

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR
TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS V UPT SD NEGERI 067776 MEDAN JOHOR
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

***THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE ASSISTED BY SNAKE AND
LADDER MEDIA ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES FOR
FIFTH-GRADE STUDENTS AT UPT SDN 067776 MEDAN
JOHOR FOR THE 2025/2026 ACADEMIC YEAR***

Kornelius Ibrey Rejeki Manik⁽¹⁾, Dedi Holden Simbolon⁽²⁾, Siti Rakiyah⁽³⁾,

^{1) 2) 2)} Universitas Quality ^(1) 2) 3) Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban
Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

⁽¹⁾ korneliusmanik7@gmail.com, ⁽²⁾ dedi.holden@universitasquality.ac.id, ⁽³⁾ sitirakiyah09@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V SD. Latar belakang penelitian adalah rendahnya hasil belajar IPA pada materi Permukaan Bumi di UPT SDN 067776 Medan Johor, yang diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang konvensional, kurang menarik, dan kurangnya media yang memvisualisasikan konsep abstrak. Penelitian menggunakan metode quasi-experiment dengan desain pretest-posttest control group. Sampel terdiri dari 39 siswa kelas V, yang terbagi menjadi kelas eksperimen (V-A) yang diajar dengan model TGT berbantuan media ular tangga dan kelas kontrol (V-B) yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai lebih tinggi pada kelas eksperimen (pretest 45,26 menjadi posttest 83,68) dibandingkan kelas kontrol (pretest 49,50 menjadi posttest 72,50). Hasil uji hipotesis ($t\text{-hitung} = 2,372 > t\text{-tabel} = 2,026$) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi Permukaan Bumi.

Kata Kunci : Teams Games Tournament (TGT), Pembelajaran Kooperatif.

ABSTRACT

This study aims to identify the effect of applying the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by snake and ladder media on the science learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The

research background is the low science learning outcomes on Earth's Surface material at UPT SDN 067776 Medan Johor, suspected to be caused by conventional teaching methods that are less engaging and a lack of media to visualize abstract concepts. The study used a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 39 fifth-grade students, divided into an experimental class (V-A) taught using the TGT model with snake and ladder media and a control class (V-B) taught using conventional methods. The research instrument was a 10-item multiple-choice test. Data were analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results showed a higher average score increase in the experimental class (pretest 45.26 to posttest 83.68) compared to the control class (pretest 49.50 to posttest 72.50). The hypothesis test result ($t\text{-count} = 2.372 > t\text{-table} = 2.026$) indicated a significant effect. The conclusion of this study is that the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by snake and ladder media has a positive and significant effect on improving the science learning outcomes of fifth-grade students on Earth's Surface material.

Keywords : Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning,

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan fundamental dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang menjadi penentu kemajuan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan mencerminkan kualitas sumber daya manusia yang unggul, sehingga keduanya merupakan entitas yang tidak terpisahkan (Republik Indonesia, 2003). Dalam konteks pembelajaran di sekolah, keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam mentransfer pengetahuan, tetapi juga oleh kemampuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered) agar tercapai hasil belajar yang optimal (Dimiyati & Mujdiono, 2021).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki karakteristik tersendiri yang menuntut kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Materi Permukaan Bumi, misalnya, mencakup pembahasan tentang litosfer, hidrosfer, atmosfer, serta berbagai fenomena alam yang terbentuk akibat tenaga endogen dan eksogen. Karakteristik materi yang abstrak ini memerlukan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara konkret (Wicaksono, 2021; Nursa'ban, 2022). Namun demikian, observasi awal di UPT SD Negeri 067776 Medan Johor menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA masih didominasi

oleh metode ceramah yang berpusat pada guru (teacher-centered). Pendekatan ini cenderung membuat siswa pasif, mudah merasa jenuh, dan kurang termotivasi untuk mendalami materi. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi dangkal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas V, hasil belajar siswa pada materi Permukaan Bumi masih jauh dari harapan. Dari total 39 siswa kelas V, hanya 15 siswa (38,5%) yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sementara 24 siswa lainnya (61,5%) berada di bawah KKM. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Tasbih dan Andriani (2024) yang mengungkapkan bahwa rendahnya kualitas hasil belajar salah satunya dipicu oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif sehingga peserta didik menjadi pasif. Kondisi ini diperparah dengan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak seperti Permukaan Bumi.

Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam desain pembelajaran yang tidak hanya mampu mengaktifkan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak. Salah satu alternatif yang dipandang tepat adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edwards ini menekankan pada kerja sama dalam tim kecil yang heterogen, di mana siswa saling mendukung untuk menguasai materi (Trianto, 2011). Unsur permainan dan turnamen dalam TGT dapat memacu motivasi belajar, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, serta mengurangi kecemasan siswa dalam belajar (Slavin, 2020). Penelitian Lubis (2019) membuktikan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran IPA di SD mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Untuk mengatasi keabstrakan materi Permukaan Bumi, integrasi model TGT dengan media pembelajaran yang konkret menjadi sangat penting. Media permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif yang menarik. Media ini tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga dapat dimodifikasi menjadi sarana pembelajaran yang interaktif. Kelebihan media ular tangga antara lain mampu menciptakan pembelajaran sambil bermain, melatih konsentrasi, menumbuhkan kerja sama antar siswa, serta memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata (Ferryka, 2017; Septiyanto, 2021). Penelitian Rahayu dkk. (2025) menunjukkan bahwa integrasi media ular tangga dengan pendekatan TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas V SD. Namun demikian, penelitian yang

secara khusus mengkombinasikan model TGT dengan media ular tangga pada materi Permukaan Bumi dalam pembelajaran IPA di kelas V SD belum pernah dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan model Cooperative Learning tipe TGT berbantuan media ular tangga; (2) mendeskripsikan hasil belajar IPA siswa yang diajar tanpa model TGT berbantuan media ular tangga; dan (3) menganalisis pengaruh signifikan penerapan model Cooperative Learning tipe TGT berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi Permukaan Bumi.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 067776 Medan Johor yang beralamat di Jalan Pintu Air IV, Kelurahan Kwala Bekala, Kecamatan Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian berlangsung pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan November 2025. Pemilihan lokasi didasarkan pada karakteristik sekolah yang memiliki kelas paralel (V-A dan V-B) serta aksesibilitas yang memungkinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi-experimental design. Desain yang diterapkan adalah pretest-posttest control group design, yang melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model Cooperative Learning tipe TGT berbantuan media ular tangga, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri 067776 Medan Johor yang berjumlah 39 orang, terbagi dalam dua kelas yaitu V-A sebanyak 19 siswa dan V-B sebanyak 20 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dengan pertimbangan kesetaraan karakteristik akademik antar kelas. Kelas V-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-B sebagai kelompok kontrol.

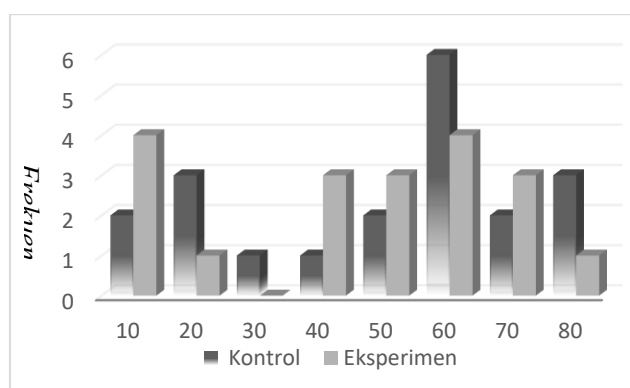
Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (independent variable) berupa model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT berbantuan media ular tangga, dan variabel terikat (dependent variable) berupa hasil belajar IPA siswa pada materi Permukaan Bumi. Hasil belajar diukur melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda yang mencakup ranah kognitif tingkat C3 (menerapkan) dan C4 (menganalisis). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang dikembangkan berdasarkan

