

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN UNTAMATIK (UNO STACKO
MATEMATIKA MENARIK) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI
24 TANJUNG BATU**

Umi Maulidia¹, Misdalina², Melinda Puspita Sari Jaya³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹maulidiaumi19@gmail.com, ²misdalina@univpgri-palembang.ac.id, ³melindapsj@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The background of the problem in this study is the lack of learning outcomes in mathematics education caused by the application of mathematical media without the assistance of other media. This study aims to determine the effect of the learning media UNTAMATIK (Uno Stacko Matematika Menarik) on the learning outcomes of students at SD Negeri 24 Tanjung Batu. The research method used is an experimental method with a Posttest Only Control Group Design. The subjects of this study are students of class IV A and IV B at SD Negeri 24 Tanjung Batu, totaling 53 students. Data collection methods use tests and documentation. The test instrument consists of multiple-choice questions totaling 10 questions to measure student learning outcomes. The data analysis technique uses Independent Sample T-test. The research results indicate that there is an influence of UNTAMATIK media on the learning outcomes of elementary school students in mathematics, as can be seen from the hypothesis testing results (Independent Sample T-Test) showing a significance value of this study of $0.000 > 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Uno media, student learning outcomes

ABSTRAK

Latar belakang masalah yang ada di penelitian ini yaitu kurangnya hasil belajar pada pembelajaran matematika yang disebabkan oleh penerapan materi matematika tanpa berbantuan media lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko Matematika Menarik*) terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 24 Tanjung Batu. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain penelitian *Posttest Only Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri 24 Tanjung Batu yang berjumlah 53 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan *Independent Sampel T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media UNTAMATIK terhadap hasil belajar siswa SD pada materi matematika yang dapat dilihat dari hasil belajar uji hipotesis

(*uji Independent Sampel T-Test*) berupa nilai signifikansi penelitian ini yaitu $0,000 > 0,05$ yang berarti H_0 ditolak H_a diterima.

Kata Kunci: media *Uno*, hasil belajar siswa

A. Pendahuluan

Generasi penerus yang berkualitas sebagian besar dibentuk oleh pendidikan. Pembelajaran di tingkat ini menjadi sangat penting, terutama dalam meletakkan dasar bagi pengetahuan dan kemampuan yang akan membantu siswa untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya (Ginanjar et al., 2023, p.79). Proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Ujud et al., 2023).

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi setiap individu dalam mengembangkan potensi diri. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal tingkat rendah yang akan menentukan pembentukan karakter peserta didik di masa yang akan datang (Lessy et al., 2022,

p.141). Peserta didik merupakan komponen manusiawi yang menempati kedudukan yang sangat penting dalam proses pendidikan (Hamuni & Aswati, 2022, p.133). Selanjutnya peserta didik dapat diartikan sebagai anak kecil yang membutuhkan pendidikan dari orang lain untuk berkembang menjadi orang dewasa (Anggraeni & Effane, 2022, p.236).

Matematika adalah disiplin ilmu pasti, abstrak, aksiomatik, dan logis, oleh karena itu sangat penting untuk memulai pelajaran matematika segera setelah siswa masuk sekolah dasar. (Farhana et al., 2022, p.2416). Matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi salah satu ilmu dasar yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan (Sholihatu, Misdalina, & Jumroh., 2021, P 194., 2021, p.1). Pengetahuan matematika diperlukan di semua jenjang pendidikan (Lathifah & Yolanda, 2024, p.332).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Oktober di SD Negeri 24 Tanjung Batu, peneliti melakukan tatap muka dengan wali kelas IV, Peneliti menemukan beberapa masalah di SD Negeri 24 Tanjung Batu. Masalah-masalah tersebut antara lain sebagai berikut: Pertama, kurangnya manfaat media pembelajaran yang berbasis game, khususnya di bidang matematika. Kedua, beberapa siswa belum mampu memahami pelajaran matematika karena kurangnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Ketiga, kurangnya efektifitas siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Penerapan media yang kurang variatif dan efektif, yang pada akhirnya menyebabkan siswa kesulitan dengan materi yang diajarkan, hal ini belum sepenuhnya diterapkan (Salsabilah & Alyani, 2023, p.4589). Media pembelajaran *Uno Stacko* dapat membantu dalam hal ini karena memiliki beberapa keuntungan, termasuk kemampuan untuk digunakan dalam kelompok belajar kecil maupun besar, harga yang terjangkau, memiliki masa ketahanan yang lama, dan sesuai untuk berbagai

