

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN  
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
PERKALIAN DENGAN MODEL TGT DI KELAS 2B SD AL-  
USWAH 2 SURABAYA

**Oryza Umi Sholichah**

STAI Luqman Al Hakim Surabaya

[oryza.ummi@gmail.com](mailto:oryza.ummi@gmail.com)

**Priyanto**

STAI Luqman Al Hakim Surabaya

[priyanto.stail@gmail.com](mailto:priyanto.stail@gmail.com)

ABSTRACT

This classroom action research (CAR) investigates the effectiveness of the *Multiplication Snakes and Ladders* game, implemented through the Teams Games Tournament (TGT) model, in enhancing students' mathematics learning outcomes on multiplication concepts. Conducted in two cycles based on the Kemmis & McTaggart framework, the study involved Grade 2B students at SD Al-Uswah 2 Surabaya during the second semester of the 2021/2022 academic year. Data were gathered via interviews, observations, documentation, and tests, and analyzed using qualitative descriptive and quantitative methods.

The findings demonstrate a notable improvement in student achievement. In Cycle I, the percentage of students attaining mastery rose from 56% to 75%, with the average score increasing from 78.75 to 84.37. This growth was further sustained in Cycle II, where mastery reached 94% and the average score climbed to 92.87. These results affirm that integrating game-based learning with cooperative learning strategies can significantly enhance mathematical proficiency in early primary education.

Keywords: learning outcomes, multiplication, snakes and ladders.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk: (1) Mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian di kelas 2B SD Al-Uswah 2 Surabaya; dan (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar matematika dalam materi perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan Ular Tangga Perkalian dengan model Teams Game Tournament (TGT). Subjek penelitian adalah siswa kelas 2B semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di SD Al-Uswah 2 Surabaya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan model Kemmis & McTaggart. Teknik pengumpulan data dilakukan

melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Perkalian meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 56% menjadi 75%, dengan rata-rata nilai meningkat dari 78,75 menjadi 84,37. Pada siklus II, persentase ketuntasan mencapai 94%, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 92,87.

Kata kunci: hasil belajar, materi perkalian, media ular tangga perkalian

---

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang fundamental dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Sebagai ilmu yang menekankan pada pola pikir logis dan sistematis, matematika memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis serta memecahkan masalah. Namun, dalam praktiknya, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi siswa, terutama di jenjang sekolah dasar. Salah satu konsep yang sering menjadi tantangan bagi siswa adalah perkalian, yang merupakan keterampilan dasar dalam operasi aritmetika. Pemahaman terhadap perkalian yang baik akan berkontribusi terhadap kemudahan dalam memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya.

Permasalahan dalam pembelajaran perkalian masih ditemukan di SD Al-Uswah 2 Surabaya, khususnya pada siswa kelas 2B. Berdasarkan observasi awal, sekitar 44% siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal tabel perkalian, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Selain itu, karakteristik siswa yang cenderung aktif dan memiliki rasa ingin tahu tinggi sering kali menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif. Siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika juga cenderung kehilangan motivasi, sehingga semakin sulit bagi mereka untuk memahami konsep perkalian dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media permainan edukatif. Bermain merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan dunia

anak-anak, sehingga mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa permainan dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir siswa. Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran perkalian adalah Ular Tangga Perkalian, yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Gunawan menunjukkan bahwa media permainan Ular Tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2 Magelang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebelum menggunakan permainan Ular Tangga, persentase ketuntasan belajar siswa hanya 38%, tetapi setelah diterapkan media ini, ketuntasan meningkat menjadi 69% pada siklus I dan 87,5% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran<sup>1</sup>.

Selain itu, penelitian oleh Handini di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta juga menemukan bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitiannya, metode permainan diterapkan dalam dua siklus dengan berbagai jenis permainan matematika. Hasilnya menunjukkan bahwa pada siklus I, nilai rata-rata motivasi belajar siswa berada di angka 48,63, tetapi meningkat menjadi 58,50 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk memahami konsep matematika<sup>2</sup>.

Penelitian lain oleh Susanto yang dilakukan di SDN Menyosok Praya Timur, Lombok Tengah, NTB, juga mendukung efektivitas metode permainan dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, metode permainan diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam menyelesaikan masalah satuan waktu,

---

<sup>1</sup> Farit Gunawan, Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2, (Skripsi Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang 2017), hlm. 31.

