

Upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika dengan menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar

*Yuliani Cindiana Putri¹, Cindi Sandra², Issaura Sherly Pamela³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: yulianiciput@gmail.com

Article History: Submission: 2024-12-30 || Accepted: 2025-03-13 || Published: 2025-03-20

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-12-30 || Diterima: 2025-03-13 || Dipublikasi: 2025-03-20

Abstract

The purpose of this study is to describe the utilization of Snakes and Ladders as a learning medium to enhance student engagement in mathematics lessons for Grade IV at SDN 049/II Senamat. This research employs a phenomenological approach and utilizes qualitative methods to uncover students' experiences during the learning process. Data were collected through observations, interviews, and documentation. The findings indicate that the Snakes and Ladders medium significantly enhances student engagement in learning. This is evident from students' enthusiasm in completing learning tasks, their courage to ask questions, active participation in group discussions, and increased motivation to learn. This medium combines elements of play and learning, creating a fun and interactive atmosphere that motivates students to better understand the concept of arithmetic operations involving whole numbers. The study concludes that Snakes and Ladders is an effective tool for increasing student engagement and serves as an innovative alternative for teaching mathematics in elementary schools. This medium not only enhances student participation but also supports the development of social skills, critical thinking, and communication.

Keywords: Collaborative; Fun; Social.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media ular tangga terhadap peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV SDN 049/II Senamat. Penelitian ini menerapkan pendekatan fenomenologi dan menggunakan metode kualitatif untuk menemukan pengalaman peserta didik selama proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media ular tangga secara signifikan berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Keaktifan terlihat dari antusiasme peserta didik dalam melaksanakan tugas pembelajaran, keberanian bertanya, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan motivasi belajar yang meningkat. Media ini memadukan unsur permainan dan pembelajaran, menghasilkan suasana yang menyenangkan dan interaktif sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi untuk memahami materi operasi hitung bilangan cacah. Hasil dari pada penelitian ini adalah bahwa media ular tangga efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan komunikasi.

Kata kunci: Kolaborasi; Menyenangkan; Sosial.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan terutama dalam bidang matematika di sekolah dasar sering menghadapi tantangan dalam memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Matematika termasuk bidang studi yang telah dipelajari sejak pendidikan dasar. Cakupan mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek: bilangan, geometri, pengukuran dan pengolahan data (Nur et al., 2018). Karena konsep dan materi bidang ilmu matematika memiliki sifat abstrak, sebagian peserta didik merasa kesulitan untuk memahaminya, sehingga cenderung pasif di kelas. Peningkatan pemahaman serta keterampilan peserta didik dalam bidang ilmu matematika bisa

dilihat melalui keaktifan belajar. Keaktifan termasuk salah satu faktor yang mempunyai pengaruh penting akan proses pembelajaran. Peserta didik cenderung memiliki minat yang lebih besar dan semangat yang tinggi untuk mengikuti aktivitas pembelajaran ketika dilibatkan secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Keaktifan tersebut terlihat melalui sikap antusias dan berbagai tindakan yang mencerminkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Salah satu indikator keaktifan belajar tersebut dapat diamati dari tingkat kebahagiaan mereka saat mengikuti dan menjalankan aktivitas belajar (Kharis, 2019:176).