kisi-kisi yang mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) materi Permukaan Bumi. Sebelum digunakan, instrumen diuji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor butir dengan skor total menggunakan rumus korelasi product moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach. Hasil uji coba menunjukkan bahwa dari 20 butir soal yang diujicobakan, 10 butir dinyatakan valid dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,813 yang termasuk dalam kategori baik.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan meliputi perizinan penelitian, observasi, penyusunan perangkat pembelajaran, dan uji coba instrumen. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian pretest pada kedua kelas untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga selama 2 jam pelajaran (2×35 menit), sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan alokasi waktu yang sama. Setelah perlakuan, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur pencapaian hasil belajar. Teknik analisis data mencakup analisis deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku, serta analisis inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas data menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas varians menggunakan uji F. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t independent sample pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

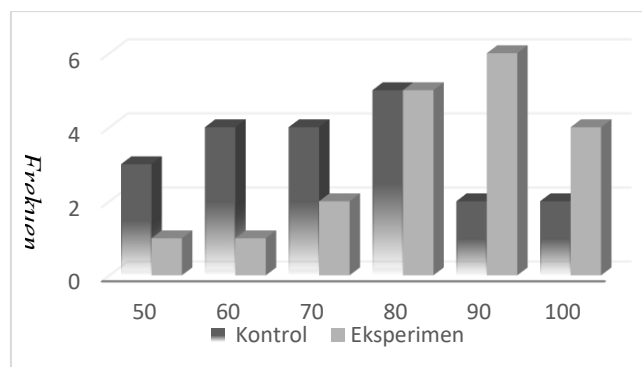
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Permukaan Bumi sebelum diberikan perlakuan. Hasil analisis data pretest menunjukkan bahwa kelas eksperimen (V-A) memperoleh nilai rata-rata sebesar 45,26 dengan simpangan baku 23,18, sedangkan kelas kontrol (V-B) memperoleh nilai rata-rata 49,50 dengan simpangan baku 23,50.



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar akhir. Kelas eksperimen yang diajar dengan model TGT berbantuan media ular tangga memperoleh nilai rata-rata 83,68 dengan simpangan baku 13,83. Sementara itu, kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 72,50 dengan simpangan baku 15,52.



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

2. Analisis Statistik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Liliefors untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest kedua kelas disajikan pada Tabel :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Kelas	N	L_o	L_{tabel}
V-A (Eksperimen)	19	0,1462	0,195
V-B (Kontrol)	20	0,1454	0,190
V-A (Eksperimen)	19	0,1190	0,195
V-B (Kontrol)	20	0,1397	0,190

Berdasarkan Tabel 1, seluruh nilai L-hitung lebih kecil dari L-tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kedua kelas berdistribusi normal pada taraf signifikansi 5%.

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah varians data kedua kelas bersifat homogen. Pengujian menggunakan uji F dengan kriteria data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Kelas	L_o	L_{tabel}	Keterangan
V-A (Eksperimen)	0,1462	0,195	Homogen
V-B (Kontrol)	0,1454	0,190	Homogen

Hasil analisis menunjukkan bahwa F-hitung untuk data pretest (1,028) maupun posttest (1,259) lebih kecil dari F-tabel (2,20), sehingga kedua kelas memiliki varians yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model TGT berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa. Karena data berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis menggunakan uji-t independent sample. Hasil perhitungan uji-t disajikan pada Tabel.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Rata-rata	Varians	t-hitung
V-A (Eksperimen)	83,684	191,228	2,372
V-B (Kontrol)	72,500	240,789	