mata pelajaran, termasuk matematika. *Uno Stacko* merupakan sumber belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Matematika .

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (kognitif, efektif, dan psikomotorik) yang dialami siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh karakteristik internal siswa dan pengaruh eksternal siswa. Secara umum, 30% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel eksternal seperti lingkungan, sedangkan 70% ditentukan oleh bakat siswa (faktor internal). Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, memberikan umpan balik, dan memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Bahtiar et al., 2024, p.48).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Durrotunnisa & Nur, 2020, p.333), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara online menimbulkan kejenuhan dan berkurangnya motivasi belajar siswa, hal ini membuktikan bahwa media *Uno Stacko* dalam pembelajaran matematika

berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kusmiyati, 2021, p.191), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dan pengaruh hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran *game besed learning* dengan bantuan media *uno stacko for question card* dan kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mustari, 2023, p.13), hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* terhadap kemampuan kognitif anak di TK Negeri. Pembina Sinjali Para mengalami peningkatan sesudah perlakuan yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut mengindikasikan anak mampu memecahkan sendiri masalah, mampu mengenal dan mengelompokkan *Uno Stacko* dan *Uno Card* dengan angka atau warna yang sesuai.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk pendekatan kuantitatif,

menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *True Exsperimental Design*. Penelitian ini menggunakan *Posttest Only Controll Group Design*. Seluruh siswa kelas IV (empat) di SD Negeri 24 Tanjung Batu merupakan populasi penelitian ini.

Tabel 1. Populasi Penelitian

| Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah Total | Ket |
|-------|---------------|-----------|--------------|-----------------------|
| | Laki-laki | Perempuan | | |
| IVA | 10 | 15 | 25 | Eksperimen Kontrol |
| IVB | 15 | 13 | 28 | |
| Total | 25 | 28 | 53 | |

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan teknik *sampling non probability* dengan metode sampling total.

Tabel 2. Sampel Penelitian

| Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah Total | Keterangan |
|--------|---------------|-----------|--------------|-----------------------|
| | Laki-laki | Perempuan | | |
| IVA | 10 | 15 | 25 | Eksperimen Kontrol |
| IVB | 15 | 13 | 28 | |
| Jumlah | 25 | 28 | 53 | |

Rancangan Perlakuan terbagi menjadi Tahap Pemberian Perlakuan (*Treatment*) dan Tahap Pemberian Tes Akhir (*Posttest*). Peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu tes soal pilihan ganda dan dokumentasi.

Uji Validitas dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan perangkat lunak SPSS dan dinilai dengan menggunakan rumus *Person (product moment)*.

Tabel 3. Uji validitas

| No Soal | r Hitung | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|---------|----------|-----------------|-------------|
| 1 | 0.640 | 0.000 | Valid |
| 2 | 0.233 | 0.252 | Tidak Valid |
| 3 | 0.573 | 0.002 | Valid |
| 4 | 0.537 | 0.005 | Valid |
| 5 | 0.573 | 0.002 | Valid |
| 6 | 0.679 | 0.000 | Valid |
| 7 | -0.042 | 0.837 | Tidak Valid |
| 8 | 0.197 | 0.334 | Tidak Valid |
| 9 | 0.114 | 0.579 | Tidak Valid |
| 10 | 0.624 | 0.001 | Valid |
| 11 | 0.603 | 0.001 | Valid |
| 12 | 0.239 | 0.239 | Tidak Valid |
| 13 | 0.714 | 0.000 | Valid |
| 14 | 0.681 | 0.000 | Valid |
| 15 | 0.707 | 0.000 | Valid |