Keaktifan belajar dapat dilihat dari berbagai macam bentuk keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar yang sedang berlangsung seperti berpartisipasi mengerjakan tugas yang diberikan, ikut berpartisipasi dalam diskusi melakukan pemecahan masalah melalui kerja kelompok, mengajukan pertanyaan baik kepada teman atau guru ketika ada bagian materi yang belum dipahami, serta mampu melakukan presentasi mengenai hasil laporan yang telah dibuat (Prasetyo & Abduh, 2021). Sehingga dapat disimpulkan jika peserta didik ikut berpartisipasi, antusias, merasa senang dalam kegiatan dan aktivitas belajar yang dilaksanakan dapat diidentifikasi bentuk keaktifan belajar. Dikutip dari pernyataan Nana dalam Suyatman (2018) terdapat 6 indikator keaktifan peserta didik yaitu: (1) Berpartisipasi mengerjakan tugas yang diberikan; (2) Ikut berpartisipasi dalam melakukan pemecahan masalah; (3) Memberikan pertanyaan kepada teman dan guru mengenai materi yang sukar dipahami; (4) Menggali berbagai informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dipelajari; (5) Memanfaatkan atau menggunakan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah ataupun tugas yang diberikan; (6) Motivasi belajar peserta didik yang bisa dilihat melalui aspek-aspek yang saling terkait, seperti perhatian dan minat mereka terhadap pelajaran, reaksi yang positif terhadap stimulus yang diberikan oleh guru, semangat dalam menyelesaikan tugas, serta ungkapan rasa senang ketika menyelesaikan tugas.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah memanfaatkan media sebagai media pembelajaran inovatif dengan sifat menarik yang menyesuaikan kondisi dan karakteristik peserta didik di kelas. Sarana yang digunakan sebagai pembantu kegiatan belajar agar ilmu pengetahuan yang disampaikan menjadi lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dinamakan media pembelajaran (Nurrita, 2018). Seluruh alat berbentuk fisik maupun digital yang dapat menyajikan pesan dan menstimulus peserta didik untuk belajar dikategorikan sebagai media pembelajaran. Menurut Naz & Akbar dalam perspektif belajar mengajar, media pembelajaran merupakan pengantar pesan dari guru ke peserta didik secara efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat diraih (Hasan dkk., 2021:27).

Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak yang bisa dimanfaatkan menjadi media pembelajaran dalam bidang ilmu matematika. Salam mengungkapkan ular tangga sebagai permainan yang berbentuk papan dengan pola kotak-kotak dengan elemen ular dan tangga yang menyambungkan suatu kotak ke kotak lainnya dan dadu sebagai media penentu bidak untuk melangkahi kotak-kotak yang tersedia. Media permainan berbentuk ular tangga diatur agar mengandung materi dan soal di setiap kotak yang tersedia. Afandi juga berpendapat bahwa ular tangga dapat menjadi media yang inovatif karena memudahkan peserta didik memahami konsep yang dipelajari sambil bermain. Hal ini dapat membuat peserta didik mau berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan bekerjasama secara efektif (Rahmawati et al., n.d.). Media ini menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran dan mampu menghasilkan suasana belajar yang terasa seru serta mampu memotivasi peserta didik aktif dalam kegiatan belajar.

Berlandaskan pada hasil studi pendahuluan yang udah dilaksanakan di kelas IV SDN 049/II Senamat dapat diketahui keaktifan belajar peserta didik tergolong rendah dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat terlihat dari peserta didik tidak aktif bertanya, peserta didik hanya pasif mendengarkan guru, dan ada juga sebagian peserta didik yang asik sendiri serta lebih memilih untuk berkomunikasi dengan teman belajarnya mengenai hal diluar pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya keaktifan belajar ini salah satunya disebabkan oleh tidak digunakannya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang variatif membuat suasana belajar menjadi monoton, sehingga peserta didik kehilangan motivasi untuk terlibat aktif. Berdasarkan uraian sebelumnya peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran ular tangga yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN 049/II Senamat. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

bagaimana penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini berfokus pada observasi langsung terhadap aktivitas peserta didik serta pengalaman mereka sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

