

Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Yantoro, Devi Liansari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Information

Reviewed : Agust 5, 2016
Revised : Nov 11, 2016
Available Online : Des 22, 2016

Keyword

Tanggung Jawab, Media Ular tangga, Matematika, Sekolah Dasar

Correspondence

e-mail : yantoro@unja.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the increase in the character of student learning responsibilities by using snake ladder game media in class III mathematics subjects at SD Negeri 13/1 Bulu. This research method is class action research. In this research has three cycles, in one cycle carrying out two meetings. The procedures of this research are four, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of this study showed that in the first cycle teacher activity reached 66.66%, student activities in playing snakes and ladders reached 66.66% and student learning responsibilities in this cycle reached 50.66%. while the second cycle of teacher activity reached 100%, student activity in performing snake play ladder 88.88%, and student learning responsibilities 68.96%. in the second cycle it has experienced an increase but has not reached the established criteria. Then continued in the third cycle with the percentage of teacher activity 100%, student activity 100% and student learning responsibilities have reached 81.8%. Based on the results of the research, it can be concluded that the use of snake ladder game learning media in the eyes of third grade mathematics learning at SDN 13/1 Muara Bulian can improve the character of student learning responsibilities

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v1i2.7108>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian manusia, pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia menjadi bermoral dan berilmu, maka dari itu pendidikan sangat penting bagi manusia. Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik diperuntukkan bagi generasi selanjutnya, tujuan pendidikan karakter sendiri yaitu untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju masa depan yang lebih baik.

Karakter menurut kamus besar bahasa indonesia (2008), merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Karakter dimaknai secara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup, kerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, dan masyarakat.

Tanggung jawab merupakan salah satu dari delapan belaskarakter yang ada dalam pendidikan karakter. Tanggung jawab memegang peranan penting dalam setiap aspek kehidupan manusia. Lickona (2012 : 155) “Setiap anak menjadi kompeten dalam ketrampilan akademik, bertanggung jawab atas tindakan mereka, percaya diri dalam kemampuan mereka, dan antusias terhadap pembelajar sepanjang hayat”.

Tanggung jawab harus ditanamkan pada diri seseorang sejak dini. Di luar sekolah orang tua yang bertugas untuk menanamkan tanggung jawab pada anak mereka, sedangkan untuk di sekolah tugas seorang guru yang harus menanamkan tanggung jawab pada anak didik mereka terutama tanggung jawab belajar pada siswa itu sendiri. Jadi dalam proses pembelajaran tidak hanya penyampaian materi saja yang harus dilakukan oleh guru. Tetapi pembentukan karakter siswa juga harus dilakukan. Tanggung jawab belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya peningkatan pembelajaran matematika, yaitu apabila dikehendaki peningkatan pembelajaran matematika maka dibutuhkan tanggung jawab belajar yang lebih besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini menempatkan tanggung jawab belajar yang sangat pada posisi yang penting di dalam proses pembelajaran matematika, tetapi pada saatnya realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak memiliki tanggung jawab belajar yang tinggi dalam mata pelajaran matematika. Tanggung jawab adalah sesuatu yang harus dilakukan dan merupakan suatu kewajiban. Salah satu tanggung jawab siswa adalah mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya yang diberikan oleh guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dalam proses pembelajaran matematika pada kelas III SD Negeri 13/1 Muara Bulian dari tanggal 14 – 19 September 2015 di kelas III yang berjumlah 30 siswa bahwa tanggung jawab belajar siswa masih rendah. Ada beberapa akar penyebab rendahnya tanggung jawab siswa. Akar penyebab rendahnya tanggung jawab belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya tanggung jawab siswa antara lain dapat bersumber dari guru, , dan dari siswa itu sendiri.

Penyebab kurangnya tanggung jawab belajar siswa pada kelas III SD Negeri 13/1 Muara Bulian disebabkan karena terlalu monotonnya suasana dalam pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Di samping itu juga karena faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung dalam merangsang tanggung

jawab siswa. Hal ini menggambarkan bahwa tanggung jawab siswa belajar matematika dalam pembelajaran matematika kurang terlihat.