<sup>2</sup> Anggi Handini, Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa, (Skripsi prodi PGMI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014”

panjang, dan berat. Hasilnya menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase ketuntasan siswa sebesar 60%, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 88%. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi lebih aktif, dan mereka lebih antusias dalam menyelesaikan soal-soal matematika<sup>3</sup>.

Penelitian oleh Wati juga menyoroiti pengaruh positif penggunaan media permainan Ular Tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, media permainan Ular Tangga dikembangkan dengan tambahan unsur edukatif di setiap kotaknya, yang berisi soal-soal perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, serta membantu mereka memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif<sup>4</sup>.

Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan Ular Tangga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini, media permainan Ular Tangga Perkalian dikombinasikan dengan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT). Model TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok serta bersaing dalam suasana yang positif dan mendukung. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka dapat memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menerapkan model TGT, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa karena mereka lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran<sup>5</sup>.

Dalam penelitian ini, model TGT diterapkan melalui media permainan Ular Tangga Perkalian, di mana siswa berpartisipasi dalam kelompok untuk menyelesaikan

---

<sup>3</sup> Murdani Susanto, Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika di Kelas IV SD, *JTAM Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* p-ISSN 2597-7512 | e-ISSN 2614-1175 Vol. 2 No. 1, April 2018, Hal. 17-25

<sup>4</sup> Anjelina Wati, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Mahaguru: Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 2(1), 2021, hlm. 69.

<sup>5</sup> Ratieh Widhiatuti, Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* vol. IX no 1, 2014, hlm. 50.

soal-soal perkalian. Model ini tidak hanya berfokus pada kompetisi individu, tetapi juga menekankan kerja tim, sehingga setiap siswa memiliki peran aktif dalam pembelajaran.

Penerapan Teams Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika materi perkalian mengikuti tahapan sebagai berikut<sup>6</sup>:

1. Pembentukan Kelompok – Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang dengan tingkat kemampuan yang beragam. Setiap kelompok bekerja sama untuk memahami materi sebelum memasuki tahap turnamen.
2. Presentasi Materi – Guru menjelaskan materi perkalian secara singkat, lalu memberikan contoh soal yang akan digunakan dalam turnamen.
3. Permainan dan Turnamen – Setiap kelompok bermain Ular Tangga Perkalian, di mana mereka harus menjawab soal perkalian yang terdapat pada kotak-kotak dalam permainan. Jawaban yang benar mendapatkan poin, dan hasilnya akan dikumpulkan untuk menentukan pemenang turnamen.
4. Pemberian Skor dan Penghargaan – Tim yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan, baik dalam bentuk simbolis maupun apresiasi verbal dari guru.

Penerapan model TGT dalam permainan Ular Tangga Perkalian ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mengasah kemampuan berpikir cepat dan kerja sama dalam kelompok.

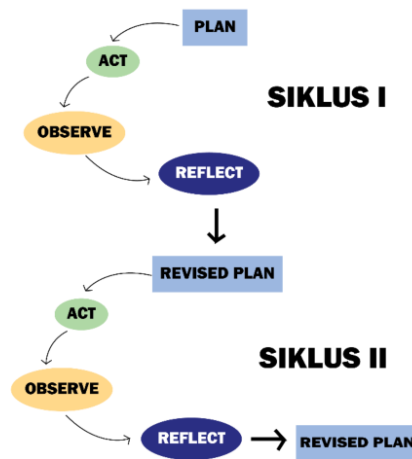
Penggunaan metode permainan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media Ular Tangga Perkalian dengan model Teams Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2B SD Al-Uswah 2 Surabaya pada materi perkalian.

#### METODE PENELITIAN

---

<sup>6</sup> Ratieh Widhiatuti, Teams Games ..., hlm. 52.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari dua siklus<sup>7</sup>. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2B SD Al-Uswah 2 Surabaya yang terdiri dari 16 siswa. Data dikumpulkan melalui Observasi, untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Tes, berupa pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Dokumentasi, untuk mendukung data penelitian berupa foto, video, dan lembar kerja siswa. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil belajar siswa dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar.



