

## Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Implementasi *Game Based Learning* Siswa Kelas V Di SDN 06 Rantau Bertuah

**Lora Septiana**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Riau, Kampus Bina Widya, 28293 Indonesia

Email: [loraseptiana0205@student.unri.ac.id](mailto:loraseptiana0205@student.unri.ac.id)

**Efi Afnizar**

Guru Pamong SD Negeri 06 Rantau Bertuah

Email: [eviafnizartambunan@gmail.com](mailto:eviafnizartambunan@gmail.com)

Korespondensi penulis: [loraseptiana0205@student.unri.ac.id](mailto:loraseptiana0205@student.unri.ac.id)

**Abstract:** Numeracy is students' ability to apply, apply number concepts and arithmetic operations in everyday life. Numeracy is part of an individual's ability to analyze understanding through mathematical language. So that this ability becomes the most important unit for responding to the challenges of the 21st era. The aim of the research is to determine the achievement of the numeracy ability level of class V students at SDN 06 Rantau Bertuah, Minas District, Siak Regency. The research method is PTK or Classroom Action Research with the research design model of Stephen Kemmis and Mc. The learning model is Game Based Learning using the snake and ladder game as a learning medium. The implementation results show that in the first cycle of classroom action research, the percentage of students who completed was 53%. Meanwhile, in the second cycle of classroom action research, a percentage of 87% of students answered completely. So it can be said that the implementation of the Game based learning model using snakes and ladders media has the potential to improve the numeracy skills of class V students at SD Negeri 06 Rantau Bertuah.

**Keywords:** Numeracy, Game Based Learning, Elementary School.

**Abstrak:** Numerasi adalah kemampuan siswa dalam mengaplikasi, menerapkan konsep bilangan dan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi merupakan bagian dari kemampuan individu untuk menganalisis pemahaman melalui bahasa matematis. Sehingga kemampuan ini menjadi unit terpenting untuk menjawab tantangan era 21. Tujuan penelitian untuk mengetahui capaian tingkat kemampuan numerasi siswa kelas V di SDN 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas, Kabupaten Siak. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah PTK atau Penelitian Tindakan Kelas dengan desain penelitian model Stephen Kemmis dan Mc. Menerapkan model *Game Based Learning* yang memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Hasil implementasi yang didapatkan menunjukkan pada siklus I penelitian tindakan kelas diperoleh sebesar 53% persentase siswa yang tuntas. Sedangkan pada penelitian tindakan kelas siklus II diperoleh persentase sebesar 87% siswa yang menjawab tuntas. Sehingga dapat dikatakan bahwa implementasi dari model pembelajaran *Game based learning* menggunakan media ular tangga berpotensi dalam meningkatkan keterampilan numerasi siswa kelas V di SD Negeri 06 Rantau Bertuah.

**Kata Kunci:** Numerasi, *Game Based Learning*, Sekolah Dasar.

### PENDAHULUAN

Sekolah yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan penelitian adalah di SD Negeri 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas Kabupaten Siak. Sekolah ini terpilih menjadi sekolah penugasan program kampus mengajar angkatan 6 tahun 2023. Program kampus mengajar merupakan bagian dari program pemerintah pusat yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang di taja oleh Kemendikbudristek dengan memberikan kesempatan mengajar kepada mahasiswa berfokus pada peningkatan numerasi dan literasi selama empat bulan lamanya di seluruh Indonesia.

Received November 11, 2023; Accepted Desember 14, 2023; Published Desember 31, 2023

\* Lora Septiana, [loraseptiana0205@student.unri.ac.id](mailto:loraseptiana0205@student.unri.ac.id)

Numerasi ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengimplementasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari (Han, Susanto, & dkk, 2017 : 3). Hal ini selaras dengan PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang mengatakan bahwa fokus daripada numerasi ialah pada kemampuan analisis, nalar dan komunikasi ide secara efektif. Mampu merumuskan, memecahkan dan menafsirkan masalah matematika dalam berbagai bentuk situasi dan kondisi (Qasim, Kadir dan Awaludin, 2015: 101). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa numerasi ialah kemampuan seseorang dalam memahami, menjelaskan dan merumuskan konsep matematika dari berbagai situasi dan kondisi guna memecahkan masalah sehari-hari.

Menurut (Han, Susanto dkk, 2017:3), indeks penilaian keterampilan berhitung terdiri dari tiga komponen. Pertama, melibatkan penggunaan angka dan simbol dalam situasi praktis untuk memecahkan masalah matematika. Kedua, memerlukan kemampuan menganalisis dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai format seperti grafik, tabel, dan diagram. Terakhir, ini melibatkan interpretasi temuan analitis untuk membuat prediksi dan keputusan yang tepat.

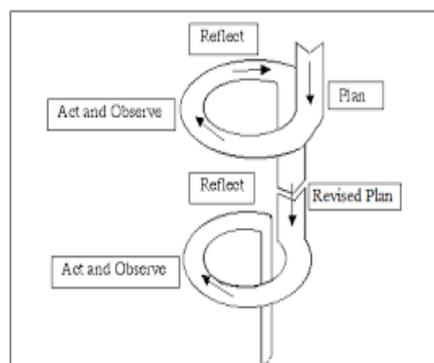
Kemampuan numerasi yang dimiliki siswa tentunya berbeda-beda terutama dalam hal pengembangan keberhasilan akademik (Maulidina dan Abidin, 2018). Keberhasilan akademik dipengaruhi oleh metode yang relevan dan menarik bagi siswa. Hingga saat ini penerapan metode tradisional masih populer di seluruh satuan pendidikan yang ada di Indonesia Hal ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran serta tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Penerapan metode ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Tujuannya untuk mengukur kemampuan belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan belajarnya. Sehingga pentingnya sebelum memulai pembelajaran melakukan riset atau observasi dulu terhadap siswa untuk menghindari terjadinya miskonsepsi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD N 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas, Kabupaten Siak, didapatkan hasil bahwa sebagian guru masih menggunakan metode tradisional berupa ceramah dan tanya jawab pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa merasa cepat bosan dan kehilangan minat dalam belajar. Maka dari itu dapat dikatakan metode pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai (Lisa, 2018). Salah satu metode ajar yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran berbasis permainan (Nasution, 2017).

Jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran lainnya, pembelajaran berbasis permainan mempunyai kemampuan dalam meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dikatakan oleh (Maulidina & Abidin, 2020) bahwa pembelajaran berbasis permainan ialah suatu teknik yang memadukan proses pembelajaran dengan unsur permainan. Maksudnya adalah dengan mengkolaborasikan permainan di dalam pembelajaran. Dengan cara melibatkan siswa untuk mengambil peran lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan permainan untuk mencapai tujuan pendidikan (Candra & Rahayu, 2021). Berangkat dari permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini dilakukan adalah peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas V SD N 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas Kabupaten Siak melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*).

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dimaksud menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model desain penelitian yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Mc. Taggart. Metode PTK ini diterapkan dan terdiri dari dua langkah siklus, dengan setiap siklus mencakup empat proses berbeda. Sebagaimana hal ini diuraikan oleh Prihantoro dan Hidayat (2019) melaporkan bahwa model PTK dirancang oleh Stephen Kemmis dan Mc. Taggart memiliki 4 level tahapan : tahap perencanaan awal (*planning*) dengan melakukan pengamatan situasi, fokus masalah, merumuskan masalah, menetapkan tujuan penelitian, dan menyusun perencanaan tindakan. Pada tahap tindakan (*action*) menyangkut pada apa hal yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan, merubah dan memperbaiki dengan tetap berpedoman pada rencana tindakan. Tahap pengamatan (*observation*) pengumpulan data dalam penelitian formal meliputi dampak dari tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap refleksi (*reflection light*) merupakan kegiatan analisis dan evaluasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan. Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil dan dampak yang ditimbulkan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Apakah ada perubahan yang dihasilkan dari tindakan refleksi pada siklus I terhadap hasil tindakan yang didapatkan di siklus II.



**Gambar 1. Rencana PTK berdasarkan model dari Kemmis dan Mc. Taggart**

Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih empat bulan lamanya pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Terhitung dimulai dari tanggal 14 Agustus 2023 hingga 2 Desember 2023. Pengumpulan data berlangsung di SD Negeri 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas Kabupaten Siak. Adapun subyek penelitian yang di pilih oleh peneliti adalah siswa Kelas V yang berjumlah 30 orang. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah kemampuan berhitung siswa ketika menerapkan model pembelajaran berbasis permainan berupa permainan Ular Tangga. Menurut Winatha dan Setiawan (2020), mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan penilaian siswa terhadap materi. Hal ini dikarenakan melibatkan siswa secara aktif untuk berpartisipasi di dalam pembelajaran. Metode yang digunakan juga hal yang disukai oleh siswa sehingga minat dan rasa ingin tahu untuk mengikuti proses pembelajaran menjadi bertambah.