Faktor guru yaitu dalam proses belajar mengajar kurang memperhatikan suatu karakter yang harus ditanamkan dalam diri siswa. Guru hanya terpaku pada penyampaian materi saja. Jika guru terus menerus dalam proses pembelajaran seperti itu akan menyebabkan siswa jenuh dalam belajar. Kejenuhan yang muncul pada siswa akan mengakibatkan siswa tidak bersungguh-sungguh dalam belajar dan berdampak pada karakter tanggung jawab siswa berkurang. Di dalam observasi guru sudah menggunakan model pembelajaran namun guru tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran guru hanya diletakkan dalam lemari guru saja. sehingga Kejenuhan siswa muncul yang berakibat pada tanggung jawab belajar itu sendiri. Media pembelajaran bukan dari benda sekitar saja namun media pembelajaran juga bisa dari sebuah permainan. Di dalam penelitian ini peneliti akan menambahkan media pembelajaran yang berupa permainan ular tangga.

Penulis menerapkan sebuah permainan ular tangga yang menarik dan divariasikan untuk siswa agar siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Media permainan ular tangga yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah permainan yang terdiri dari papan bernomor berwarna-warni yang memiliki gambar tangga dan ular seperti papan permainan ular tangga pada umumnya. Untuk cara memainkannya sebagian besar sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja peserta didik diminta menjawab soal-soal yang ada di dalam kartu sesuai nomor kotak pertanyaan, setiap jawaban benar mendapatkan point sebesar sepuluh point. Kartu pertanyaan ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang ada, dimana pengambilan soal dilakukan oleh perwakilan kelompok. pembacaan soal dilakukan oleh guru. Permainan selesai jika ada kelompok yang berhasil mencapai angka dua puluh terlebih dahulu, maka kelompok tersebut keluar sebagai pemenang dengan mendapatkan bonus skor sebesar sepuluh point. Permainan ular tangga juga akan selesai apabila waktu permainan habis, disesuaikan dengan ketahanan anak dalam berkonsentrasi, maka pemenang kelompok ditentukan dari angka dimana bidak itu berada. Melihat dari latar belakang seperti yang telah dijabarkan diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yaitu tentang “Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III SDN 13/1 Muara Bulian”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis penelitian tindakan kelas atau disebut juga dengan *Classroom Action Research*(CAR). Ciri atau karakteristik umum dalam penelitian ini adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan guru di dalam kelas. Menurut Arikunto (2013:130)“ Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas”. Dari beberapa teori para ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagian – bagian yang berbeda.

Karakteristik Subjek dan Tempat

Penelitian Karakteristik Subjek

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III SDN 13/1 Muara Bulian dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SDN 13/1 Muara Bulian yang berlokasi pada kecamatan Muara Bulian, kabupaten Batang Hari, kelurahan Rengas Condong. Sekolah ini berada di pinggir JL. Raden Mataher Muara Bulian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas III SDN 13/1 Muara Bulian.

Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dalam semester genap, yang dimulai pada tanggal 18 Maret 2016 hingga selesai. Dalam waktu tersebut digunakan oleh peneliti untuk melakukan observasi, melakukan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan melakukan pengamatan dan refleksi.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus, setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Berikut ini akan diterangkan mengenai tahapan-tahapan yang perlu disiapkan dan dilaksanakan pada saat melaksanakan penelitian. Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus. Pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dan guru selama proses pelaksanaan tindakan, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan Dokumentasi

Analisis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi pada proses pembelajaran matematika. Untuk mengetahui atau menganalisis data keberhasilan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan tanggung jawab belajar pada mata pelajaran matematika. Menggunakan lembar observasi tanggung jawab belajar, lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

Menurut Purnama Sari Dkk “Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum”

Dari hasil skor lembar observasi tanggung jawab belajar akan di presentasikan, dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{—————}}{\text{—————}} \times 100\%$$

Penilaian dilakukan dengan mengkonfirmasi persentase penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

85% - 100%	= Sangat Baik
75% - 84.99%	= Baik
65% - 74.99%	= Cukup
55% - 64.99%	= kurang
<55%	= Rendah

Sumber (Aunurrahman 2012: 224)

Langkah analisis data dalam penelitian ini:

1. Data lembar observasi tanggung jawab belajar siswa diberi skor.

2. Menghitung presentase menggunakan rumus presentase yang telah dijabarkan.
3. Analisis deskripsi berupa paparan atau penjelasan data hasil observasi melalui lembar observasi.

Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila karakter tanggung jawab belajar siswa sudah mengalami peningkatan. Dari kondisi awal sampai setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga sampai selesainya tindakan.

