

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Go Domino* terhadap Keterampilan Berhitung Siswa Kelas III SD

Syahriza Azzahrah^{1*}, Kristiawati², Hamdana Hadaming³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*syahrizananda@gmail.com

Submit
11 April 2026

Review
13 Mei 2026

Publish
25 Mei 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Go Domino* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Bertingkat Mamajang 1. Penelitian ini dimotivasi oleh rendahnya kemampuan berhitung siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya variasi metode pembelajaran, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pra-eksperimental* menggunakan model *pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa kelas III. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, lembar tes keterampilan berhitung untuk mengukur kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, dan pengujian hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 46,13, yang termasuk dalam kategori rendah, kemudian meningkat menjadi 77,63 pada posttest, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $<0,001 <0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media interaktif *Go Domino* terhadap kemampuan berhitung siswa. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *Go Domino* telah terbukti memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Kata Kunci: Media Interaktif, Media *Go Domino*, Keterampilan Berhitung

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of interactive media Go Domino on the numeracy skills of third-grade students of SD Inpres Bertingkat Mamajang 1. This study was motivated by the low numeracy skills of students caused by teacher-centered learning, lack of variety in learning methods, and minimal use of interesting and interactive learning media. This condition results in students being less active, less motivated, and having difficulty understanding basic mathematical concepts, especially addition and subtraction. This study used a quantitative approach with a pre-experimental design using a pretest-posttest model. The research sample consisted of 22 third-grade students. The research instruments used were observation sheets and numeracy ability test sheets to measure students' numeracy skills before and after treatment. Data analysis techniques used included descriptive statistics, normality tests, and hypothesis testing using paired sample t-tests. The results showed that the average pretest score was 46.13, which is included in the low category, then increased to 77.63 in the posttest, which is included in the high category. The results of the hypothesis testing showed a significance value of $<0.001 <0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. This indicates that there is a significant effect of the use of Go Domino interactive media on students' numeracy skills. Thus, the use of Go Domino interactive media has been proven to have a significant effect in improving students' numeracy skills.

Keywords: Interactive Media, Go Domino Media, Numeracy skills

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam mengembangkan kemampuan siswa, khususnya keterampilan berhitung. Keterampilan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa karena menjadi landasan dalam pembelajaran matematika (Susanto dan Aunurrahman, 2014). Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis Anggrain (2021). Pentingnya peranan matematika juga terlihat pada pengaruh terhadap mata pelajaran lain seperti mata pelajaran geografi, fisika, dan kimia. Jadi Dapat di simpulkan bahwa matematika memiliki peran yang sangat penting khususnya di sekolah dasar Hadaming dan Ardila (2021). Keterampilan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa sejak dini, karena menjadi dasar dalam memahami materi matematika pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, keterampilan berhitung perlu dikembangkan secara optimal melalui pembelajaran yang tepat dan menarik Yanuarsari dan Latifah (2022).

Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif Slameto dan Suprijono (2015). Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor rendahnya motivasi belajar siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa Arsyad (2017). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Hamalik dkk (2017). Selain itu, media pembelajaran inovatif juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton (Nurdyansyah, 2019). Media berbasis permainan atau *game-based learning* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan Ismail dkk (2019). Media Go Domino merupakan salah satu bentuk media interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan materi berhitung. Dengan adanya unsur permainan, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga tidak merasa bosan dan lebih aktif dalam pembelajaran (Hwang & Wu, 2012; Kim et al., 2009).

Penggunaan media interaktif juga didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui berbagai bentuk media (Mayer, 2009; Clark & Mayer, 2016). Selain itu, pendekatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Branch, 2009). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari Putri (2018). Dengan demikian, penggunaan media Go Domino diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa secara optimal.

Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan Hidayat & Widodo (2020). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Go Domino terhadap keterampilan berhitung siswa sekolah dasar.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bertingkat Mamajang 1 pada tanggal 25 Februari sampai 13 Maret 2026 dengan jumlah sampel sebanyak 22 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan berhitung berupa soal *pretest* dan *posttest* yang mencakup materi penjumlahan dan pengurangan. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* diberikan setelah penggunaan media Go Domino.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi:

1. Analisis statistik deskriptif untuk melihat rata-rata nilai siswa
2. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk
3. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*

HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SD Inpres Bertingkat Mamajang 1 yang berjumlah 22 orang. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan media Go Domino untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan berhitung, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 46,14 yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar berhitung, sering melakukan kesalahan dalam perhitungan, serta kurang teliti dalam menyelesaikan soal. Selain itu, siswa juga terlihat kurang percaya diri dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengerjakan soal. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif Go Domino, dilakukan *posttest* untuk mengukur peningkatan keterampilan berhitung siswa. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 72,62 yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa sudah lebih mampu memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, lebih cepat dalam menyelesaikan soal, serta lebih percaya diri dalam menjawab. Jika dibandingkan antara hasil *pretest* dan *posttest*, terjadi peningkatan sebesar 31,5 poin. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang cukup besar dalam keterampilan berhitung siswa setelah penggunaan media Go Domino. Tidak hanya siswa dengan kemampuan tinggi yang mengalami peningkatan, tetapi juga siswa dengan kemampuan rendah, sehingga dapat dikatakan bahwa media ini efektif digunakan untuk berbagai tingkat kemampuan siswa.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan pada uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Go Domino berpengaruh terhadap keterampilan berhitung siswa. Selain peningkatan nilai, selama proses pembelajaran juga terlihat adanya perubahan perilaku siswa. Siswa menjadi lebih aktif, lebih antusias, serta lebih berani dalam berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui permainan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara langsung. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Go Domino tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	20	90,9	4	18,2
$0 \leq x \leq 65$	Tuntas	2	9,1	18	81,8
Jumlah		22	100	22	100