Analisis data yang disajikan disusun secara deskriptif dalam bentuk tabel dan grafik temuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, ujian tertulis dan pencatatan kegiatan. Tes tertulis ini berupa soal-soal yang diambil siswa secara individu. Penggunaan media dalam pelaksanaan metode *Game Based Learning* adalah papan ular tangga, pin, dan dadu. Media yang berisi angka-angka memuat soal-soal bernomor yang harus dijawab oleh siswa. Pertanyaan tersebut merupakan materi belajar yang dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Tujuannya untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran (Alim & Kurniawan, 2015). Diharapkan hasil akhir yang di dapatkan dari pelaksanaan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan permainan pembelajaran menggunakan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa Kelas V khususnya di SD Negeri 06 Rantau Bertuah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua tahap siklus dan dilakukan sebanyak 2x tatap muka di SD Negeri 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas Kabupaten Siak. Dapat dikatakan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat dikatakan kemampuan siswa dalam numerasi terbilang masih belum cukup mencapai standar belajar/ KKM. Hal ini tampak dari hasil belajar siswa sebelum memasuki siklus/pra siklus. Rata-rata hasil belajar matematika siswa belum mencapai rata-rata KKM sebesar 75%, dengan tingkat ketuntasan matematika siswa sebesar 37%. Oleh karena itu, perlu dilakukan kegiatan PTK dengan menerapkan metode Game-based Learning. Pembelajaran berbasis permainan merupakan metode pembelajaran yang bercirikan integrasi pembelajaran berkelanjutan melalui permainan (Maulidina, 2019). Peneliti menggunakan bahan ajar berupa permainan ular tangga

yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari bahan ajar sebelumnya. Diharapkan dengan diberlakukannya metode ini dapat memberikan pengaruh pada peningkatan numerasi siswa. Adapun model pembelajaran gamifikasi ini mempunyai 5 langkah penerapan, yaitu :

1. Identifikasi tujuan pembelajaran
2. Identifikasi ide dalam proses pembelajaran
3. Rancang skenario permainan
4. Konsep kegiatan pembelajaran
5. Munculkan dinamika permainan

Implementasi metode *Game Based Learning* diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri 06 Rantau Bertuah sebanyak satu kelas dengan jumlah 30 siswa/i. Peserta didik secara individu melempar dadu pada permainan ular tangga dan menjawab soal bernomor tempat berhentinya pin. Jika menjawab benar maka ia berhak melempar dadu sekali lagi. Jika salah terjadi pergantian pemain dalam melempar dadu. Pemenang adalah siswa yang mencapai garis finis terlebih dahulu (Purnama & Kalkautsar, 2023). Soal-soal berasal dari materi ajar yang di pelajari pada pertemuan sebelumnya. Permainan ini untuk mengukur seberapa paham peserta didik terhadap materi yang dijelaskan. Kemudian untuk mengulas dan mengingat kembali pembelajaran yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

### **Tindakan Pembelajaran Numerasi Siklus I**

Data diambil di SD Negeri 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas Kabupaten Siak selama kurang lebih empat bulan yaitu pada bulan Agustus sampai awal Desember 2023. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.



**Gambar 2. Pembelajaran Numerasi berbasis game dengan pembelajaran individual.**

Hasil dari data yang didapat diperoleh dari tindakan siklus I siswa mampu memahami numerasi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis *game* pada mata pelajaran matematika. Prestasi akademik siswa pada tahap pra-siklus mengalami sedikit peningkatan. Disebutkan jumlah siswa mencapai tingkat persentase KKM sebesar 53% dari jumlah seluruh Siswa. Banyaknya siswa yang lulus KKM berjumlah 16 orang dan siswa yang belum lulus KKM sebanyak 14 orang. Adapun rata-rata total nilai akademik siswa sebesar 70,17, dimana

skor terendah adalah 50 dan 85 adalah skor tertinggi yang didapatkan oleh siswa. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini.