Menurut Mulyasa 2014: 215 “ada pun segi keberhasilan dari perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik setidaknya-tidaknya 80% “. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa tanggung jawab belajar siswa pada observasi awal mempunyai presentase 37.97%. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila tanggung jawab belajar siswa mencapai 80% atau lebih sekitar 24 siswa yang mengalami peningkatan tanggung jawab belajar melalui penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini, hal ini disebabkan pembelajaran masih konvensional. Penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran ini mewujudkan adanya perbedaan cara guru mengajar dan adanya variasi media pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menimbulkan tanggung jawab belajar pada siswa, sehingga membuat siswa menjadi bertanggung jawab pada saat belajar, antusias, dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa terlihat bersemangat dalam belajar karena ingin dapat menjawab kuis atau soal dengan benar agar menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan selama tiga siklus ini terlihat bahwa karakter tanggung jawab belajar siswa meningkat dari siklus pertama hingga siklus ke tiga.

Tabel 4.11 Tabel Hasil Presentase Siklus I, Siklus II Dan Siklus III

No	Hasil Observasi	Siklus		
		I	II	III
1	Aktivitas Guru	66.66	100	100
2	Aktivitas Siswa	66.66	88.88	100
3	Karakter Tanggung Jawab Belajar Siswa	50.66	68.96	81.8

Tabel 4.12 : Tabel Karakter Tanggung Jawab Belajar Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD/N 13/1 Muara Bulian:

No	Hasil Observasi	Observasi awal	Siklus		
			I	II	III
1	Karakter Tanggung Jawab Belajar Siswa	37.97	50.66	68.96	81.8

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang diperoleh dari tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan karakter tanggung jawab belajar siswa. Maka dapat diterangkan dalam pembahasan sebagai berikut:

Pada tahap observasi awal tanggung jawab belajar siswa 37.97% maka munculah permasalahan yaitu rendahnya tanggung jawab belajar siswa. Setelah diberikannya tindakan pemberian media pembelajran maka hasil persentase pada pencapaian tanggung jawab belajar siswa pada siklus I menunjukkan dengan rata-rata 50,66%. dari presentase ini dapat diketahui bahwa karakter tanggung jawab belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan, dimana karakter tanggung jawab belajar siswa belum mencapai presentasi yang diinginkan yaitu 80% atau 22 orang siswa sedangkan pada siklus I ini 50,66% dan termasuk pada kategori kurang. Dari siswa 30 siswa ada 21 dari siswa yang memiliki karakter tanggung jawab belajar siswa dengan kriteria rendah , Ada juga siswa yang mempunyai karakter tanggung jawab belajarnya kurang yaitu 3 siswa, siswa yang mempunyai tanggung jawab belajar cukup 5 siswa dan

hanya 1 siswa yang mempunyai tanggung jawab baik. Maka dari itu dilanjutkan dengan siklus yang kedua dan akan memperbaiki apa saja kekurangan yang ada di siklus satu.

Pada siklus II sudah di perbaiki dari siklus yang pertama yang dilihat dari refleksi yaitu dari mulai penjelasan tata tertib siswa dan peraturan yang diperjelas oleh guru serta pemberian waktu saat mengerjakan kuis. Maka dari itu diperoleh hasil tanggung jawab belajar siswa Sudah tampak presentase yang diperoleh siswa sudah mulai terlihat mencapai 68.96% dan memiliki kategori cukup dari presentase ini dapat diketahui bahwa karakter tanggung jawab belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga sudah mulai meningkat. Dari hasil observasi dari 30 orang siswa 10 orang siswa yang memiliki tanggung jawab belajar siswa termasuk kriteria kurang, 7 orang siswa yang memiliki tanggung jawab belajar siswa dengan kategori cukup, 12 orang siswa memiliki tanggung jawab belajar dengan kategori baik dan 1 orang siswa yang memiliki tanggung jawab belajar sangat baik. Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab belajar siswa sudah meningkat dari 50.66% sampai 68.96%. Namun dikarenakan presentase pada siklus kedua belum mencapai presentase yang diinginkan. Maka dilanjutkan pada siklus ke tiga.