Gambar 1. Kartu Media Interaktif Go Domino

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terlihat bahwa penggunaan media interaktif Go Domino memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berhitung siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 46,14 pada saat pretest menjadi 72,62 pada saat *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, siswa mengalami perubahan yang cukup besar dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Peningkatan keterampilan berhitung ini tidak terlepas dari karakteristik media Go Domino yang menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas belajar melalui permainan kartu. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik. Media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Ramadhani dkk. (2023). Selain itu, media Go Domino juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Siswa tidak lagi merasa tertekan atau bosan saat belajar matematika, karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertarik, maka mereka cenderung lebih fokus dan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dengan teman, serta berani mengemukakan pendapat. Hal ini berbeda dengan kondisi sebelum perlakuan, di mana siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Selain meningkatkan keaktifan, media Go Domino juga membantu siswa dalam mengurangi kesalahan dalam perhitungan. Hal ini terjadi karena siswa berlatih secara langsung melalui permainan, sehingga mereka lebih terbiasa dalam menyelesaikan soal-soal berhitung. Latihan yang dilakukan secara berulang dalam suasana yang menyenangkan membuat siswa lebih cepat memahami konsep dan lebih teliti dalam mengerjakan soal.

Jika dikaitkan dengan teori Maula dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak seperti matematika. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permainan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep. Namun demikian, penggunaan media Go Domino juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memiliki kemampuan dalam mengelola kelas agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan efektif dan tidak menjadi terlalu ramai. Meskipun demikian, secara keseluruhan media Go Domino terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti Go Domino sangat disarankan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Go Domino memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berhitung siswa kelas III SD Inpres Bertingkat Mamajang 1. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 46,36 pada saat pretest yang berada pada kategori rendah menjadi 74,34 pada saat *posttest* yang berada pada kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan yang cukup baik dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan setelah menggunakan media Go Domino. Selain dilihat dari hasil nilai, pengaruh penggunaan media Go Domino juga terlihat dari perubahan sikap dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif, lebih antusias, serta lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Suasana kelas yang sebelumnya

cenderung pasif berubah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media Go Domino yang berbasis permainan terbukti mampu membantu siswa belajar secara lebih konkret dan tidak membosankan. Siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman langsung, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep berhitung menjadi lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Go Domino merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: Bagi guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, seperti media Go Domino, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan keaktifan serta keterampilan berhitung siswa. Bagi Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman, khususnya dalam materi berhitung. Bagi sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas yang memadai, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif atau mengkombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya, sehingga dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kupersembahkan karya ini untuk kedua orang tuaku yang selalu mendoakan dan mengusahakan keinginanku, kepada saudaraku, keluargaku, sahabatku, dan juga keluarga besar Pimpinan Cabang IMM Polewali Mandar dan Forum Komunikasi Mahasiswa Mandar atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjuangan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Y. (2021). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422.
- Aini, N., & Marlina, L. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 115–123.
- Aminah, S., & Lestari, D. (2022). Pengaruh penggunaan media kartu terhadap keterampilan berhitung siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 66–74.
- Ananda, R. (2020). Pengaruh media permainan edukatif terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 889–897.
- Dewi, K. A., & Handayani, T. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6543–6551.
- Fauziah, N., & Sari, M. P. (2021). Efektivitas penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 201–209.
- Fitriani, E., & Rahmawati, D. (2020). Pengaruh media interaktif terhadap keterampilan berhitung siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–53.
- Hadaming, H., & Ardhila, A. (2021). Penerapan Problem Based Learning Tipe CPS untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 61–68.
- Hidayati, A., & Nurhasanah, E. (2023). Game-based learning dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2145–2154.
- Imamuddin, M. I. M., Isnaniah, I., Aulia, A. A. A., Zulmuqim, Z., & Nurdin, S. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran matematika. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 16–31.
- Kurniawan, D., & Pratiwi, R. D. (2022). Media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Educatio*, 8(1), 122–130.

- Lestari, S., & Wahyuni, R. (2021). Pengaruh penggunaan media domino matematika terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 98–106.
- Maula, S. M., Acesta, A., & Nugraha, F. F. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 89–99.
- Mulyani, T., & Hapsari, F. (2020). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(3), 256–264.
- Nurfadillah, S., & Nurhasanah, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8123–8131.
- Pramesti, Y., & Hidayat, R. (2023). Penerapan media game edukasi terhadap kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 55–64.
- Putri, H. A., & Wijayanti, R. (2023). Pembelajaran matematika menyenangkan melalui media interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 98–107.
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114.
- Rahman, A., & Syamsuddin. (2021). Penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 411–420.
- Ramli, M., & Hasanah, U. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7654–7661.
- Sari, N. M., & Utami, P. (2020). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 144–152.
- Wahyudi, A., & Putra, R. (2022). Efektivitas media interaktif berbasis permainan dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 77–86.
- Yanuarsari, R., & Latifah, E. D. (2022). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui metode bernyanyi dengan media flash card. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 128–133.
- Yuliana, D., & Astuti, E. (2023). Pengaruh media pembelajaran inovatif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatif*, 5(3), 1332–1340.
- Zahra, F., & Kurniasih, I. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 210–218.