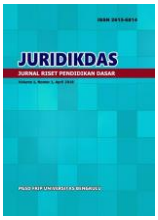

JURIDIKDAS (JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR)
Vol. 8 No. 2, Agustus 2025
ISSN (print) 2615-6814; ISSN (online) 2686-4630
Journal homepage: https://ejournal.unib.ac.id/juridikdasunib/index

Pengaruh Model Jigsaw Berbantuan Media Digital Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar

Icha Utameiy[1], Irfan Supriatna[2], Yuli Amaliyah[3]*

[123]Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Bengkulu, INDONESIA
[123]Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan Lingkar Barat, Kota Bengkulu
** Korespondensi: ichautameiy@gmail.com*

ABSTRACT

This study aims to determine how the Jigsaw learning model assisted by digital media tables of snakes and ladders affects students' learning interest in mathematics learning in grade III at SDN Kota Bengkulu. This study is a quantitative study using a quasi-experimental method. The type of research design applied is a Control Group Pretest-Posttest Matching Only design. This study involved grade III students of SDN 38 Kota Bengkulu. Meanwhile, the sample consisted of grade IIIB students of SDN 38 Kota Bengkulu, which served as the experimental class, and grade IIIA students of SDN 38 Kota Bengkulu, which served as the control class. This sample was taken through a random sampling group. Non-test tools were used in measuring learning interest using initial and final questionnaires. The results of the hypothesis test in the experimental class showed that the calculated t value, assuming equal differences, was 4.675, with a two-tailed sigma value of 0.027, and a distribution value of 1.967. Therefore, the calculated t value was greater than the t value (4.308 is greater than 1.697), and the two-tailed sigma value of 0.037 was less than 0.05. These data indicate that the difference in average learning interest between the experimental and control classes was due to the way each class was treated. Therefore, it can be concluded that the Jigsaw learning model, assisted by digital media like Snakes and Ladders, has an impact on students' learning interest in mathematics in third grade at SDN 38, Bengkulu City.

Keywords: Jigsaw Method, Digital Media Snakes and Ladders, Learning Interest

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan zaman dan teknologi media pembelajaran semakin menarik dan berkembang sangat pesat. Pembelajaran berbasis permainan adalah sebuah metode pembelajaran yang menarik serta mampu mengatasi kebosanan siswa, seperti penerapan media permainan digital ular tangga Wulandari & Rahayu, (2020). Media digital ular tangga adalah permainan ular tangga yang dikembangkan dalam format digital atau elektronik. Pada dasarnya, permainan ini mempertahankan aturan dasar permainan ular tangga tradisional, tetapi diadaptasi dalam bentuk aplikasi atau perangkat lunak yang dimainkan melalui perangkat digital, seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar Pada permainan ini, siswa diminta agar dapat melakukan serta mendapatkan sendiri hasil belajar yang hendak digapai sehingga siswa secara aktif melaksanakan pembelajaran ini.Media digital untuk permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional. Salah satu contoh dari media ini bisa dilihat pada Aplikasi ular tangga digital. Peneliti yang dilakukan Aji &Setiayadi (2020), menunjukan bahwa aplikasi ini

dapat meningkatkan minat Belajar Siswa jika diolah dengan menarik dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Wati (2021), yang memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran digital ular tangga mempengaruhi bagaimana siswa memahami materi. Media pembelajaran digital ular tangga ini diketahui menjadi alat yang efektif guna memberikan peningkatan terhadap daya serap serta pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari. Dengan menggunakan media digital ular tangga saat menerapkan model jigsaw tersebut, artinya hasil belajar serta minat belajar siswa semakin baik.

Dikarenakan perihal tersebut, peneliti ingin menyelenggarakan penelitian berjudul "Pengaruh metode jigsaw berbantuan media digital ular tangga terhadap minat belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar".

Tujuan penelitian ini yaitu agar dapat mempelajari bagaimana minat belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar dipengaruhi oleh metode jigsaw berbantuan media digital ular tangga.