Setelah dilaksanakannya siklus ketiga dengan membantu siswa membimbing cara mengerjakan soal maka diperoleh tanggung jawab belajar siswa pada siklus III ini tampak nilai rata-rata yang diperoleh siswa sudah mencapai 81.8% dari hasil ini bahwa karakter tanggung jawab belajar siswa sudah meningkat. Dari hasil observasi dengan jumlah 30 orang siswa ada 27 orang siswa mempunyai karakter tanggung jawab belajar baik dan 3 siswa mempunyai tanggung jawab belajar dengan kriteria sangat baik. Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab belajar siswa secara klasikal sudah meningkat dan telah mencapai kategori baik yang telah disesuaikan dengan kriteria keberhasilan yaitu 80% atau lebih. Pada siklus III ini peningkatan sudah meningkat dengan baik dan penelitian yang diinginkan sudah tercapai. Dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab belajar siswa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika disesuaikan dengan tingkat keberhasilan perubahan perilaku.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan karakter

tanggung jawab belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 13/1 Muara Bulian. Permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran matematika berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, yaitu adanya pemberian kuis berupa soal dari materi yang telah dipelajari siswa. Hal itu membuat siswa aktif, bertanggung jawab dan antusias mengikuti pembelajaran dan tidak lagi bosan dalam mengerjakan soal matematika.

Peningkatan persentase aktivitas guru, aktivitas siswa dan tanggung jawab belajar siswa rata-rata yaitu, pada siklus I aktivitas guru presentase mencapai 66.66% dan aktivitas siswa dalam siklus satu ini baru mencapai 66.66% sehingga pada pencapaian tanggung jawab belajar siswa pada observasi awal 37.97% dan pada siklus I menunjukkan dengan rata-rata 50,66%. Pada siklus II ini aktivitas guru presentase mencapai 100% namun dalam aktivitas siswa sudah mencapai 88.88%, Sedangkan tanggung jawab belajar siswa Sudah tampak presentase yang diperoleh siswa sudah mulai terlihat mencapai 68.96% dan memiliki kategori cukup. Siklus ketiga aktivitas guru memperoleh presentase yaitu 100%, akibat dari tindakan yang diberikan guru maka aktivitas siswa mencapai 100% serta tanggung jawab belajar siswa pada siklus III ini tampak nilai rata-rata yang diperoleh siswa sudah mencapai 81.8% dari hasil ini bahwa karakter tanggung jawab belajar siswa sudah meningkat sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah dipresentasikan berdasarkan kriteria karakter siswa yang telah mengalami perubahan mencapai 80%.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut kepada:

Kepala Sekolah agar:

Laporan hasil penelitian dapat digunakan dalam rangka Penilaian Kinerja Guru yang meliputi empat kompetensi, salah satunya kompetensi profesi, Mengusahakan fasilitas yang bisa mewadahi agar proses pembelajaran dapat bermutu

Guru agar:

Mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu cara meningkatkan karakter siswa, Media pembelajaran permainan ular tangga ini tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran matematika saja, tetapi dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang ada pemecahan masalahnya

Siswa agar:

Lebih aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan memiliki keterampilan-keterampilan sosial dalam bekerja sama, berbagi tugas, bertanggungjawab, dan menghargai pendapat orang lain, Langkah-langkah permainan ular tangga dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun (selain mata pelajaran matematika)

DAFTAR PUSTAKA

- Asnewastari. 2006. *Jurnal Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan hasil belajar siswa*
- Ashyar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gedung Prasada (Gp) Press Jakarta.
- Agus N. Cahyono. (2011). *Game Khusus menyeimbang Otak Kanan dan Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian*. Jakarta: pt rineka cipta
- Astuti, Puji Chatarina. *Pengaruh Bimbingan Belajar Orang Tua Terhadap Tanggung Jawab Belajar Anak Kelas IV SD Pangudi Luhur Don Bosco Semarang Tahun Pelajaran 2003/2004*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arief S. Sadiman. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, dan Darmiatun Suryatri. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Malang: Gava Media
- Iva Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Maisyaroh, Iis. 2014. *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Leader) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidaytullah. Jakarta.
- Mulyasa, 2014. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maksudin. 2013. *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Bekerja Sama Dengan Pustaka Belajar
- Narwanti, Sri. 2011. *Pendidikan Karakter: Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter Dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Familia

- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahaju, 2015. *Peran Permainan Ular Tangga Dalam Pembentukan Karakter Pada Pembelajaran Matematika Realistik*. Jurnal. Universitas kanjuruhan Malang.
Malang.
- Ulfa, Dinia. 2014. *Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Dengan Layanan Konseling Individual Berbasis Self Management Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Pemalang Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi universitas negeri semarang.
Semarang
- Yuvitasari, Intan. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Yasin Yusuf, Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahan Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia