NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan
Volume 7, Issue 4, November 2026
DOI: https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6526
Homepage: ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra

p-ISSN: 2715-114X
e-ISSN: 2723-4649
pp. 2777-2785

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN KELAS V DI SDN BARU 06 PAGI

Dimas Edylista Alfaruk[1], Bayu Thomi Rizal[2]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia
Corresponding author email: dimasa17389@gmail.com

Article History

Received: 28 May 2026
Revised: 15 October 2026
Published: 31 October 2026

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the snakes and ladders learning media on students' mathematics learning motivation in fraction material for fifth-grade students at SDN Baru 06 Pagi. This research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a posttest-only control group design. The sample consisted of two classes: an experimental class that received treatment using snakes and ladders learning media and a control class that used conventional learning methods. Data were collected through a learning motivation questionnaire consisting of 25 statements. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and the Mann-Whitney hypothesis test with the assistance of SPSS version 26. The results showed that the Asymp. Sig. (2-tailed) value was 0.000 < 0.05, indicating a significant difference in learning motivation between the experimental class and the control class. The mean rank of the experimental class was 32.98, which was higher than the control class with 14.27. In addition, the average posttest score of the experimental class was 85.14, higher than the control class score of 70.63. Therefore, it can be concluded that the use of snakes and ladders learning media has a positive effect on students' mathematics learning motivation in fraction material for fifth-grade students at SDN Baru 06 Pagi.

Keywords: *Snakes and ladders learning media, learning motivation, mathematics, fractions.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas V SDN Baru 06 Pagi. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experimental berupa posttest-only control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang terdiri atas 25 pernyataan. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis *Mann-Whitney* dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai mean rank kelas eksperimen sebesar 32,98 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 14,27. Selain itu, rata-rata *posttest* motivasi belajar

kelas eksperimen sebesar 85,14 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,63. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi pecahan kelas V SDN Baru 06 Pagi.

Kata Kunci: media pembelajaran ular tangga, motivasi belajar, matematika, pecahan.

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Alfaruk, D.E. & Rizal, B.T.. (2026). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN KELAS V DI SDN BARU 06 PAGI. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7 (4), 2777–2785 https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6526



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Keberadaan motivasi dapat terlihat dari kesediaan peserta didik untuk mengikuti kegiatan, memberikan perhatian terhadap pembelajaran, serta berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan bagaimana siswa terdorong untuk terlibat selama proses belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan rendahnya motivasi dapat membuat peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam belajar (Thamrin Efendy, 2023)(Uswatun et al., 2025).

Salah satu pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan peserta didik secara aktif adalah matematika. Materi matematika pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan perhitungan, tetapi juga menuntut siswa memahami konsep dan menggunakannya dalam menyelesaikan persoalan. Salah satu materi yang membutuhkan perhatian khusus adalah pecahan. Karakteristik konsep pecahan yang bersifat abstrak dapat menjadi tantangan bagi peserta didik ketika pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui penjelasan dan latihan tanpa dukungan pengalaman konkret. Kondisi tersebut dapat memengaruhi ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika serta membuat proses memahami materi menjadi lebih sulit.

Kebutuhan akan pengalaman belajar yang lebih konkret dapat didukung melalui penggunaan media pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada peserta didik. Dalam pembelajaran matematika, media berbasis permainan dapat digunakan untuk menghubungkan aktivitas bermain dengan materi yang sedang dipelajari. Penggunaan permainan Ular Tangga, misalnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang melibatkan aturan permainan, interaksi, dan keterlibatan secara langsung. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih besar untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Gusti, 2024)(Wulandari et al., 2023).

Selain berkaitan dengan pemahaman materi, suasana pembelajaran juga memiliki hubungan dengan motivasi peserta didik. Kegiatan yang memberikan kesempatan kepada hubungan untuk berinteraksi dan berpartisipasi dapat menjadi pengalaman yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang berlangsung secara monoton. Permainan ular tangga matematika dapat ditempatkan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga melakukan kegiatan yang menuntut keterlibatan secara langsung, keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu menumbuhkan ketertarikan terhadap pembelajaran matematika (Anita et al., 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan PLP di kelas V SDN Baru 06 Pagi, ditemukan adanya kesulitan peserta didik dalam memahami materi pecahan. Sekitar

80% peserta didik mengalami kendala dalam memahami konsep dasar pecahan, terutama dalam membedakan pembilang dan penyebut serta menyelesaikan penjumlahan pecahan sederhana. Temuan awal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan masih perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut juga disertai dengan rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang dipandang membosankan dan terlalu abstrak.



