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 33.83, which was higher than the control class with 13.52. In addition, the average posttest score of the experimental class was 86.10, 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 33,83 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 13,52. Selain itu, rata-rata posttest motivasi belajar

kelas eksperimen sebesar 86,10 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

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan karakter dan potensi siswa melalui lingkungan belajar yang mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial secara seimbang. Konsep pendidikan ini sejalan dengan sistem "AMONG" Ki Hajar Dewantara yang menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter melalui keseimbangan aspek olah pikir, olah rasa dan olah raga. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar menjadi faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan antusiasme siswa. Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, sedangkan motivasi yang rendah sering menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi tidak optimal (Thamrin Efendy, 2023), (Uswatun et al., 2025).

Matematika di sekolah dasar berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir rasional, kritis, dan sistematis sejak dini. Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan penguasaan operasi hitung, tetapi juga kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, khususnya materi pecahan yang bersifat abstrak. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan penalaran matematis siswa disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih abstrak dan kurang relevan dengan pengalaman nyata siswa, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Fujiarti et al., n.d.; Nurmasari et al, 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran ular tangga matematika menjadi alternatif yang dapat menciptakan suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). Media ini membantu mengkonkretkan konsep abstrak pecahan melalui permainan dan representasi visual yang dekat dengan kehidupan siswa. Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media ular tangga juga dapat mengurangi kecemasan terhadap matematika serta meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika (Nurmasari et al., 2024).

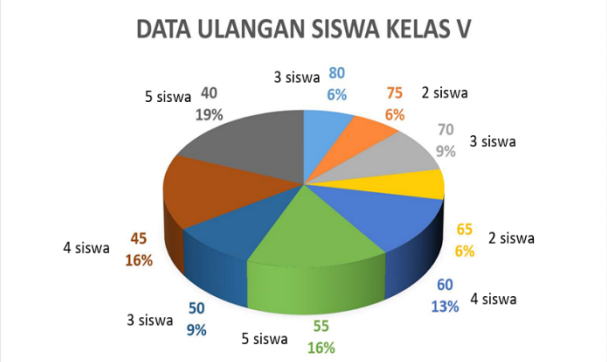
Pendidikan yang ideal perlu didukung oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka memahami materi secara lebih optimal. Salain itu, pembelajaran juga perlu menerapkan metode yang beragam dan menciptakan suasana belajar yang demokratis sehingga siswa merasa dihargai dan terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa(Bahtiar &

Fajarina, 2023; Deviyanti, 2024; Firdaus et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan konkret memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa memungkinkan mereka memahami konsep melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain membantu pemahaman konsep, media pembelajaran juga dapat mendukung pengembangan nilai sosial dan karakter siswa. Dalam pembelajaran matematika, media interaktif seperti permainan ular tangga matematika menjadi lebih alternatif yang relevan karena mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, visual, dan mudah dipahami. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir dan pemahaman konsep matematika berkembang lebih optimal(Gusti, 2024; Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dapat tumbuh melalui lingkungan belajar yang mendukung, pemberian umpan balik positif, serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan media permainan seperti ular tangga matematika dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Media permainan juga membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mengurangi anggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar(Anita et al., 2024; Kalita, 2023).

Berdasarkan pengalaman PLP di SDN Baru 06 Pagi di kelas V ditemukan data bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan signifikan dalam memahami konsep dasar pecahan. Secara spesifik sekitar 80% siswa tidak mampu membedakan antara pembilang dan penyebut, serta mengalami kendala dalam melakukan operasi penjumlahan pecahan sederhana. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya minat belajar siswa yang menyebabkan pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan terlalu abstrak. Dampak langsung dari kondisi ini terlihat pada hasil belajar siswa, dimana hanya 15% dari total siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), jauh dari target sekolah sebesar 75%.