**Tabel 1**  
**Data Hasil Belajar Numerasi Siswa Kelas V SD N 06 Rantau Bertuah Pada Siklus I Tahun**  
**Ajaran 2023/2024**

<b>Parameter</b>	<b>Siklus I</b>
Rata-rata Siswa	70.17
Nilai Tertinggi Siswa	85
Nilai Terendah Siswa	50
Siswa Tuntas	16
Siswa tidak Tuntas	14
Persentase siswa Tuntas	53%
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>Tidak Tuntas</b>

Refleksi pada Siklus I dapat dikatakan tingkat kemampuan numerasi siswa masih rendah. Hal ini berdasar pada banyaknya siswa yang masih dikategorikan belum tuntas KKM. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti faktor penyebab hal ini dapat terjadi dikarenakan beberapa permasalahan, yaitu : 1) Belum sepenuhnya siswa memahami materi yang diajarkan. Disebabkan oleh faktor kondisi lingkungan kelas, fisik siswa, dan kesiapan dalam menerima pembelajaran. Sehingga menyebabkan siswa belum memahami materi ajar yang diberikan. 2) Permainan bersifat individu, tidak semua siswa mempunyai kesempatan untuk bermain. Dikarenakan pelaksanaan permainan dibagi menjadi beberapa sesi. Permainan bersifat individu dan kekurangan waktu dalam permainan menyebabkan tidak semua siswa dapat mencoba permainan ini. 3) Siswa takut untuk bertanya dan mengkomunikasikan gagasannya. Rasa tidak percaya diri siswa dan keraguan dalam menyampaikan pendapatnya menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa.

Berdasarkan analisis tindakan pada siklus I yang kemudian akan diimplementasikan pada siklus II terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki meliputi: 1) Materi pembelajaran diajarkan kepada siswa secara jelas dan sederhana. Didukung juga dengan kesiapan siswa dari segi lingkungan dan suasana kelas, faktor fisik siswa yang siap menerima materi pembelajaran. 2) Penetapan aturan dan kebijakan dalam permainan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini agar selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung tetap sesuai prosedur yang disepakati diawal sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Tujuannya untuk mengurangi kericuhan dan kekacauan saat proses pembelajaran dilakukan. 3) Membentuk kelompok kecil beranggotakan 5 sampai 6 orang untuk memanage waktu pembelajaran dan agar semua siswa dapat merasakan permainan di dalam pembelajaran.

## Tindakan Pembelajaran Numerasi Siklus II

Pada tindakan siklus II diperoleh data yang lebih tinggi dibandingkan dengan Siklus I. Siswa pada siklus II dapat memahami pembelajaran matematika yang diberikan dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Hal ini terbukti dengan peningkatan jumlah siswa yang mampu memahami pelajaran sebesar 87%, berdasarkan data rata-rata nilai belajar siswa sebesar 79,50 dengan perolehan nilai yang di dapat skor tertinggi 95 dan skor terendah 70. Sehingga penggolongan kategori ketuntasan klasikal dikatakan tuntas sesuai dengan isi pada tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2**

**Data Numerasi Siswa Kelas V SD N 06 Rantau Bertuah Pada Siklus I Tahun Ajaran 2023/2024**

Parameter	Siklus II
Rata-rata Nilai	79.50
Nilai Tertinggi Siswa	95
Nilai Terendah Siswa	70
Siswa Tuntas KKM	26
Siswa tidak Tuntas KKM	4
Persentase siswa Tuntas	87%
<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>Tuntas</b>

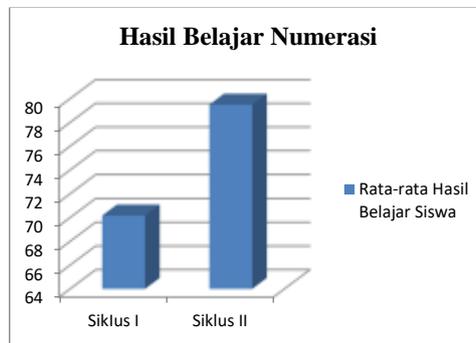
Hasil Belajar Siklus II dicapai melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan pada media ular tangga. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan ini terbukti dengan meningkatnya kemampuan numerasi siswa saat bekerja dalam kelompok (Hamzah, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan refleksi tindakan siklus I direvisi dan diterapkan pada tindakan siklus II. Hal ini dibuktikan dengan data yang terlampir pada Tabel 1 dan 2. Ketika dilaksanakan pembelajaran berbasis permainan ular tangga, pemahaman siswa terhadap matematika numerik meningkat. Sebanyak 26 siswa yang tuntas KKM dari jumlah total seluruh siswa. Hal ini terbukti bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan kemampuan numerasi dan terhadap sikap siswa (Wati, 2021)