II. METODE PENELITIAN

Peserta didik kelas IV SDN 049/II Senamat pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dijadikan sebagai subjek penelitian ini. Penelitian ini menerapkan pendekatan fenomenologi dan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif menekankan pengkajian objek dalam konteks alami, di mana peneliti berperan sebagai alat utama dalam proses pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui teknik triangulasi, dan analisisnya dilakukan secara induktif. Hasil penelitian bertujuan menggali pemahaman mendalam atas makna yang ditemukan, bukan untuk membuat generalisasi. Proses pengumpulan data bersumber dari fakta-fakta yang muncul langsung di lapangan, tanpa terikat pada teori yang telah ada sebelumnya. Oleh sebab itulah, analisis data yang ditemukan bersifat induktif (Abdussamad, 2021). Data yang dihasilkan penelitian kualitatif bersifat deskriptif seperti, uraian, ujaran, tulisan, ataupun tindakan yang didapatkan dari subjek penelitian yang menjadi fokus observasi (Ratnaningtyas et al., 2023). Pendekatan fenomenologi memfokuskan pada pengalaman subjektif individu dalam mengalami fenomena atau kejadian, dengan mengumpulkan dan menganalisis data deskriptif. Metode ini sering digunakan dalam penelitian sosial, psikologi, dan antropologi (Nuryana et al., 2019). Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi adalah proses mencermati, memperhatikan, serta mencatat perilaku secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu, sekaligus sebagai langkah untuk memperoleh data yang dapat mendukung penarikan kesimpulan atau diagnosis. Moleong menjelaskan bahwa wawancara adalah interaksi berupa percakapan yang memiliki tujuan khusus. Percakapan ini melibatkan dua pihak, yakni pewawancara yang menyampaikan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atau informasi yang dibutuhkan. Sedangkan dokumentasi berupa gambar dan rekaman suara (Sidig & Choiri, 2019).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika

Media yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam penelitian yang dilaksanakan ini berbentuk ular tangga dan diimplementasikan dalam pembelajaran matematika pada materi "Operasi Hitung Bilangan Cacah" dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000. Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika,	1. Peserta didik dapat melakukan operasi hitung penjumlahan pada bilangan cacah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. 2. Peserta didik dapat melakukan operasi hitung pengurangan pada bilangan cacah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran berbentuk ular tangga dimanfaatkan dengan cara melakukan permainan sebagaimana aturan umum dalam permainan ular tangga tetapi pada permainan ular tangga yang digunakan peneliti, ular tangga dimainkan tidak menggunakan bidak/pion untuk dijalankan ke setiap nomer yang didapatkan dari hasil melempar dadu tetapi peserta didiklah yang menjadi bidak dalam penggunaan ini. Peserta didik dibagi kedalam 4 kelompok dimana secara bergantian peserta didik akan menjadi bidak dan anggota kelompok lainnya menjawab pertanyaan yang di dapatkan dari nomer pada papan ular tangga yang diduduki bidak masing-masing kelompok. Setiap kali kelompok belajar peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan benar, maka mereka akan diberikan satu bintang. Kelompok yang berhasil

mengumpulkan bintang terbanyak akan dinobatkan sebagai pemenang dan kelompok yang mendapatkan bintang paling sedikit akan mendapatkan hukuman.



Gambar 1. Peserta didik Memainkan Media Ular Tangga

Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran peneliti memberi tahu terlebih dahulu media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk menarik minat peserta didik. Peneliti memberikan penjelasan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan. Kemudian, peneliti menjelaskan materi pembelajaran yang akan diterapkan dalam permainan ular tangga tersebut. Setelah materi selesai permainanpun dilaksanakan.

2) Dampak Media Ular Tangga terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik

Dapat diketahui bahwa terdapat dampak positif yang terjadi dalam penerapan media pembelajaran berbentuk ular tangga dalam mata pelajaran matematika yang sudah dilaksanakan. Dampak tersebut diukur sesuai dengan indikator indikator Nana dalam Suyatman (2018) Adapun temuan yang diperoleh sebagai berikut:

a) Berpartisipasi mengerjakan tugas yang diberikan

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menyelesaikan tugas dari permainan ular tangga secara aktif. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat berperan sebagai bidak maupun saat membantu anggota kelompok menjawab pertanyaan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa media ular tangga mampu memikat minat peserta didik dan meningkatkan antusiasme mereka dalam melaksanakan tugas pembelajaran. Dalam wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa permainan ular tangga membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar karena mereka merasa permainan tersebut tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan tantangan. Mereka juga merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas karena ingin memenangkan permainan bersama kelompok mereka.