2. METODE

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022:55) Penelitian kuantitatif mampu dipahami sebagai penelitian yang berdasarkan filsafat positivisme, diterapkan dalam mengkaji populasi ataupun sampel tertentu, melaksanakan pengumpulan data dengan alat penelitian, menganalisis data kuantitatif dan statistik agar dapat melakukan pengujian terhadap hipotesis yang telah dibuat. Sejalan dengan Djollong (2014) penelitian kuantitatif ialah jenis penelitian yang menciptakan keilmuan baru yang bisa diperoleh dengan memakai cara statistik ataupun cara penghitungan lainnya. Penelitian kuantitatif menurut Winarni (2018: 24), Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dilandaskan pada filosofi dan dipakai dalam mempelajari populasi ataupun sampel tertentu.

Dari pendapat ahli di atas, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang memanfaatkan data angka dan analisis statistik agar dapat memberikan jawaban terkait pertanyaan penelitian. Metode ini biasanya digunakan untuk mengumpulkan data melalui eksperimen, survei, atau analisis data sekunder, yang kemudian dianalisis dengan memakai teknik statistik guna menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menghasilkan generalisasi yang lebih luas dan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel yang dikaji.

Eksperimen semu, atau quasy experiment, digunakan dalam penelitian ini. Winarni (2018:20) mengemukakan metode Quasy experiment (eksperimen semu) adalah penelitian sistematis, logis serta teliti agar dapat mengontrol suatu kondisi dengan tujuan agar dapat melakukan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan, memprediksi kejadian dalam eksperimental, dan menarik generalisasi hubungan - hubungan antar variabel. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 136), desain quasi eksperimen memiliki kelompok kontrol namun tidak mampu mengontrol sepenuhnya variabel yang memperngaruhi eksperimen. Menurut (2022: 77), desain quasi eksperimen memiliki kelompok kontrol namun tidak dapmampuat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang mempengaruhi penyelenggaraan eksperimen. Sehingga, penelitian eksperimen diselenggarakan dengan membandingkan variabel luar.

DOI: https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3...

Eksperimen semu terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan atau pengaruh. Kelompok kontrol tidak menerima apa pun, dalam penelitian ini kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan memakai media digital ular tangga. Namun, kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional tanpa perlakuan.

3. HASIL

Merujuk hasil penelitian dan penyebaran angket pada siswa di kedua kelompok penelitian diperoleh data minat belajar sebelum dan setelah pembelajaran dilakukan di kedua kelompok tersebut. Data tersebut di analisis untuk mencari tahu nilai-nilai minat terendah, tertinggi, rata-rata, simpang baku, dan varians.

Rata-rata minat belajar awal pada kelompok kontrol tercatat sebesar 45,01, dengan skor tertinggi mencapai 49 dan skor terendah 19. Sementara itu, pada kelompok eksperimen, rata-rata hasil angket awal memperlihatkan angka 56,13, dengan nilai tertinggi 65 dan terendah 33. Selisih rata-rata antara nilai awal dan akhir di kelas kontrol adalah 6,75, yakni dari 45,01 menjadi 51,76. Di sisi lain, rata-rata minat belajar akhir pada kelompok eksperimen tercatat sebesar 63,25, dengan skor tertinggi 75 dan skor terendah 44. Selisih rata-rata antara awal dan akhir pada kelompok eksperimen yaitu 7,12, meningkat dari 56,13 menjadi 63,25. Adapun pada kelas kontrol, nilai rata-rata minat belajar akhir sebesar 51,76, dengan nilai maksimum 54 dan minimum 30. Diketahui pula bahwasanya rata-rata angket awal pada kelas kontrol adalah 45,01, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 56,13. sementara nilai rata angket akhir kelas kontrol 51,76 dan nilai rata rata kelas eksperimen sebesar 63,25 sehingga dapat di simpulkan bahwasanya perolehan nilai rata-rata angket akhir dan awal pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol.