Gambar 1. Model siklus PTK oleh Kemmis & Taggart

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan dan pretest yang dilakukan sebelum siklus tindakan pertama, diketahui bahwa peneliti menemukan beberapa permasalahan di dalam proses pembelajaran di kelas 2B SD Al-Uswah 2 Surabaya, antara lain yaitu: *pertama*, siswa yang cenderung berbicara sendiri dengan temannya dan saat pembelajaran berlangsung suasana kelas tidak kondusif. *Kedua*, terjadi kesenjangan keaktifan, antara siswa yang pandai dan yang masih kurang paham. Siswa yang pandai selalu mendahului dan berebut memberi jawaban pertanyaan dari guru, sehingga siswa yang lain tidak dapat kesempatan berpikir dan menjawab. Hal ini juga menjadi penyebab kelas

<sup>7</sup> Ekawarna, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: GP Press Group, 2013)

menjadi gaduh dan tidak kondusif. *Ketiga*, Siswa yang sangat aktif dan memiliki penasaran tinggi sehingga sering terjadi salah fokus saat pembelajaran berlangsung. *Keempat*, Pada pembelajaran calistung, terkhusus materi perkalian. *Kelima*, Ditemukan permasalahan bahwa masih banyak siswa di kelas 2B yang masih kesulitan dalam menghitung dan menghafal perkalian.

Setelah dilakukan *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas 2B dalam materi perkalian masih belum tuntas merata dan masih perlu diperbaiki lagi. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai siswa yang tuntas ada 9 dan yang tidak tuntas ada 7. Artinya menunjukkan bahwa 56% siswa telah tuntas dan masih ada 44% siswa yang belum tuntas, dengan perolehan rata rata nilai 78,75.

Siklus I dilaksanakan diawali dengan pengkondisian kelas. Kemudian guru meminta peserta didik untuk berkelompok seseuai yang sudah ditentukan, dan duduk dengan posisi berbaris mengelilingi Peta Ular Tangga Perkalian.

Siswa terlihat semangat dalam kegiatan pembelajaran dan semakin semangat untuk menghafal perkalian, dikarenakan rasa percaya diri dan ingin bersaing mulai tumbuh setelah dilaksanakan permainan Ular Tangga Perkalian menggunakan metode *Teams Game Tournament* (TGT). Guru juga memberikan reward dan punishment sebagai pancingan untuk memotivasi para siswa agar tetap fokus. Media ini menjadi alternatif untuk melatih pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 diakhiri dengan mengerjakan lembar tugas perkalian. Hasil belajar siswa pada kegiatan tersebut terlihat adanya peningkatan, dengan capaian hasil belajar siswa yang tuntas adalah 12 dari 16 siswa, yang artinya 75% siswa telah berhasil. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa kelas 2B telah mengalami peningkatan hasil belajar.

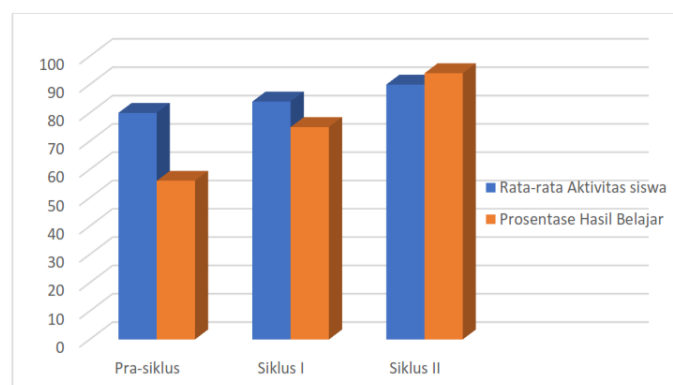
Namun, selain keberhasilan yang didapat pada siklus I ini, peneliti juga mendapatkan sedikit kendala teknis pada saat pelaksanaan. Peneliti sedikit terkendala saat mengambil data nilai dikarenakan belum menghafal seluruh peserta didik, sehingga waktu bermain sedikit terhambat untuk menanyakan nama murid setiap mendapatkan skor maupun mendapatkan *punishment* dan berakibat permainan menjadi terasa terlalu sedikit waktunya.

Dikarenakan permainan ini sudah diajarkan tata cara bermainnya saat di pertemuan siklus I, maka pada siklus II tidak dilakukan pengenalan tata cara bermain.

Setelah kondisi kelas telah terkondisikan dan siap untuk melakukan permainan, peneliti melakukan tes kekompakan untuk mempersiapkan fokus siswa dan langsung dilanjutkan dengan melakukan permainan. Pelaksanaan pembelajaran selama siklus II berjalan dengan baik, siswa terlihat semakin semangat dan sangat antusias dalam aktif berpartisipasi mengikuti pembelajaran. Kondisi kelas jauh lebih kondusif dalam mengikuti alur pembelajaran.