Gambar 1. Diagram hasil ulangan harian siswa

Temuan awal tersebut juga tercermin dalam pencapaian peserta didik pada pembelajaran matematika. Berdasarkan data yang diperoleh sebelum pelaksanaan penelitian, hanya sekitar 15% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan target pencapaian yang ditetapkan sekolah adalah 75%. Dari sisi keterlibatan selama pembelajaran, sekitar 75% peserta didik juga menunjukkan kecenderungan pasif. Sebagian peserta didik belum menunjukkan keberanian untuk terlibat ketika diminta menyelesaikan soal pecahan di depan kelas. Kondisi awal tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Sebagian siswa menghindari keterlibatan ketika diminta menyelesaikan soal pecahan di depan kelas dan menunjukkan kurangnya kesiapan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Situasi tersebut tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih banyak menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Pola pembelajaran tersebut memberikan kesempatan yang terbatas bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang beragam. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang lebih melibatkan peserta didik. Sejalan dengan penelitian terdahulu, variasi dalam penggunaan media dan aktivitas pembelajaran perlu diperhatikan untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Anggraeni, Mulyasari, & Gazella, 2024)(Kurniawan & Setyabudi, 2024).

Penggunaan media berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan untuk memberikan variasi terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Permainan memungkinkan materi pembelajaran ditempatkan dalam aktivitas yang memiliki aturan dan tujuan sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar sambil melakukan kegiatan secara langsung. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong keaktifan dan partisipasi peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, media pembelajaran ular tangga dipilih sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas V SDN Baru 06 Pagi. Media ini diharapkan dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih bervariasi sekaligus mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ular tangga tidak hanya diarahkan untuk membantu peserta didik mengikuti pembelajaran pecahan, tetapi juga menciptakan kondisi belajar yang dapat mendukung munculnya motivasi belajar.

Dengan demikian, permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN Baru 06 Pagi menjadi dasar untuk menguji penggunaan media tersebut secara empiris. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V Sdn Baru 06 Pagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Baru 06 Pagi, Jakarta Timur, pada 15 April sampai 7 Mei 2026. Peserta penelitian merupakan siswa kelas V yang terbagi dalam dua kelompok kelas. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu. Rancangan tersebut digunakan karena peneliti memberikan perlakuan pada salah satu kelompok dan membandingkan hasilnya dengan kelompok lain yang tidak memperoleh perlakuan yang sama.

Kelompok eksperimen terdiri atas kelas V-A dan memperoleh pembelajaran matematika menggunakan media ular tangga. Sementara itu, kelas V-B ditempatkan sebagai kelompok kontrol dan mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media Ular Tangga. Kedua kelompok memperoleh pengukuran setelah pembelajaran selesai melalui posttest. Jumlah peserta dari kedua kelas adalah 45 peserta didik.

Rancangan penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Perlakuan	Posttest
V-A	Media Ular Tangga	*Posttest*
V-B	Tanpa Media Ular Tangga	*Posttest*

Keterangan:

V-A : Kelompok eksperimen.

V-B : Kelompok kontrol.

Perlakuan : Pembelajaran matematika menggunakan media Ular Tangga.

Posttest: Pengukuran motivasi belajar setelah pembelajaran

Pemilihan sampel menggunakan *nonprobability sampling* dengan mempertimbangkan kelompok kelas yang telah tersedia. Penelitian melibatkan kelas V-A dan V-B sebagai kelompok penelitian dengan jumlah keseluruhan 45 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar berupa angket yang terdiri atas 25 pernyataan. Pernyataan dalam angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan dalam penelitian. Pengisian angket dilakukan oleh peserta didik setelah proses pembelajaran selesai. Skor yang diperoleh kemudian digunakan untuk

menggambarkan tingkat motivasi belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kegiatan penelitian dilakukan dalam tiga fase. Pertama, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media Ular Tangga, serta instrumen yang digunakan. Kedua, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perlakuan pada masing-masing kelas. Ketiga, data hasil pengukuran dikumpulkan dan dianalisis untuk memperoleh kesimpulan penelitian.

Analisis dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik data yang diperoleh. Tahap awal berupa pemeriksaan distribusi data melalui uji normalitas. Selanjutnya, kesamaan varians antarkelompok diperiksa melalui uji homogenitas. Hasil kedua pemeriksaan tersebut digunakan sebagai dasar dalam memilih teknik pengujian hipotesis. Karena data penelitian tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas, pengujian perbedaan dilakukan menggunakan metode nonparamentrik *Mann-Whitbey*. Pada penelitian ini apabila H_0 = tidak terdapat pengaruh media ular tangga terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas V SDN Baru 06 Pagi dan H_1 = terdapat pengaruh media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDN Baru 06 Pagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah proses pembelajaran selesai, diperoleh skor motivasi belajar dari kedua kelompok. Hasil pengukuran memperlihatkan bahwa kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan media Ular Tangga memperoleh skor rata-rata yang lebih tinggi

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
Motivasi Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen	Mean		86.10	1.529
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	82.91	
			Upper Bound	89.28	
		5% Trimmed Mean		86.25	
		Median		87.00	
		Variance		49.090	
		Std. Deviation		7.006	
		Minimum		69	
		Maximum		100	
		Range		31	
		Interquartile Range		6	
		Skewness		-.106	.501
		Kurtosis		1.353	.972
	Post-Test Kelas Kontrol	Mean		70.63	1.406
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	67.72	
			Upper Bound	73.53	
		5% Trimmed Mean		71.02	
		Median		71.50	
		Variance		47.462	
		Std. Deviation		6.889	
		Minimum		51	
		Maximum		83	
		Range		32	
		Interquartile Range		7	
		Skewness		-1.249	.472
		Kurtosis		2.679	.918