Aspek motivasi belajar menunjukkan kesenjangan yang sangat mencolok. Meskipun diharapkan siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif, kenyataannya 75% siswa justru bersikap pasif selama pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang menghindari partisipasi ketika diminta untuk mengerjakan soal pecahan di depan kelas, dan tampak jelas gejala kecemasan matematika (*math anxiety*) yang membuat

mereka enggan terlibat dalam proses pembelajaran. Sikap ini tidak hanya terlihat selama pembelajaran berlangsung, tetapi juga tercermin dari kurangnya antusiasme dalam mengerjakan tugas rumah dan ketidaksiapan dalam menghadapi evaluasi.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih mengandalkan pendekatan konvensional yang didominasi oleh ceramah dan latihan soal secara repetitif. Minimnya variasi media pembelajaran menjadi faktor kunci yang menyebabkan rendahnya pemahaman dan motivasi siswa. Pembelajaran berlangsung satu arah dengan sedikit kesempatan bagi siswa untuk melakukan eksplorasi dan *discovery learning*. Selain itu, tidak adanya media pembelajaran yang inovatif dan menarik membuat konsep pecahan yang abstrak semakin sulit dipahami oleh siswa, khususnya bagi yang memiliki gaya belajar kinestetik dan visual.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih monoton, kurang melibatkan siswa secara aktif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk belajar melalui interaksi dan pengalaman langsung sehingga pemahaman konsep menjadi kurang optimal(Anggraeni, Mulyasari, & Gazella, 2024; Kurniawan & Setyabudi, 2024)

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, serta berdampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran ular tangga matematika dipandang relevan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih optimal di SDN Baru 06 Pagi.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan di atas, peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar matematika dan penggunaan media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Baru 06 Pagi, Jakarta Timur yang dilakukan sejak tanggal 15 April s.d 7 Mei 2026. Peserta didik kelas V di SDN Baru 06 Pagi dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Quasi Experimental Design). Menurut (Singh, 2021) quasi experimental design merupakan desain penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menerapkan pola posttest-only control group design, dimana dalam pelaksanaannya metode ini akan melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan media Ular Tangga dan kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan media Ular tangga.

Kelompok	Perlakuan	Posttest
K	X	O_1
K	-	O_2

Keterangan:

K : Kelas eksperimen yang dipilih sebagai subjek penelitian.

K : Kelas kontrol yang dipilih sebagai subjek penelitian.

O_1 : *Posttest* motivasi belajar matematika pada materi perkalian kelas eksperimen.

O_2 : *Posttest* motivasi belajar matematika pada materi perkalian kelas kontrol.

X : Perlakuan berupa pembelajaran matematika menggunakan media Ular Tangga.

Teknik pengambilan sampel diambil dengan menggunakan nonprobability sampling, menurut (Sen & Lahiri, 2024) yaitu teknik penentuan sampel di mana setiap anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama dan peluang tersebut tidak dapat diketahui secara pasti untuk terpilih menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini ada dua kelompok yang terdiri dari kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 47 siswa.

Jenis instrumen pada penelitian ini adalah soal berbentuk angket yang berjumlah 25 pernyataan sebagai *posttest* pada sampel penelitian. Pemberian *posttest* kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media Ular Tangga terhadap motivasi belajar matematika pada materi pecahan siswa dalam pembelajaran matematika kelas v di SDN Baru 06 Pagi. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan, yaitu:

1.Tahap Persiapan

2.Tahap Pelaksanaan

3.Tahap Akhir

Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu uji normalitas dengan *Liliefors*, uji homogenitas dengan uji *Levene Test*, lalu ada uji hipotesis sebagai hasil kesimpulan penelitian. Hipotesisi ini dibutuhkan untuk melihat dugaan pada hasil penelitian yang telah dilakukan. 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 Baru 06 Pagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini ditujukan untuk melihat pengaruh media ular tangga terhadap motivasi belajar yang dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN Baru 06 Pagi dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Berikut ini adalah hasil penelitian yang telah dilakukan:

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	
		95% Confidence Interval for Mean — 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	
		95% Confidence Interval for Mean — 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

Hasil analisis deskriptif di atas menunjukan bahwa kemampuan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *post-test* sebesar 86,10 dengan standar deviasi 7,006. Sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 70,63 dengan standar deviasi 6,889. Data tersebut menunjukan bahwa hasil kemampuan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dan lebih homogen dibandingkan kelas kontrol.