Sumber: Data SPSS 25

Berdasarkan Uji validitas dengan korelasi pearson, diperoleh bahwa 15 soal tersebut 5 soal tidak valid dan 10 soal valid karena memiliki nilai *rhitung* > *rtabel* (n= 26) sehingga 10 soal tersebut dinyatakan valid. *Cronbach's Alpha* digunakan menilai reliabilitas instrumen dalam penelitian ini.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .854 | 10 |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan *cronbach alpha* diperoleh nilai *cronbach alpha* 0,854 > 0,6 artinya 10 soal tersebut telah reliabel untuk digunakan sebagai instrument penelitian. Berikut hasil uji tingkat kesukaran menggunakan SPSS.

Tabel 5. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes

| No | Tingkat kesukaran | Keterangan |
|----|-------------------|------------|
| 1 | 0.85 | Mudah |
| 2 | 0.88 | Mudah |
| 3 | 0.81 | Mudah |
| 4 | 0.88 | Mudah |
| 5 | 0.62 | Sedang |
| 6 | 0.69 | Sedang |
| 7 | 0.58 | Sedang |
| 8 | 0.19 | Sukar |
| 9 | 0.19 | Sukar |
| 10 | 0.50 | Sedang |

Dari analisis tingkat kesukaran maka di dapat bahwa terdapat 4 soal dengan kategori mudah, 4 soal dengan kategori sedang dan 2 soal dengan kategori sukar. Teknik Analisis Data menggunakan uji prasyarat uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis data

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 24 Tanjung Batu. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 24 Tanjung Batu.



Gambar 1. SD Negeri 24 Tanjung Batu

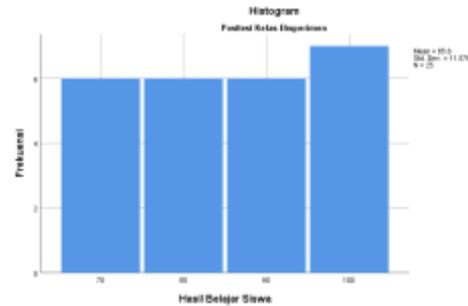
Pada hasil penelitian kelas Eksperimen meliputi hasil dari data tes *posttest* yang didapat pada saat melakukan penelitian di SD Negeri 24 Tanjung Batu dengan menggunakan media pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko Matematika Menarik*) untuk melihat hasil belajar siswa kelas IV untuk kelas eksperimen dan konvensional untuk kelas kontrol.

Tabel 8. Data Deskripsi Frekuensi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

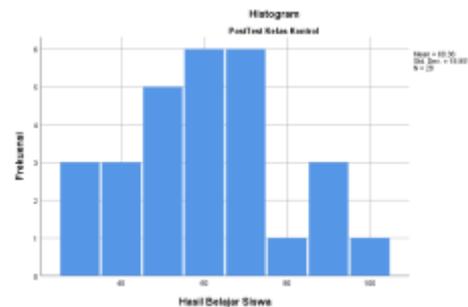
| | | Posttest Eksperimen | Posttest Kontrol | Valid N (listwise) |
|----------------|------------|------------------------|---------------------|-----------------------|
| N | Statistic | 25 | 28 | 25 |
| Range | Statistic | 30 | 70 | |
| Minimum | Statistic | 70 | 30 | |
| Maximum | Statistic | 100 | 100 | |
| Sum | Statistic | 2140 | 1690 | |
| Mean | Statistic | 85.60 | 60.36 | |
| | Std. Error | 2.315 | 3.581 | |
| Std. Deviation | Statistic | 11.576 | 18.951 | |
| Variance | Statistic | 134.000 | 359.127 | |
| Skewness | Statistic | -.071 | .226 | |
| | Std. Error | .464 | .441 | |
| Kurtosis | Statistic | -1.434 | -.456 | |
| | Std. Error | .902 | .858 | |

Berdasarkan hasil dari tabel diatas bahwa pada kelas Eksperimen diperoleh hasil nilai *Posttest* pada kelas Eksperimen menunjukkan nilai

rata-rata yaitu sebesar 85.60. Sedangkan nilai rata-rata *Posttest* di kelas Kontrol yaitu sebesar 60.36.