**Gambar 3. Pembelajaran Numerasi berbasis *Game Based Learning* media ular tangga dengan membentuk kelompok**

Diperoleh hasil sebanyak 4 orang siswa tidak tuntas KKM pada siklus tindakan II. Hal ini merupakan langkah kemajuan yang dicapai dari penilaian terhadap pembelajaran berbasis kelompok terhadap tindakan yang dilakukan pada siklus I. Dengan demikian,

pembelajaran pada siklus II dapat dikatakan sudah mencapai taraf optimal karena sangat sedikit siswa yang belum tuntas KKM. Implementasi metode *Game-Based Learning* menggunakan media ular tangga ini menjadikan kemampuan numerasi siswa pada tahap pembelajaran Siklus I dan tahap pembelajaran Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada grafik kinerja matematika siswa Kelas V SD N 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas Kabupaten Siak.



**Gambar 4. Grafik Perbandingan Kinerja Siswa kelas V pada tahapan siklus I dan tahapan siklus II**

Berdasarkan Gambar 4 di atas dapat terlihat jelas bahwa pada Siklus II diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang tajam dibandingkan dengan Siklus I. Hal ini disebabkan oleh penilaian yang diberikan pada Siklus 1 yaitu pada pelaksanaan pelatihan kelompok belajar. Penilaian tindakan siklus I ini dapat diimplementasikan pada pelaksanaan tindakan siklus II *Game-Based Learning* terkait dengan peningkatan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Hal ini juga berlaku pada proses pembelajaran yang dapat dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat memahami diri sendiri serta mampu mengembangkan pengetahuan yang ia peroleh (Ekowati et. al., 2019).

## KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan media ular tangga efektif diterapkan di sekolah dasar. Pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu metode pembelajaran unik yang memadukan proses belajar terus menerus melalui metode bermain. Hasil dari penelitian ini melihat bahwa peningkatan keterampilan berhitung dari siklus I ke siklus II siswa kelas V SD N 06 Rantau Bertuah. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil pembahasan analitis data bahwa pembelajaran berbasis permainan berpotensi meningkatkan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar khususnya di SD Negeri 06 Rantau Bertuah Kecamatan Minas Kabupaten Siak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim, J. A., & Kurniaman, O. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 178 Pekanbaru Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 178 PEKANBARU. 1–10.
- Andreas, S. 2019. PISA 2018 Insights and Interpretations. OECD. New York. Arifin, Samsul, dan Y. Krisnadita. 2017. Aplikasi Plugin Transfer Domain Di PT Beon Intermedia. *Jurnal Teknologi Informasi*. 8 (1):75-83.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. 5(4): 11-17.
- Ekowati, D. W dan B. I. Suwandayani, 2019. Literasi Numerasi untuk Sekolah Dasar. UMM. Malang.
- Ekowati, D. W., dan I. B. Suwandayani. 2018. Literasi Numerasi untuk Sekolah Dasar. Vol. 1. UMMPress. Malang.
- Hamzah, R. A. 2021. Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan I Program Merdeka Belajar Kemdikbud Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi*. 1 (2):1-8.
- Hanan, M. P., & Alim, J. A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Pada Materi Geometri. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59-66.
- Jalinus.J.,& Alim, J. A., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer pada Topik Bilangan Bulat untuk Siswa SD Pendidikan Matematika FKIP UNRI. *Jurnal Tunjuk Ajar*, Volume 1, Nomor 1, 2018. 1.
- Lisa, H. 2018. Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(2): 45-70
- Maulidina, M. A., & Abidin, Z. 2018. Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 4 (2): 113-118.
- Nasution, M. K. 2017. Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. 11 (1):9-17.
- Pemikiran, J. J., Pengembangan, D. A. N., Dasar, S., Novita, L., Siti, F., Rohadatul, K., & Rabani, A. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. 8(2), 126–137.
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. 05(04), 11301–11308.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 2(1), 68–73.

- Winatha, K. R dan I. M. D. Setiawan. 2020. Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10 (3):198-206.
- Wulandari, I., Alim, J. A., & Putra, M. J. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang dan Berat untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7078-7092.
- Yulsar, W. K., Witri, G., & Alim, J. A. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA SDN 161 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-10