Gambar 2. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 85,14 dengan standar deviasi 8,021. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh rata-rata 70,63 dengan standar deviasi 6,889. Perbedaan nilai rata-rata tersebut memberikan gambaran awal bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelompok yang mendapatkan perlakuan lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Motivasi Belajar Siswa	Post Test Kelas Eksperimen	.170	21	.114	.936	21	.179
	Post Test Kelas Kontrol	.179	24	.044	.887	24	.011

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Uji Normalitas

Sebelum menentukan pengujian hipotesis, karakteristik skor kedua kelompok diperiksa terlebih dahulu. Pada kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,179, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,011. Nilai kelompok eksperimen berada di atas 0,05, sementara nilai kelompok kontrol berada di bawah 0,05. Dengan demikian, hanya data

kelompok eksperimen yang memenuhi kriteria distribusi normal.

Karena salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, data keseluruhan tidak dapat diperlakukan sebagai data yang sepenuhnya berdistribusi normal. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan dalam pemilihan metode statistik untuk tahap pengujian berikutnya.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	.437	1	43	.512
	Based on Median	.385	1	43	.538
	Based on Median and with adjusted df	.385	1	42.537	.538
	Based on trimmed mean	.492	1	43	.487

Gambar 4. Uji Homogenitas

Selanjutnya dilakukan pemeriksaan terhadap varians kedua kelompok. Nilai signifikansi *based on mean* yang diperoleh adalah 0,512, lebih besar dari pada 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians skor motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikansi atau dapat dianggap homogen.

Kombinasi hasil pengujian menunjukkan bahwa data tidak sepenuhnya normal, sedangkan varians kedua kelompok homogen. Oleh sebab itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Mann-Whitney* sebagai metode statistik nonparametrik.

Mann-Whitney Test

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Motivasi Belajar Siswa	Post Test Kelas Eksperimen	21	32.98	692.50
	Post Test Kelas Kontrol	24	14.27	342.50
	Total	45		

Test Statistics[a]

	Hasil Motivasi Belajar Siswa
Mann-Whitney U	42.500
Wilcoxon W	342.500
Z	-4.774
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Gambar 5. Uji *Mann-Whitney*

Hasil pengujian menghasilkan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000, yang berarti lebih kecil dari pada 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Ular Tangga dan siswa pada kelompok kontrol.

Perbedaan tersebut semakin terlihat melalui nilai *mean rank*. Kelompok eksperimen memiliki *mean rank* sebesar 32,98, sedangkan kelompok kontrol sebesar 14,27. Nilai tersebut menunjukkan bahwa posisi skor motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Perbedaan capaian kedua kelompok memberikan indikasi bahwa pengalaman belajar menggunakan media Ular Tangga dapat berkaitan dengan meningkatnya motivasi peserta didik. Aktivitas permainan membuat siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengikuti tahapan permainan, merespons pertanyaan, dan terlibat dalam interaksi selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut dapat memberikan rangsangan yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan dan latihan.

Pada materi pecahan, penggunaan permainan juga dapat membantu menghadirkan konsep dalam bentuk aktivitas yang lebih mudah diikuti peserta didik. Ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung, perhatian mereka terhadap pembelajaran dapat lebih terjaga. Hal ini menjadi relevan dengan permasalahan awal penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif dalam pembelajaran pecahan.

Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan skor secara statistik, tetapi juga memberikan gambaran mengenai media permainan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar matematika yang lebih melibatkan peserta didik. Penggunaan media Ular Tangga dapat dipertimbangkan terutama ketika guru ingin mengombinasikan penyampaian materi dengan aktivitas belajar yang bersifat partisipasi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar matematika kelas V SDN Baru 06 Pagi pada materi pecahan. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil uji *Mann-Whitney* yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Perbedaan capaian juga terlihat pada nilai mean rank, yaitu 32,98 pada kelompok eksperimen dan 14,27 pada kelompok kontrol. Rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen sebesar 85,14, sedangkan kelompok kontrol sebesar 70,63. Temuan tersebut menunjukan bahwa kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan media ular tangga memiliki capaian motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(2), 495–503. https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443

Anita, Aprilia, D., & Rahman, P. A. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SDN Banjar Agung 2. *ARZUSIN*, *4*(6), 1183–1195. https://doi.org/10.58578/arzusin.v4i6.4218

Gusti, U. A. (2024). Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Dalam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. *JENTRE*, *5*(1), 77–83. https://doi.org/10.38075/jen.v5i1.476

Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *4*(2), 2024. Retrieved from https://doi.org/10.57008/jjp.v4i02.737

Thamrin Efendy. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 KONSEP SISTEM Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara. *JMI Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(6), 1–12. Retrieved from https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp

Uswatun, H., Siti, M., Zahra, K. D., Muhammad, Y., Gilang Restu Frimananda, & Prihantin. (2025). Faktor Penunjang Keberhasilan Dalam Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *8*(1), 1184–1188. Retrieved from https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.41516

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *05*(02), 3928–3936. Retrieved from https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074