

**PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI KELAS IV SD
NEGERI 040508 SARINEMBAH TAHUN
AJARAN 2025/2026**

***THE EFFECT OF EDUCATIONAL SNAKES AND LADDERS MEDIA
ON STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN
GRADE IV OF SD NEGERI 040508 SARINEMBAH
ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Tania Grace Sella Br Surbakti⁽¹⁾, Dewi Afriyani Susanti⁽²⁾, Rinci Simbolon⁽³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Univeristas Quality

¹sellataniagrace22@gmail.com, ²dewigtg88@gmail.com, ³simbolonrinci@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Pelajaran 2025/2026 tanpa menggunakan media ular tangga edukatif dan hasil belajar siswa yang menggunakan media ular tangga pada mata pelajaran Matematika. Lokasi dan pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026 pada tanggal 11 November sampai 13 November 2025 yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 28 orang. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest desain* tidak ada kelas kontrol yang digunakan melainkan hanya ada satu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV sebelum ada penerapan media ular tangga edukatif mendapat nilai rata-rata 66,10 dan setelah dilakukan *posttest* dengan memberikan pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif hasil tes akhir rata-rata siswa kelas IV menjadi 82,8 di SD Negeri 040508 Sarinembah. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $T_{hitung} 16,79 > T_{tabel} 2,05$ maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $16,79 > 2,05$ sehingga H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar matematika di Kelas IV SD negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata kunci : Hasil Belajar, Media Ular Tangga Edukatif.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of educational snakes and ladders media on mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 040508 Sarinembah in the 2025/2026 academic year, comparing learning outcomes without the use of educational snakes and ladders media and learning outcomes using the media in mathematics subjects. The location and implementation of this research were conducted at SD Negeri 040508 Sarinembah during the 2025/2026 academic year from November 11 to November 13, 2025. The subjects of this study were 28 fourth-grade students. The research design used was a one-group pretest–posttest design, in which no control class was used; instead, there was only one experimental group that received the treatment. The results of this study indicate that the learning outcomes of fourth-grade students before the implementation of educational snakes and ladders media had an average score of 66.10. After conducting the posttest by providing instruction using educational snakes and ladders media, the average final test score of fourth-grade students increased to 82.8 at SD Negeri 040508 Sarinembah. Based on the results of the hypothesis test, the value of $t_{\text{calculated}}$ was 16.79, which is greater than t_{table} of 2.05 ($16.79 > 2.05$), therefore H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of using educational snakes and ladders media on mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 040508 Sarinembah in the 2025/2026 academic year.

Keywords : *Learning Outcomes, Educational Snakes and Ladders Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Secara umum, pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan potensi, keterampilan, pengetahuan, nilai, serta sikap seseorang agar menjadi manusia yang berilmu, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan karakter serta pengembangan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, proses pendidikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu

menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan adalah tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Pendidikan harus mampu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pandangan ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah hendaknya tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan hidup.

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif di setiap jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, guru memegang peranan yang sangat penting sebagai pendidik, fasilitator, motivator, dan evaluator. Guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru juga diharapkan mampu memanfaatkan berbagai media dan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan.

Dalam proses pembelajaran, metode dan media merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Metode pembelajaran berkaitan dengan cara guru menyampaikan materi, sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian pesan pembelajaran. Gafur (1979) menyatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang sering menimbulkan permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah matematika. Matematika sering dianggap sebagai mata

pelajaran yang sulit, abstrak, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Pada jenjang kelas IV sekolah dasar, siswa mulai dihadapkan pada konsep-konsep matematika yang lebih kompleks seperti operasi hitung campuran, pecahan, kelipatan dan faktor, serta konsep geometri dasar. Konsep-konsep tersebut sering kali sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah atau latihan soal secara terus-menerus tanpa variasi pendekatan.

Berdasarkan pengamatan di kelas, banyak siswa yang menunjukkan kurangnya minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran matematika. Sebagian siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, mengantuk, bahkan melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran seperti mengganggu teman atau keluar masuk kelas saat pelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berdampak langsung pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar matematika.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang bervariasi. Pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) membuat siswa hanya menerima informasi secara pasif tanpa kesempatan untuk bereksplorasi dan berinteraksi secara aktif. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan unsur bermain, bergerak, dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur edukatif dan hiburan (edutainment). Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah permainan ular tangga edukatif. Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang sudah dikenal luas oleh anak-anak dan memiliki daya tarik tersendiri. Melalui modifikasi yang tepat, permainan ini dapat diintegrasikan dengan soal-soal atau tantangan matematika yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Penggunaan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran matematika memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Setiap langkah dalam permainan dapat dikaitkan dengan penyelesaian soal atau pemahaman konsep tertentu. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas bermain yang terstruktur ini dapat meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta pemahaman konsep matematika secara bertahap.