Selanjutnya, uji-t dimanfaatkan dalam menghitung uji hipotesis berdasarkan hasil rata-rata. Sebelumnya, perhitungan normalitas dan homogenitas data dilakukan sebelum uji-t. Tujuan dari pengujian ini yaitu agar dapat menentukan apakah kedua sampel penelitian ini berdistribusi normal. Dalam penelitian ini di katakan normal jika di peroleh nilai $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$

hasil uji normalitas angket awal minat belajar siswa pembelajaran Matematika yang diambil dari kedua kelompok, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai uji normalintas angket awal Pada kelas kontrol, nilai Shapiro-wilk. Sig. (2-tailed) > 0,05 menunjukan angka lebih besar dari 0,05, yakni sebesar 0,073(0,073> 0,05). Begitu pula pada kelas eksperimen, nilai Shapiro-wilk. Sig. (2-tailed) > 0,05 memperlihatkan angka lebih besar dari 0,05, yakni sebesar 0,247 (0,247 > 0,05). Oleh karena itu, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya data angket awal baik untuk kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Di sisi lain, hasil uji normalitas angket akhir untuk kelas kontrol memperlihatkan bahwasanya nilai Shapiro-Wilk's Sig. (2-tailed)> 0,05 memperlihatkan bahwasanya ada angka yang lebih besar dari 0,05, yaitu 0,754 (0,754 > 0,05). Begitu pula pada pada kelas eksperimen, nilai Shapiro-wilk. Sig (2-tailed) > 0,05 memperlihatkan angka lebih besar dari 0,05, yaitu sebesar 0,625 (0,625 > 0,05). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya data angket akhir pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

DOI: https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3...

Tabel 3.1 Desain Penelitian *The Matching Only Pretest-Posttest* Control Group Design

Kelompok Eksperimen	M	O_1	X	O_2
Kelompok Kontrol	M	O_3	C	O_4

Keterangan :
M = Pencocokan subjek/ *matched subject*
X = Perlakuan yang diberikan metode jigsaw dengan media digital ular tangga
C = Kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional menggunakan buku ajar (kelas kontrol)
O_1= Tes awal untuk kelompok eksperimen
O_2= Tes akhir untuk kelompok eksperimen
O_3= Tes awal untuk kelompok kontrol
O_4= Tes akhir untuk kelompok control

Uji One Way Anova dilakukan dalam penelitian ini dengan menerapkan program statistik IBM SPSS versi 22. Berdasarkan ketentuan dasar pengambilan keputusan, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 memperlihatkan bahwasanya data penelitian bersumber dari varian yang sama ataupun homogen. Sebaliknya, nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data bersumber dari varian yang sejenis ataupun homogen. Untuk hasil uji homogenitas angket awal, kedua kelompok menerima hasil yang sama. Hasil uji homogenitas angket awal memperlihatkan bahwasanya signifikansi data angket awal minat belajar matematika siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,195, yang artinya nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 (0,195 > 0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa status varian dari hasil angket awal kedua kelompok berasal dari varian yang homogen. Hasil uji homogenitas angket akhir memperlihatkan bahwasanya signifikansi data angket akhir untuk minat belajar matematika siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,859, yang memperlihatkan bahwasanya nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,05 (0,859 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa status varian dari angket akhir kedua kelas adalah homogen. Oleh karena itu, uji-t dapat digunakan untuk menghitung sampel dengan distribusi normal dan homogen dalam pengujian ini.

Pada hasil uji-t angket awal di temukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan Equal Variences Assumed = 1,308 dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,325. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan df = 38 dengan taraf signifikan α = 0,05 adalah 1,697, sehingga nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ (1,308 < 1 ,697) dan Sig. (2-tailed) 0,325 > 0,05. maka Ho diterima, Ha ditolak. Mampu ditarik kesimpulan bahwasanya tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara hasil uji-t angket akhir nilai t hitung dengan menggunakan Equal Variences Assumed = 4,675 dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,027 .Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan df = 38 dengan taraf signifikan α = 0.05 adalah 1,697, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,675 > 1,697) dan Sig. (2-tailed) 0,027 < 0,05 maka Ha diterima Ho ditolak. Ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ini karena kelompok eksperimen dengan memakai model pembelajaran Jigsaw berbantuan media digital ular tangga, sedangkan kelompok kontrol tidak.

DOI: https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3...

4. PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian kuantitatif ini yaitu agar dapat mengetahui bagaimana minat belajar matematika di kelas III Sekolah Dasar dipengaruhi oleh metode jigsaw berbantuan yang menggunakan media digital ular tangga. Eksperimen semu, juga dikenal sebagai *Quasy Experiments*, digunakan untuk melakukan penelitian. Desain yang diimplementasikan yaitu *Matching Only Pretest-Posttest Control Group*. Penelitian ini diselenggarakan dikelas IIIA dan IIIB di SDN 38 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan minat belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan metode pembelajaran jigsaw dengan memakai media digital ular tangga, yaitu diperoleh nilai rata-rata angket akhir sebesar 63,25. Nilai ini lebih tinggi apabila dibandingkan dengan pembelajaran kelompok kontrol tanpa metode pembelajaran jigsaw berbantuan media digital ular tangga, yaitu diperoleh rata-rata angket akhir sebesar 51,76. Perbedaan ini dikarenakan oleh perbedaan perlakuan pada kedua kelas.

Siswa dalam penelitian ini menunjukkan ketertarikan dan antusiasme untuk bermain media digital ular tangga dengan metode jigsaw. Peneliti menemukan bahwa penggunaan metode jigsaw bersama dengan media digital ular tangga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa menggabungkan metode jigsaw dengan media digital ular tangga dapat menciptakan kondisi belaja di kelas. Hal ini serupa dengan pendapat Harianto (2020) bahwasanya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti permainan digital, adalah alat yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta mengasyikkan bagi siswa. Media digital ular tangga digital dapat memadukan elemen edukasi dan hiburan, sehingga mendukung pendekatan pembelajaran aktif siswa. Menurut Sulikasmi (2024), permainan edukatif seperti ular tangga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena memadukan elemen kesenangan, tantangan, dan kompetisi.

Selanjutnya, pembelajaran dilakukan pada kelompok kontrol satu kali pertemuan dengan model dan media yang berbeda. Kelas eksperimen dengan memakai media digital ular tangga, sedangkan kelompok kontrol menggunakan LKPD dan papan tulis. Mereka juga dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing dengan lima hingga enam orang, untuk menyelesaikan perkalian yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian, ternyata respon siswa ditemukan bahwa respon siswa pada kelompok eksperimen sangat positif. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan siswa dapat berinteraksi dengan lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi, terutama saat mengerjakan soal perkalian yang diberikan. Dalam kegiatan ini, siswa yang dibagi ke dalam 4 kelompok yang saling bekerja sama dalam menyelesaikan soal perkalian. Kerja sama yang dimaksud meliputi adanya diskusi sebelum menjawab soal perkalian, adanya perbedaan pendapat di antara anggota kelompok selama diskusi, serta pembagian tugas yang jelas dalam pengerjaan Soal Perkalian. Hal ini berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota kelompok.