Setelah dilakukan test paska kegiatan, terlihat bahwa nilai siswa secara keseluruhan semakin meningkat, dengan capaian hasil belajar siswa yang tuntas adalah 15 dari 16 siswa, yang artinya 94% siswa telah berhasil. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa kelas 2B telah mengalami peningkatan hasil belajar.

Hasil temuan penelitian pada siklus I dengan media Permainan Ular Tangga perkalian dengan metode *Teams Game Tournament* mendapat kesimpulan bahwa kemampuan perkalian siswa di kelas 2B SD Al-Uswah 2 Surabaya Mengalami peningkatan. Peningkatan yang dimaksud mencakup aspek kemampuan mengerjakan soal perkalian dan meningkatnya antusias dalam mengikuti pelajaran matematika materi perkalian. Siswa merasakan belajar dan bermain sehingga tidak bosan saat berlatih mengerjakan soal perkalian. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa secara signifikan, dapat dilihat dari siswa yang kondisinya semakin kondusif dan menyambut pelajaran dengan senang, serta terlihat semakin kompetitif dalam menyusun strategi bermain antar kelompok. Adapun capaian hasil belajar matematika siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram capaian hasil matematika siswa kelas 2B

Berdasarkan paparan data pada gambar 2 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dan hasil belajar matematika telah mengalami perkembangan yang sangat baik. Adapun hasil capaian perkembangan di mulai dari pra- siklus dengan hasil perolehan nilai yang tuntas ada 9 dari total 16 siswa, artinya terdapat 56% siswa yang berhasil tuntas dengan rata-rata nilai 78,75.

Kemudian pada post-test siklus I mengalami peningkatan dengan perolehan 12 siswa tuntas dari total 16 siswa, yang artinya tingkat keberhasilan sebesar 75% dengan rata-rata nilai 84,37. Kemudian setelah dilakukan siklus II hasil belajar siswa meningkat, perolehan nilai yang tuntas sebanyak 15 siswa dari total 16 siswa, artinya 94% prosentase ketuntasan hasil belajar dengan rata-rata nilai 92,87.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan namun tetap terstruktur dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep matematika dasar pada siswa sekolah dasar. Integrasi strategi kooperatif seperti TGT mendorong interaksi sosial yang konstruktif di antara siswa, memperkuat aspek kognitif sekaligus afektif dalam proses belajar.

Dengan demikian, media *Ular Tangga Perkalian* bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana penguat kolaborasi, keterlibatan, dan keberhasilan belajar siswa dalam konteks pembelajaran matematika yang menyenangkan.

#### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Ular Tangga Perkalian* dengan metode Team Game Tournament efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa SD Al Uswah 2 Surabaya. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa dari 56% menjadi 75% pada siklus I, dan mencapai 94% pada siklus II. Demikian pula, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 78,75 pada pra-siklus menjadi 84,37 pada siklus I, lalu meningkat lagi menjadi 92,87 pada siklus II.

Dengan demikian, bagi para guru disarankan untuk mengintegrasikan media permainan edukatif dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Bagi sekolah-sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk

mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan dan kooperatif. Dan untuk memastikan hasil penelitian ini, pada penelitian lanjutan dapat dilakukan pada jenjang kelas atau mata pelajaran lain untuk menguji generalisasi temuan ini.

#### Daftar Pustaka

- Asfiah, Isti dan Endang S, Mengajarkan perkalian di kelas II SD/MI dengan strategi permainan, *Al-Bidayah*, Vol. 2 No. 2, Desember 2010
- Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: GP Press Group, 2013)
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara : 2004)
- Harloks, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*, Jilid 2 (Bandung: Remaja Rosdakarya: 1990),
- Marlina, Leni dan Sholehun, Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong, *e-journal Unimuda*, vol 2 no 1, 2021.
- Rahmah, Nur, Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 2018, hlm 1-10.
- Solichin, Mohammad Muchlis. Belajar dan Mengajar dalam Pandangan AlGhazali, *Jurnal Tadris*, Vol 1(2), 2006
- Suhendra, Ade. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019)
- Suherman, Erman dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia, 2003)
- Sulistyowati, Endang. Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di Kelas II SD/MI, *Jurnal Al-Bidayah*, Vol 6 no 2, Desember 2014
- Wandi, Sustiyo dkk, Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang, *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, vol 2 (8), 2013.
- Wati, Anjelina. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mahaguru: Pendidikan Guru Sekolah Dasar* vol 2(1). 2021.

*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi  
Perkalian Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Perkalian Dengan  
Model TGT Di Kelas 2B SD Al-Uswah 2 Surabaya*