Gambar 2. Histogram Kelas Eksperimen



Gambar 3. Histogram Kelas Kontrol

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* berbantuan *SPSS 25*:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kolmogorov-Smirnov

| Kelas | Statistic | df | Sig. | Keterangan |
|---------------------|-----------|----|-------|----------------------|
| Posttest Eksperimen | .173 | 25 | .051 | Berdistribusi Normal |
| Posttest Kontrol | .127 | 28 | .200* | Berdistribusi Normal |

Sumber data : SPSS 25

Pada tabel di atas hasil uji normalitas dengan uji *kolmogorov smirnov* diperoleh nilai sig 0,051 > 0,05 untuk kelas eksperimen maka dapat dinyatakan berdistribusi normal. Adapun untuk kelas kontrol IV.B

menggunakan media pembelajaran konvensional diperoleh nilai sig 0,200 > 0,05 untuk kelas kontrol maka dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's Test of Homogeneity of Variances* dengan menggunakan bantuan *Software SPSS 25*.

Tabel 10. Uji Homogenitas

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean | 3.266 | 1 | 51 | .077 |
| | Based on Median | 2.965 | 1 | 51 | .091 |
| | Based on Median and with adjusted df | 2.965 | 1 | 42.354 | .092 |
| | Based on trimmed mean | 3.111 | 1 | 51 | .084 |

Sumber data : SPSS 25

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan uji *Levene* pada tabel di atas dapat dilihat nilai signifikan dari uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan nilai sig 0,077. Karena nilai sig 0,077 > 0,05 memenuhi homogenitas. Uji hipotesis menggunakan *uji-t* melalui uji *Independent sample t-test*.

Tabel 11. Uji Hipotesis Independent Samples Test

| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
|---------------------|-----------------------------|-------|------|---------|---------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Hasil Belajar Siswa | Equal variances assumed | 3.266 | .077 | 5.76551 | .000 | .000 | 25.243 | 4.378 | 16.453 | 34.033 |
| | Equal variances not assumed | | | 5.91945 | 368.000 | .000 | 25.243 | 4.265 | 16.656 | 33.830 |

Sumber data: SPSS 25 oleh peneliti

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan $0 < 0,5$ dan diperoleh nilai t hitung = 5.765 dimana t tabel = 3.266 dengan df = (n1+n2)-2 dimana n = 53 (jumlah sampel), jadi df = 51 Sehingga dapat disimpulkan t hitung = 5.765 > t tabel = 3.266 maka berdasarkan pengujian hipotesis *H0* ditolak dan *Ha* diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) dan mereka yang menggunakan media konvensional.

Temuan selama penelitian ketika siswa menggunakan media pembelajaran UNTAMATIK siswa sangat senang, antusias dan bekerjasama selama bermain UNTAMATIK tersebut. Siswa sangat aktif dengan kelompoknya ketika menjawab soal yang telah diberikan. Hasil ini sesuai pendapat (Kumala et

al., 2020, p.15)., (Anggilia el al., 2023,) (Sholihatun et al., 2021,P 194).

Berdasarkan hasil dari penelitian "Pengaruh Media Pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 24 Tanjung Batu yang dilakukan di SD Negeri 24 Tanjung Batu, pada saat proses pembelajaran media pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 24 Tanjung Batu. Selain itu juga dengan menggunakan media pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) dapat meningkatkan antusias belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Syifa & Parastuti, 2020) *Uno Stacko* merupakan salah satu jenis permainan unik dan dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) tidak hanya dapat diterapkan pada pembelajaran Matematika saja, tetapi dapat juga diterapkan pada pembelajaran lain dengan

memodifikasi media pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) agar sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pembelajaran tersebut. Media ini modifikasi gabungan dari permainan *Truth and Dare*, kartu *Uno* dan menara jenga yang dapat meningkatkan fokus siswa dengan belajar sambil bermain.

