dkk. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Yoni, Acep, dkk. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia