

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME MONTESSORI
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI
PERKALIAN DI KELAS III SD NEGERI 1 BAMBI**

Nadia Fadhillah¹, Intan Safiah², Linda Vitoria³

^{1,2,3}Universitas Syiah Kuala

¹nadiafadhillah1203@gmail.com, ²Intan.afia@usk.ac.id, ³lindav@usk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of Montessori board game media on students' mathematics learning outcomes on multiplication material in grade III of SD Negeri 1 Bambi. The approach used in this study is a quantitative approach. This study uses a Pre-Experimental design with a one group pretest-posttest design. The population of this study was all grade III students of SD Negeri 1 Bambi, Pidie Regency, totaling 30 people. In this study, researchers took samples using the probability sampling method with a total sampling technique. The sample in this study was all 30 grade III students at SD Negeri 1 Bambi. In the calculation of hypothesis testing carried out using the t-test based on the significance level of $\alpha = 0.05$, that researchers obtained significant data results (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected, H_a is accepted meaning there is an influence of the use of Montessori board game media on student learning outcomes. So based on the results of the study it can be concluded that There is an influence of the use of Montessori board game media on students' mathematics learning outcomes on multiplication material in grade III of SD Negeri 1 Bambi

Keywords: *Montessori board game media, mathematics learning outcomes, multiplication material.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media board game montessori terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas III SD Negeri 1 Bambi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental design* dengan bentuk *one grup pretest-posttest design*. populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 1 Bambi yang berjumlah 30 orang. penelitian ini peneliti mengambil sampel menggunakan metode *probability sampling* dengan teknik total sampling. yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III sebanyak 30 siswa di SD Negeri 1 Bambi. Secara perhitungan pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji-t berdasarkan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, bahwa peneliti mendapatkan hasil data signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media board game Montessori terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh penggunaan media board game montessori terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas III SD Negeri 1 Bambi.

Kata Kunci: Media board game montessori, hasil belajar matematika, materi perkalian.

A. Pendahuluan

Matematika sering kali dianggap sebagai pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa, terutama konsep perkalian yang cukup menantang untuk dikuasai dengan baik, terlebih di kelas III SD. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya pemahaman yang mendalam dan siswa cenderung hanya menghafal tanpa memahami cara kerjanya. Cara mengajar matematika yang tradisional, seperti ceramah dan memberi latihan soal tanpa menggunakan media yang tepat, bisa membuat siswa merasa bosan dan sulit fokus dalam pembelajaran.

Menurut Ariska (2020), para peserta didik sering kali merasa bahwa belajar matematika itu membosankan dan menakutkan. Hal ini telah terbentuk dalam pikiran mereka, sehingga ketika materi matematika diajarkan, mereka kesulitan memahami. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika cenderung memiliki hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan efektif agar peserta didik lebih mudah memahami konsep matematika serta

meningkatkan semangat mereka dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di kelas III SD Negeri 1 Bambi, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi perkalian masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa yaitu 62,5. Nilai tersebut belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 70. Rendahnya nilai siswa ini dipengaruhi oleh kurangnya penguasaan konsep dasar yang dimiliki siswa, yang mengakibatkan siswa belum mampu mengikuti pembelajaran secara optimal dan menerapkan konsep perkalian secara mandiri. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat terutama pada materi perkalian. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 1 Bambi, ditemukan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya minat mereka terhadap mata pelajaran matematika. Kurangnya minat belajar ini berdampak besar terhadap

pencapaian pembelajaran siswa di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang inovatif untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap matematika. Salah satu cara yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung kemajuan belajar dan membantu meningkatkan pemahaman siswa (Husniyah, 2022). Media board game montessori adalah permainan yang dimainkan secara rekreatif dan berkolaborasi (Setiawan, 2020). Media board game dirancang menyerupai permainan edukatif, dilengkapi dengan kartu soal perkalian 1 sampai 10 serta mata dadu sebagai penentu soal yang harus dijawab oleh siswa. Menurut Setyanugrah dan Setyadi (2017), board game dapat mengajarkan banyak hal, salah satunya untuk mengembangkan fokus dan daya ingat anak. Selain itu, permainan papan menumbuhkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia sekolah. Dalam permainan board game, terdapat tiga aspek komponen

yaitu aspek visual (gambar), aspek audiovisual (berdiskusi dan tanya jawab), serta aspek afektif (sikap).

Penggunaan media board game montessori berbasis kartu soal dan dadu ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Mekanisme pembelajaran dilakukan dengan cara siswa melempar dadu untuk menentukan angka perkalian, dadu pertama untuk menentukan bilangan yang dikali, dan dadu kedua untuk menentukan bilangan pengali, kemudian siswa mengambil kartu soal sesuai angka tersebut, lalu mengambil pion penancap dan menancapkan pion tersebut pada hasil perhitungan perkalian di papan board game. Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Selain itu, siswa lebih aktif dalam mencoba, berlatih dan mengingat hasil perkalian, sehingga pemahaman konsep perkalian dapat meningkat. Dengan demikian, media board game ini bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi juga strategi pembelajaran yang inovatif untuk mengurangi kejenuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memperbaiki hasil belajar matematika pada materi perkalian. Adapun keterkaitan antara media

board game dengan hasil belajar yaitu media board game montessori ini memiliki fungsi sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami soal perkalian dasar dengan benar. Dengan bantuan media board game montessori siswa dapat meningkatkan pemahaman dalam mengerjakan soal perkalian dasar, sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media board game montessori terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas III SD Negeri 1 Bambi

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan adanya perlakuan yang dirancang secara sengaja untuk mengubah kondisi. Menurut Sugiyono (2021) "metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel

independent (perlakuan) terhadap variabel dependens (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan". Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental design* dengan bentuk *one grup pretest-posttest design* (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini hanya satu kelompok atau subjek atau partisipan yang terlibat (Sukarelawan, et al., 2024).

Subjek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel menggunakan metode *probability sampling* dengan teknik total sampling. Sampel total adalah teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III sebanyak 30 siswa di SD Negeri 1 Bambi.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa tes. Tes adalah serangkaian tugas yang digunakan untuk memperoleh pengamatan-pengamatan sistematis dan berfungsi sebagai alat ukur (Faiz et al., 2022). Tes dalam penelitian ini berjumlah 15 soal, di mana 10 soal berbentuk pilihan ganda dan 5 soal

berbentuk uraian terkait dengan materi perkalian yang akan digunakan sebagai soal *pretest-posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dengan skor maksimal 100.

Teknik Pengumpulan Data

Tes yang diberikan kepada siswa dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan dalam *pretest* (tes awal) berbeda dengan yang digunakan dalam *posttest* (tes akhir), dalam penelitian ini *posttest* digunakan untuk mengetahui dan memperoleh data hasil belajar siswa yang telah diberi perlakuan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Tes yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan menggunakan rumus statistik Uji-t pada taraf 5% ($\alpha = 0,05$) dengan tingkat kepercayaan 95%. Adapun prosedur pengolahan data penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan data berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
2. Mencari nilai rata-rata hasil belajar siswa baik secara *pretest* maupun *posttest*.

3. Melakukan uji normalitas untuk membuktikan bahwa data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya melakukan uji hipotesis yaitu dengan menggunakan statistik uji-t. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired t-test. Uji paired t-test digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Perhitungan uji paired t-test dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas III materi perkalian di SD Negeri 1 Bambi. Data didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa terkait dengan materi perkalian. Soal yang diberikan sebanyak 15 soal, 10 soal berbentuk pilihan ganda dan 5 soal berbentuk uraian. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Pada pertemuan ke-1, peneliti memberikan soal *pretest* kepada peserta untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media board game montessori. Kemudian pada pertemuan ke-2 dan ke-3 peneliti

melakukan proses pembelajaran pada materi perkalian dengan menggunakan media board game montessori. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti memberikan soal posttest kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil olah data bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa yaitu sebesar 52,2 sedangkan nilai rata-rata posttest hasil belajar siswa yaitu sebesar 83,7.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, nilai posttest siswa mengalami peningkatan dari nilai pretest setelah diberi perlakuan menggunakan media board game montessori.

Uji Normalitas

Tabel uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.122	30	.200 [*]	.963	30	.379
Posttest Hasil Belajar	.147	30	.097	.934	30	.063

^{*}. This is a lower bound of the true significance.
^a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, peneliti mengambil hasil uji normalitas data dengan menggunakan *Shapiro Wilk* untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data *Shapiro Wilk*, yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.2 nilai signifikansi (Sig.) pretest hasil belajar adalah 0,379 dan nilai signifikansi (Sig.) posttest hasil belajar adalah 0,063. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 yang berarti data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Paired Sample T-Test

Tabel uji paired sample T-test

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	pretest hasil belajar - posttest hasil belajar	-31.500	8.625	1.575	-34.721	-28.279	-20.003	29

Berdasarkan tabel uji t paired sample test, Keputusan dalam uji t paired sample test, yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2 tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai Sig. (2 tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel 4.3 uji t paired sample test diketahui bahwa nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga kriteria pengambilan Keputusan yaitu H_a diterima dan H_o ditolak. Adapun Keputusan yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media board game Montessori terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas III SD Negeri 1 Bambi,

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media board game Montessori terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas III SD Negeri 1 Bambi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata posttest yang memenuhi ketuntasan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah yaitu 70.

Hasil perhitungan uji statistik *paired sample t-test* membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil pretest-posttest yang menggunakan *paired sample t-test* memiliki sig (2 tailed) sebesar

$0,000 < 0,05$ maka secara statistik H_a diterima dan H_o ditolak. Hal tersebut bermakna bahwa terdapat pengaruh signifikan media board game montessori terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian kelas III SD Negeri 1 Bambi. Hal ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh Fajar (2023), bahwa ada pengaruh penggunaan media *montessori* terhadap prestasi belajar matematika siswa tunagrahita di SLB Tunas Sejahtera Sleman.

Sebelum menggunakan media pembelajaran board game Montessori, proses pembelajaran di kelas cenderung monoton. Siswa terlihat kurang antusias dan pasif saat mengikuti pembelajaran, banyak siswa yang bermain dan mengobrol dengan temannya saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal serupa yang dialami oleh peneliti lain dimana peserta didik cenderung bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Hartoyo, dkk. 2022). Kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar rendah. Hal ini dibuktikan

dengan perolehan nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa hanya sebesar 52,2, nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 20 dan nilai tertinggi yang mencapai 80. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan dan sebagian besar siswa belum memahami materi dengan baik.

Hasil penelitian ini memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum media ini diterapkan, banyak siswa yang menganggap perkalian sebagai materi yang menakutkan karena hanya terpaku pada hafalan yang abstrak. Namun, setelah diterapkan media pembelajaran media board game montessori di kelas siswa tampak menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Anas (2018), media board game montessori dapat merangsang minat belajar siswa, membantu siswa memahami dan menganalisis materi perkalian dengan mudah dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Lestari (2022), yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa

mengalami peningkatan setelah guru menggunakan media peraga. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata posttest hasil belajar siswa yang mencapai 83.7 dengan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 50 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa mencapai 100. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media board game montessori tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik di kelas sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa mencapai nilai KKTP yang ditentukan di sekolah.

Penggunaan media game montessori cocok untuk jenjang sekolah dasar, karena anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap mental operasional konkret, siswa sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran yang berbasis permainan edukasi, pada tahap ini anak-anak masih harus dikaitkan dengan benda-benda yang konkret atau nyata. Sehingga minat anak dalam belajar bisa berpengaruh dalam melaksanakan pembelajaran (Suhendi, 2022). Dikarenakan mampu meningkatkan minat dan motivasi

siswa dalam belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang baik pula.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori keterlibatan (Engagement Theory) yang menjelaskan bahwa untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, siswa harus terlibat aktif dalam proses belajar (Defriansyah, dkk. 2023). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Armin (2020), bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media Papan Cerdas Perkalian dapat lebih memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep, mengetahui cara menyelesaikan suatu soal, dan dapat menarik suatu kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Media papan cerdas perkalian tersebut dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami hubungan antara matematika dengan lingkungan alam sekitar. Selain itu, penyajian materi dengan bantuan melalui media papan cerdas perkalian bisa membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi yang sedang diajarkan (Anas, 2018). Hal ini meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

Hal ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Humairoh (2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika pada materi perkalian di kelas III MI Tarbiyatunnasyiin menggunakan alat peraga MOGE berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pemahaman siswa kelas III terhadap pembelajaran perkalian. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi saat pembelajaran matematika materi perkalian, siswa terlihat lebih mudah memahami pembelajaran perkalian.

Hasil penelitian ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media board game montessori dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, membangkitkan motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata diatas KKTP, serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang interaktif sebagai alternatif dari media

konvensional yang monoton. Selain itu media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengevaluasi dan mengulas kembali pemahaman siswa melalui aktivitas yang variatif dan menarik. Secara menyeluruh berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media board game Montessori terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas III SD Negeri 1 Bambi.

D. Kesimpulan

Secara perhitungan pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji-t berdasarkan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, bahwa peneliti mendapatkan hasil data signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media board game Montessori terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh penggunaan media board game montessori terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian di kelas III SD Negeri 1 Bambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariska, T. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Peserta didik Kelas V pada Materi KPK dan FPB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Palembang. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3 (1), 36-42.
- Armin, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II di SD Negeri 75 Buton. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika, Pendidikan Matematika, Volume 7, Halaman 81-86*
- Anas, M. (2018). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Defriansyah, D., Sari, D.& Puspitasari, R. (2023). Motivasi Dan Keterlibatan Dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan Dari Psikologi Pendidikan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11851–11857.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10(3), 492-495.
- Fajar, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Montessori terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Tunagrahita di SLB Tunas Sejahtera Sleman. *Research of Mathematics and Mathematics Education Volume 5*, No. 2, hal. 22-34.
- Hartoyo, dkk. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka

- Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5, No 4.
- Humairoh, Z. (2025). Implementasi Penggunaan Alat Peraga Moge (Multiplication Board Game) terhadap Hasil Belajar Perkalian Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak Abnauna (Vol. 04) (No. 02) 2025*.
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316-325.
- Lestari, S. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Papan Perkalian Berbasis Metode Montessori Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa Kelas III di SD 72 Kota Bengkulu. *Jurnal Math-UMB*.
- Setiawan, N. H. (2020). Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning. Annual Civic Education Conference, 418.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan board game sebagai media pembelajaran mitigasi kebakaran untuk anak sekolah dasar usia 8-12 tahun di Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6(1), F62-F68.
- Suhendi, S. dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2023). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.