Setelah dilakukan analisis deskriptif data, langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis untuk menentukan teknik pengujian hipotesis yang sesuai. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengolahan data penelitian ini dilakukan menggunakan software SPSS versi 26 *for* Windows. Adapun hasil uji normalitas disajikan sebagai berikut:

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen	.202	21	.025	.934	21	.169
	Post-Test Kelas Kontrol	.179	24	.044	.887	24	.011

a. Lilliefors Significance Correction

Pengujian persyaratan yang digunakan peneliti adalah uji normalitas menggunakan rumus uji *lilliefors* agar mendapatkan populasi yang normal. Hasil uji normalitas diatas menunjukan bahwa data post-test motivasi belajar pada kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,169 > 0,05, sedangkan pada kelas kontrol tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi sebesar 0,011 < 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak sepenuhnya berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitbey* untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Analisis data dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Peneliti menggunakan rumus uji Levene test agar dapat mengetahui homogenitas dari dua populasi data kedua kelas tersebut. Hasil uji homogenitas disajikan sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.008	1	43	.928
	Based on Median	.015	1	43	.904
	Based on Median and with adjusted df	.015	1	42.999	.904
	Based on trimmed mean	.022	1	43	.883

Hasil uji homogenitas diatas diperoleh nilai signifikansi pada *based on mean* sebesar 0,928 > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki tingkat keberagaman data yang relatif sama

sehingga dapat digunakan untuk melanjutkan pengujian hipotesis mengenai pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa data penelitian tidak sepenuhnya berdistribusi normal namun memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji nonprametik *Mann-Whitney* untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi pecahan kelas V SDN Baru 06 Pagi. Adapun hasil pengujian hipotesis disajikan sebagai berikut:

Mann-Whitney Test

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motivasi Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen	21	33.83	710.50
	Post-Test Kelas Kontrol	24	13.52	324.50
	Total	45		

Test Statistics[a]

	Motivasi Belajar
Mann-Whitney U	24.500
Wilcoxon W	324.500
Z	-5.185
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Hasil uji *Mann-Whitney* diatas menunjukan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai mean rank pada kelas eksperimen sebesar 33,83 lebih tinggi dibanding kelas kontrol 13,52, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan perlakuan pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Baru 06 Pagi pada materi pecahan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Selain itu, nilai mean rank kelas eksperimen sebesar 33,83 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 13,52, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata hasil posttest kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 86,10 berbanding 70,63. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

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

Bahtiar, Y., & Fajarina, M. (2023). Aplikasi Kamus Ideal: Aplikasi Media Pembelajaran di SD Negeri Megaluh. *PENDIDIKAN: JURNAL*

PENGABDIAN MASYARAKAT, *4*(2), 53–60.

Deviyanti, N. (2024). *Metode Perumusan Tujuan Pembelajaran yang Efektif dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar* (Vol. 3).

Firdaus Umar, A. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, *7*(2), 121–133. https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.20670

Fujiarti, A., Putri, A., Wulandari, D. I., Materi, A., Mata, P., Matematika, P., … 34, H. |. (n.d.). DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Analisis Materi Pokok Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. Retrieved from https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/JPGSD/index

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

Kalita, R. (2023). Pendidikan dan Motivasi: Bagaimana Membuat Siswa Tertarik? *International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)*, *5*(2), 1. Retrieved from https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i02.1744

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

Nurmasari, L., Budiyono, Nurkamto, J., & Ramli, M. (2024, January 1). Realistic Mathematics Engineering for improving elementary school students' mathematical literacy. *Journal on Mathematics Education*. Sriwijaya University. https://doi.org/10.22342/jme.v15i1.pp1-26

Sen, A., & Lahiri, P. (2024). Improving measurement error and representativeness in nonprobability surveys. *Department of Mathematics*, 1–27. Retrieved from http://arxiv.org/abs/2410.18282

Singh, A. (2021). QuasiExperimentalDesigninScientific Psychology. *SSRN (Social Science Research Network)*, 1–7. Retrieved from https://doi.org/10.2139/ssrn.3793568

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