b) Terlibat dalam pemecahan masalah

Selama observasi, terlihat bahwa peserta didik secara aktif berdiskusi dalam kelompok untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang muncul sesuai nomor papan ular tangga. Diskusi ini melibatkan tukar pikiran dan pemanfaatan pengetahuan yang telah dipelajari. Melalui wawancara, setiap kelompok mereka menyatakan semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan persoalan yang mereka dapatkan.

c) Memberikan pertanyaan kepada teman dan guru mengenai materi yang sukar dipahami

Observasi menunjukkan bahwa peserta didik tidak sungkan bertanya kepada teman dalam kelompok atau langsung kepada peneliti ketika menemui kesulitan. Pertanyaan yang diajukan mencerminkan keingintahuan dan usaha mereka untuk memahami materi lebih baik.

- d) Mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dipelajari
Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik berdiskusi untuk saling mengingatkan materi yang telah dijelaskan sebelumnya agar dapat menjawab pertanyaan pada papan ular tangga. Dalam wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa permainan ini membuat mereka terdorong untuk belajar lebih serius karena mereka ingin memberikan jawaban yang benar untuk kelompok mereka.
- e) Memanfaatkan atau menggunakan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah ataupun tugas yang diberikan
Hasil observasi menunjukkan permainan ular tangga memberikan kesempatan nyata bagi peserta didik untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang mereka miliki mengenai operasi hitung bilangan cacah. Dalam wawancara, peserta didik merasa senang karena mereka dapat melihat langsung bagaimana materi yang telah mereka pelajari digunakan dalam konteks permainan. Mereka merasa pengalaman ini membantu mereka memahami materi secara lebih baik dan mengingatnya dengan lebih baik.
- f) Motivasi belajar peserta didik
Dari hasil observasi, terlihat peserta didik sangat termotivasi untuk berpartisipasi dalam permainan. Minat dan perhatian mereka terhadap pembelajaran meningkat karena pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dalam wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik belajar matematika dengan memanfaatkan media ular tangga dibandingkan dengan metode belajar tanpa memanfaatkan media. Mereka juga menyebutkan bahwa tantangan dalam permainan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar.

B. Pembahasan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Media ini mampu menghasilkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat serta motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian yang dilaksanakan salah satunya ialah media tersebut efektif dalam membangkitkan minat peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan permainan dalam pemberian materi belajar, peserta didik dapat belajar secara pasif dan bahkan terlibat langsung sebagai pemain dalam permainan ular tangga ataupun sebagai anggota kelompok yang membantu menjawab pertanyaan. Hal ini memperlihatkan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika efektif dalam peningkatan partisipasi aktif siswa. Selain itu, media permainan berbentuk ular tangga juga membuka peluang bagi peserta didik untuk berdiskusi dan memecahkan masalah bersama. Selama proses pembelajaran, peserta didik diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, mendiskusikan jawaban, dan mencari solusi atas pertanyaan yang diberikan. Diskusi ini mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan saling berbagi pengetahuan. Situasi ini memperlihatkan bahwa permainan ular tangga memiliki manfaat sebagai sarana penyampai informasi serta sebagai media yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama.

Keberanian peserta didik untuk bertanya juga meningkat selama implementasi media ini. Dalam suasana permainan yang santai dan tidak menekan, peserta didik tidak sungkan untuk mengajukan pertanyaan baik kepada teman sekelompok maupun kepada peneliti. Pertanyaan yang diajukan mencerminkan rasa ingin tahu dan usaha peserta didik untuk memahami materi lebih baik. Peserta didik menyatakan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran yang mereka lakukan secara konvensional yang cenderung formal dan kurang interaktif. Dengan suasana yang lebih inklusif ini, peserta didik merasa didukung untuk aktif bertanya dan berdiskusi. Selain itu, permainan ular tangga merangsang peserta didik untuk melakukan pencarian informasi yang terkait dengan materi pembelajaran.