Selain itu, media permainan juga dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung juga dapat melatih kerja sama, sportivitas, dan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini sejalan dengan

tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik.

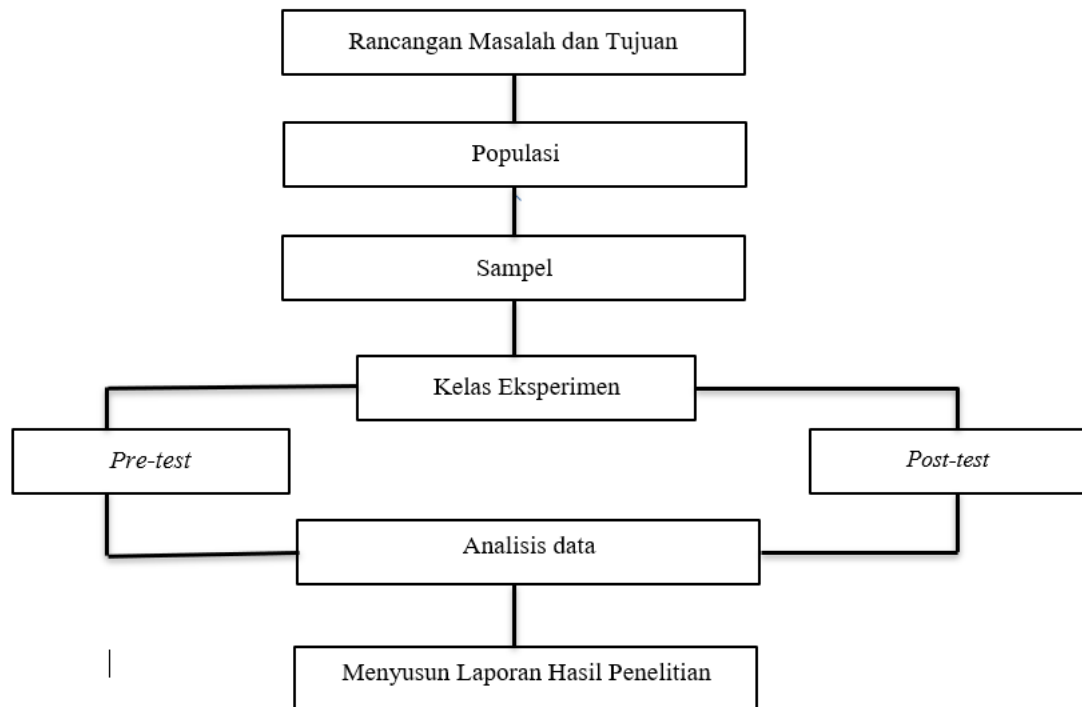
Meskipun permainan ular tangga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, penggunaannya dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar masih belum optimal dan belum terstruktur secara sistematis. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menguji pengaruh media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media dan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar secara optimal.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 040508 Sarinembah yang berlokasi di Desa Sarinembah, Kecamatan Munte, Kabupaten Karo pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Dari jumlah populasi tersebut, diambil sampel sebanyak 14 siswa yang dipilih secara acak untuk dijadikan subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental research). Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal mereka pada materi bangun datar. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga edukatif. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan dan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Berikut rancangan prosedur penelitiannya :



Gambar 1. Rancangan Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan yang meliputi perizinan kepada kepala sekolah, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta penyiapan media dan perangkat pendukung seperti papan ular tangga, dadu, kartu soal, dan lembar observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pretest, melaksanakan pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif pada materi bangun datar, dan diakhiri dengan pemberian posttest. Tahap akhir penelitian adalah pengolahan data dan penyusunan laporan hasil penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media ular tangga edukatif dalam pembelajaran, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes esai sebanyak 20 butir soal yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Skor yang diperoleh siswa kemudian dihitung menjadi nilai akhir dengan rumus: $\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100$. Selain tes, data juga diperoleh melalui dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan arsip hasil pekerjaan siswa.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment untuk mengetahui kesesuaian setiap butir

soal terhadap skor total. Seluruh butir soal dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5%. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach dan diperoleh nilai sebesar 0,775 yang lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian pada taraf signifikansi 0,05. Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Liliefors untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji statistik untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026 dengan desain One Group Pretest–Posttest, yaitu membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif pada materi bangun datar. Berdasarkan hasil pretest, nilai siswa masih bervariasi dan cenderung berada pada kategori sedang. Nilai terendah berada pada 50 dan nilai tertinggi 85, dengan rata-rata sebesar 66,78. Distribusi nilai pretest menunjukkan masih terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (70), sehingga pemahaman awal siswa terhadap materi bangun datar belum merata dan masih membutuhkan penguatan.