Adapun ditinjau dari penelitian (Durrotunnisa & Nur, 2020), penelitian ini memiliki beberapa kesamaan yaitu sama-sama menggunakan media *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran akan tetapi variabel terikatnya berbeda yaitu motivasi belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan oleh 20 siswa SD Kayuringin Jaya menunjukkan bahwa pembelajaran secara online menimbulkan kejenuhan dan berkurangnya motivasi belajar siswa, hal ini membuktikan bahwa media *uno stacko* dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kayuringin Jaya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kusmiyati, 2021), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dan terdapat pengaruh hasil belajar

Bahasa Indonesia pada kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media *uno stacko for question card* dan kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Mustari 2023) terdapat pengaruh bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* terhadap kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Sinjai Barat mengalami peningkatan sesudah perlakuan yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari pernyataan di atas mengenai pembahasan yang diperkuat dari kajian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Uno Stacko* dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus siswa dengan belajar sambil bermain dan berdampak positif pada hasil belajar siswa dari berbagai jenjang Pendidikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan siswa yang menggunakan

media pembelajaran UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 24 Tanjung Batu. Penelitian yang menyatakan bahwa terdapat efektivitas yang positif dengan adanya pengaruh media UNTAMATIK (*Uno Stacko* Matematika Menarik) dengan materi bangun datar.

Temuan selama penelitian ketika siswa menggunakan media pembelajaran UNTAMATIK siswa sangat senang, antusias dan bekerjasama selama bermain UNTAMATIK tersebut. Siswa sangat aktif dengan kelompoknya ketika menjawab soal yang telah diberikan. Hasil ini sesuai pendapat (Kumala et al., 2020, p.15)., (Anggilia et al., 2023.) (Sholihatu, Misdalina, & Jumroh., 2021, P 194).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., & Effane, A. (2022). Peranan Guru dalam Manajemen Peserta Didik. *Karimah Tauhid*, 1(2), 234–239.
- Bahtiar, R. S., Santoso, E., Surabaya, W. K., Matematika, H. B., & Kelas, P. T. (2024). *Jser* 1,2,3. 3(2).
- DR. Hamuni Muhammad Idrus, Ms., & Dra Aswati, Mp. M. (2022).

- Perkembangan Peserta Didik Penerbit Cv.Eureka Media Aksara. *Cv. Eureka Media Aksara*, 122.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F.-. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(1), 14–20.
- Kusmiyati, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko for Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184. <https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Lathifah, P., & Yolanda, F. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Euclid*, 10(4), 680–693. <https://doi.org/10.33603/b9ffc055>
- Lessy, Z., Widiawati, A., Alif, D., Himawan, U., Alfiyaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi Moderasi Beragama Di Lingkungan Sekolah Dasar “Jurnal Pendidikan dan studi Islam” Vol. 3. No. 2 Juli 2022, 137 – 148. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(02), 137–148.
- Mustari, R. E. N. (2023). Pengaruh Bermain Uno Stacko dan Uno Card Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Pengaruh*, 5(2), 1313–1319.
- Pendidikan, S., Di, K., Darul, M., & Sukabumi, A. (2023). *Penerapan Nilai - Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari - Hari*. 01(02), 78–86. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Salsabilah, R. A., & Alyani, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 No 2(7), 4587–4595.
- Sholihatun, A. D., Misdalina, M., & Jumroh, J. (2021).

Pengembangan media pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan Macromedia Flash 8 berbasis pendekatan PMRI. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 189–203.

<https://doi.org/10.21831/pythagoras.v16i2.42194>

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>.