Media ular tangga memberikan peluang bagi peserta didik untuk menerapkan konsep yang telah mereka pelajari ke dalam konteks yang lebih praktis dan relevan dengan kehidupan nyata..

Dengan menjawab pertanyaan yang terkait dengan operasi hitung bilangan cacah, peserta didik dapat mempraktikkan pengetahuan mereka secara langsung. Motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu dampak paling signifikan dari penggunaan media tersebut. Minat dan perhatian terhadap pembelajaran meningkat secara signifikan selama implementasi media ini. Mereka merasa tertantang untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dan menikmati proses belajar sambil bermain. Dalam wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran matematika dengan media seperti ular tangga dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang sering kali monoton. Kombinasi antara pembelajaran dan permainan menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghilangkan rasa bosan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media pembelajaran berbentuk ular tangga telah dibuktikan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, didukung oleh penelitian yang dilakukan Pramesti, (2023) dimana dalam penelitiannya disimpulkan jika media ular tangga mampu memberikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Media ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi. Suasana belajar yang lebih inklusif dan interaktif membuat peserta didik merasa lebih nyaman, termotivasi, dan terdorong untuk belajar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media ular tangga merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, media ini layak dipertimbangkan untuk diterapkan secara lebih luas di berbagai konteks pembelajaran lainnya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini memperlihatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 049/II Senamat. Media ini sukses menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif sehingga memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar tercermin dalam beberapa indikator, yaitu: peserta didik lebih bersemangat dalam melaksanakan tugas pembelajaran, terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berani bertanya kepada teman atau guru, mencari informasi yang relevan, serta menunjukkan motivasi dan minat belajar yang tinggi. Selain itu, media ular tangga juga membantu peserta didik memahami dan menerapkan konsep operasi hitung bilangan cacah secara nyata. Media ular tangga mampu menciptakan peningkatan keaktifan belajar sekaligus mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan komunikasi mereka. Media ini dapat menjadi solusi inovatif untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

B. Saran

Guru diharapkan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, seperti permainan edukatif, untuk peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media ular tangga pada materi pembelajaran lain di berbagai jenjang pendidikan. Pihak sekolah juga disarankan mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. syakir Media Press.
- Dewi, U. K., Subekti, E., & Rahayu, R. (2024). Efektivitas Media Papan Pintar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 519–525. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.652>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

- Izzah, V. L., Pramasdyahsari, A. S., Siswanto, J. ., & Ismartiningsih, I. (2024). Efektivitas Media Papan KPK terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas V. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 138–144. <https://doi.org/10.54371/ainj>.
- Nur, Y. S., Amin, S. M., & Mustaji. (2018). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN DESIMAL UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK. *Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pramesti, A. R. (2023). Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (n.d.). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 38–44.
- Ratnaningtyas, E. M., Ramli, Saputra, S. E., Suliwati, D., Nugroho, B. T. A., Karimuddin, Aminy, M. H., Saputra, N., Khaidir, & Jahja, A. S. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Nomor May). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Suyatman. (2018). Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Keaktifkan Dan Hasil Belajar PKn Materi Mendeskripsikan Lembaga-Lembaga Negara. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 4(2), 437–449. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/view/10171>
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>
- Kharis, A. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 173–180. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPGSD/article/download/19387/11458>
- Nuryana, A., Pawito, P., & Utari, P. (2019). Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi. *Ensains Journal*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>
- Sidig, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In M. A. Dr. Mujahidin, Anwar (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). CV. Nata Karya. [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/.pdf1/Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/.pdf1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20di%20Bidang%20Pendidikan).
- Wahyuni, N., & Suyoto, S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar siswa dalam memahami Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun (Studi pada Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar). *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 197–201. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.452>