Berdasarkan hasil perbedaan dari nilai rata-rata angket akhir kedua kelas tersebut, maka mampu dinyatakan bahwasanya Metode jigsaw berbantuan

DOI: https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3...

dengan media digital ular tangga memiliki perbedaan yang signifikan sehingga mempengaruhi minat siswa dalam pelajaran matematika di kelas III SDN 38 Kota Bengkulu. Perihal tersebut serupa dengan pendapat Arikunto (2020), bahwasanya apabila ada perbedaan hasil yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, maka mampu ditarik kesimpulan bahwasanya variabel yang diteliti dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

5. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, jika dibandingkan dengan pembelajaran kelas eksperimen yang memakai model jigsaw dengan media digital ular tangga, nilai angket akhir kelas eksperimen sebesar 63.25 dan kelas kontrol sebesar 51,76. Hasil uji hipotesis angket awal kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai thitung < ttabel (1,308 < 1,697), sehingga Ho diterima, Ha ditolak. Hasil uji hipotesis angket ekperimen menunjukkan bahwa nilai thitung > ttabel (4,675 > 1,697), sehingga Ho diterima, Ha ditolak. Ini memperlihatkan bahwasanya terdapat perbedaan minat belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disebabkan oleh perlakuan kedua kelas yang berbeda, menggunakan pengumpulan data angket awal dan angket akhir, Yaitu tidak memakai metode jigsaw berbantuan media digital ular tangga pada kelas kontrol dan menggunakan metode jigsaw berbantuan media digital ular tangga pada kelas eksperimen. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya Ha diterima, yang berarti ada pengaruh metode jigsaw dengan memakai media digital ular tangga terhadap minat belajar dalam pembelajaran matematika di kelas III di SD 38 Kota Bengkulu. Ada potensi tindakan lanjut yang dapat dilakukan oleh orang lain, baik dengan menerapkan metode tersebut oleh praktisi di lapangan atau dengan melakukan penelitian lebih lanjut oleh peneliti lain.

6. REFERENSI

Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 61. DOI:https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023

Afandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop),* *1*(1) 77-89. DOI:http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976.

Aji, R. & Setiyadi (2020). Ular Tangga berbasis digital. *(Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*), 6(1), 8. DOI:https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34

Andriana, E., Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Septiani, A. R. (2023). Keaktifan Siswa dalam Pelajaran Matematika dengan Permainan Ular Tangga Berbasis Model TGT. *Jurnal Pendidikan Matematik*a, 5(2), 997–1008. DOI:http://doi.org/10.31932/jpimat.v5i2.2894

Anggraini, D., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd. Pendekar: *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324-333.

Anitra, R. (2021). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *(Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*), 6(1), 8. DOI https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34.

Arsyad, A (2016). *Media pengajaran*. PT Raja grafindo persada

Asma, (2010). *Model-model pembelajaran*. Bumi Aksara.

Asmara, Y., & Nindianti, D. S. (2019). Urgensi Manajemen Kelas Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. SINDANG: *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah,* 1(1), 12-24. DOI:https://doi.org/10.31540/sdg.v1i1.192

Astuti, S. P. (2015). Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. Formatif*: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA,5(1),17-18.* DOI:http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167

Bahartiar, B. (2024). STAD atau Jigsaw? Menguji Keefektifan Dua ModelPembelajaran Kooperatif dalam PKn. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, *6*(2), 198-213. DOI:https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i2.775

Djollong, A. F (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuatitatif. Istiqra: *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(1),87-89. DOI:http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976.

Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2009). *How To Design And Evaluate Research Ir Education*. Bumi Aksara.

Haryanto, F.D.,&Adiwiharja,C (2020).Media Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Komputer*.1 (2):266-274. DOI:https://doi.org/10.19184/jpf.v7i1.7225.

Haryati, T. (2020). *Pendidikan dan pembelajaran dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar*. Penerbit K-Media.

Heri, P, et al.(2020). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandem. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2021, 7.3: 177- 183. DOI:https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881.

Heriyati. (2020). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. Formatif: *Jurnal Ilmiah Pendidikan* MIPA, 7(1): 22-32. DOI:http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383

Ina. M. (2022). *Media pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher)

Suciyati, S., & Mariamah, M. (2018). Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri 04 Sila. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *8*(2), 142-149. DOI:https://doi.org/10.37630/jpm.v8i2.265.

Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *MURABBI, 1*(1), 1-13.