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,372, sedangkan t-tabel pada derajat kebebasan (df) = 37 dan taraf signifikansi 5% adalah 2,026. Karena t-hitung (2,372) > t-tabel (2,026), maka hipotesis penelitian (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi Permukaan Bumi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest 83,68, lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya mencapai 72,50. Selisih peningkatan dari pretest ke posttest juga menunjukkan keunggulan kelas eksperimen (38,42 poin) dibanding kelas kontrol (23,00 poin). Keberhasilan ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, model TGT menciptakan pembelajaran kooperatif dimana siswa saling membantu dalam kelompok heterogen, sehingga terjadi tutor sebaya yang memudahkan pemahaman konsep abstrak (Trianto, 2011). Kedua, media ular tangga memvisualisasikan materi Permukaan Bumi menjadi lebih konkret melalui gambar-gambar

pada papan permainan (Ferryka, 2017). Ketiga, unsur kompetisi dalam permainan meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka berlomba memperoleh skor tertinggi untuk kelompoknya (Slavin, 2020). Keempat, aturan maju mundur berdasarkan jawaban menciptakan pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

Sementara itu, pembelajaran konvensional di kelas kontrol membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara emosional, sehingga pemahaman materi abstrak menjadi terbatas. Hal ini sejalan dengan temuan Tasbih dan Andriani (2024) bahwa metode ceramah yang monoton menyebabkan siswa mudah jenuh. Uji hipotesis membuktikan $t\text{-hitung} (2,372) > t\text{-tabel} (2,026)$, sehingga model TGT berbantuan media ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi Permukaan Bumi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Permukaan Bumi Kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar IPA siswa menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga kelas V SDN 067776 Medan Johor T.P 2025/2026 diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 45,26 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 83,648. Dapat disimpulkan pembelajaran konvensional tidak terlalu besar memberikan perubahan hasil belajar.
2. Hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga kelas V SDN 067776 Medan Johor T.P 2025/2026 diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 49,50 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 72,50. Ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga dapat memberikan perubahan yang besar.
3. Ada pengaruh yang signifikan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- B Abdurrahman A, Ariawan R, Astuti LT, 2023. Pengaruh Metode Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Juring, e-Journal*, 54: 17–60.
- Andriyani LPY, Tika IN, Artawan P, 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 13: 112–125.
- Arsyad, 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat : RajaGrafindo Persada.
- Astuti, 2023. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Creswell JW, 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Amerika Serikat : SAGE Publications.
- Dimiyati, Mujdiono, 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamaluddin, 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Pedagogia.
- Ferryka PZ, 2017. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10: 120–130.
- Ghaniem AF, Rasa A, 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi/Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*.
- Handayani, 2010. *Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Yogyakarta : Penerbit Edukasi.
- Haryanto, 2022. *Atmosfer dan Cuaca*. Bandung : Penerbit Geoscience.
- Nurmuzayyana N, Jamilah J, Ola Rivai AT, Rijal M, 2024. *A Quasi-Experimental Study: The Influence of Web-Enhanced Learning on Student Learning Independence*. *Biosfer*, 14.
- Ningtiyas RI, Sahal M, Gusmeri Y, 2023. Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Berbasis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Armada Pendidikan*.
- Nursa'ban, 2022. *Geologi Dasar*. Boston : Penerbit Earth Science.
- Oli M A, 2024. Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10: 145–160.
- Purba, 2022. *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung : Penerbit Akademia.
- Purwanto, 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Putra IKA, Sudatha IGW, Sukmana AIWIY, 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4: 108–116.
- Rahayu S, Fatmaryanti SD, Ngazizah N, 2025. Pengaruh Integrasi Media Permainan Ular Tangga dengan Pendekatan Pembelajaran TGT terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Elementary School*, 12: 78–92.
- Republik Indonesia, 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 78. Sekretariat Negara.
- Sarjana, 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Permainan*. Jakarta : Pustaka Edukatif.
- Septiyanto A, 2021. *Media Pembelajaran Ular Tangga*. Yogyakarta : Penerbit Edukasia.

- Slavin RE, 2020. *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). London : Pearson.
- Sudjana, 2021. *Pengujian Hipotesis Statistik*. Bandung : Tarsito.
- Sudi, 2022. *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Inovasi Pendidikan.
- Sugiyono, 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, 2022. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto, 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Wicaksono, 2021. *Bumi dan Permukaannya*. Jakarta : Penerbit Sains Populer.