Setelah diberikan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran menggunakan media ular tangga edukatif, hasil posttest mengalami peningkatan yang jelas. Nilai posttest berada pada rentang 70 sampai 95, dengan rata-rata 82,14. Secara umum, siswa menunjukkan capaian lebih baik karena tidak ada lagi nilai yang berada pada kategori rendah (di bawah 70), dan sebaran nilai menjadi lebih merata dibandingkan saat pretest.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas Liliefors untuk memastikan syarat analisis terpenuhi. Hasil uji menunjukkan data berdistribusi normal, baik untuk pretest ($Lo = 0,113 < Lt = 0,167$) maupun posttest ($Lo = 0,157 < Lt = 0,167$). Karena data normal, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji t berpasangan (paired sample t -test).

Hasil uji t menunjukkan $thitung = 16,792$ dan $ttabel = 2,055$ pada taraf signifikansi 0,05, sehingga $thitung > ttabel$. Nilai signifikansi juga sangat kecil ($p \text{ two-tail} \approx 1,79E-15$), yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga edukatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD

Negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026. Selisih rata-rata nilai (posttest–pretest) pada data uji t adalah sekitar 15,19 poin, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang besar setelah perlakuan diberikan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga edukatif mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Peningkatan terlihat dari perubahan rata-rata nilai yang lebih tinggi pada posttest dibandingkan pretest, serta berkurangnya jumlah siswa yang berada pada kategori nilai rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi masalah umum dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, seperti rendahnya minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media ular tangga edukatif yang menekankan prinsip belajar sambil bermain. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung melalui aktivitas permainan, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menyelesaikan soal-soal yang terdapat pada kotak permainan. Situasi belajar yang menyenangkan ini mendorong siswa lebih fokus, tidak mudah bosan, dan lebih termotivasi untuk memahami materi. Dengan kata lain, permainan membantu mengubah pembelajaran matematika yang cenderung dianggap sulit dan abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Selain itu, permainan ular tangga edukatif juga memberikan penguatan (reinforcement) secara berulang. Siswa terus berhadapan dengan pertanyaan/tugas yang berkaitan dengan bangun datar selama permainan berlangsung. Pengulangan yang dilakukan dalam suasana santai dan kompetitif secara positif membantu siswa mengingat konsep, rumus, serta ciri-ciri bangun datar dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan hasil posttest yang menunjukkan nilai lebih tinggi dan persebaran nilai yang lebih homogen (simpangan baku posttest lebih kecil dibandingkan pretest), yang berarti pemahaman siswa menjadi lebih merata.

Hasil uji t berpasangan semakin memperkuat bahwa peningkatan yang terjadi bukan sekadar kebetulan, melainkan benar-benar dipengaruhi oleh perlakuan. Nilai thitung yang jauh lebih besar dari ttabel menandakan bahwa perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga edukatif sangat kuat. Dengan demikian, penggunaan media ini layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dasar seperti bangun datar.

Walaupun demikian, penelitian ini menggunakan desain satu kelompok tanpa kelas kontrol, sehingga peningkatan hasil belajar tidak dapat dibandingkan dengan pembelajaran

tanpa media pada kelompok lain dalam waktu yang sama. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menambahkan kelompok kontrol agar pengaruh media dapat diuji lebih kuat, serta memperluas materi dan jumlah sampel untuk memastikan hasil yang lebih general.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Sebelum penerapan media ular tangga edukatif, hasil belajar matematika siswa berada pada kategori sedang dengan kemampuan yang bervariasi. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 66,10, dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 42. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi bangun datar belum merata dan masih terdapat siswa yang memperoleh nilai rendah.

Setelah diterapkan media ular tangga edukatif dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan berada pada kategori baik. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82,8 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga edukatif mampu membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

Hasil uji statistik juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ular tangga edukatif dengan peningkatan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media ular tangga edukatif efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 75–85.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azrianti, R., & Sukma, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 112–120.
- Badriyah, L., dkk. (2020). *Pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Dantes, N. (2017). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Dewantara, K. H. (2013). *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Ekawati, N., dkk. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan kerja sama anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 45–55.
- Falahudin, I. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 4(1), 104–117.
- Farid, M. (2017). *Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. (2014). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Piaget, J. (2013). *Psikologi anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prasetyo, E. (2020). *Pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2014). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: JICA–Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Depdiknas.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran matematika SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.