

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS PERMAINAN
ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATERI IPA TENTANG UNSUR, SENYAWA DAN
CAMPURAN PADA KELAS VIII MTsN 2 KOTA BLITAR**

Maulidatul Aulia¹, Nadia Azhar Samasta²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

¹maulidatulaulia585@gmail.com, ²nadiaazhar188@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to determine the systematic steps for implementing a discovery learning model based on the snakes and ladders game to improve the motivation and learning outcomes of eighth-grade students at MTsN 2 Kota Blitar on the topic of elements, compounds, and mixtures. The study was conducted over two cycles, with two meetings in each cycle.

The systematic steps of the discovery learning model include stimulation, problem identification, data collection, data processing, verification, and generalization. The results of the study indicate that the implementation of the discovery learning model successfully improved students' motivation and learning outcomes on the topic of elements, compounds, and mixtures. In Cycle I, learning motivation increased from 57.5% (fair category) to 77.5% (good category) in Cycle II. Furthermore, the percentage of students who achieved mastery learning improved from 48% in Cycle I to 76% in Cycle II.

Keywords: *Discovery learning, elements, compounds, and mixtures, learning motivation, learning outcomes.*

ABSTRAK

Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dirancang untuk menentukan langkah-langkah penerapan model pembelajaran penemuan berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar pada materi unsur, senyawa, dan campuran. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan 2 pertemuan pada setiap siklus.

Langkah-langkah sistematis model pembelajaran penemuan meliputi tahap stimulasi, pernyataan masalah, pengambilan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran penemuan berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar pada materi unsur, senyawa, dan campuran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, motivasi belajar meningkat dari 57,5% pada kategori cukup menjadi 77,5% pada kategori baik pada siklus II. Persentase hasil belajar siswa yang mencapai nilai kelengkapan meningkat dari 48% pada siklus 1 menjadi 76% pada siklus II.

Kata Kunci: Model *discovery learning*, unsur, senyawa, dan campuran, motivasi belajar, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses belajar yang dilakukan secara sistematis dan terarah guna membantu peserta didik dalam mengembangkan kompetensi serta kemampuan yang mereka (Suryani, 2024). Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar membentuk sikap, nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah, pendidikan berlangsung melalui kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa. Pembelajaran seharusnya bukan hanya berfokus pada penyampaian materi, namun juga memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan menemukan konsep sendiri (Aprina dkk., 2024).

Ilmu alam merupakan cabang ilmu yang membahas pengetahuan terkait alam dan fenomena yang terjadi pada alam tersebut. Melalui penelitian dan eksperimen, ilmu alam telah memberikan banyak wawasan penting bagi manusia. Ilmu alam juga memberikan pengetahuan tentang bagaimana alam bekerja, seperti proses geologis yang membentuk bumi dan langit luas yang kita lihat setiap malam (Lestari dkk., 2025).

Dengan pemahaman yang lebih baik tentang alam, kita dapat mengembangkan solusi untuk tantangan global seperti perubahan iklim dan keberlanjutan lingkungan (Humaida & Murniningsih, 2024).

Pembelajaran sains memiliki peran penting dalam membentuk sikap ilmiah serta metodologi siswa seperti menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran siswa secara objektif mengembangkan pengetahuan dan wawasan mereka (Azmi dkk., 2025). Melalui pembelajaran sains, kemampuan berpikir kritis dan penalaran logis siswa bisa berkembang sehingga mereka mampu membangun pengetahuan secara objektif dan berdasarkan bukti.

Model pembelajaran *discovery learning* dianggap sebagai model pembelajaran yang efektif (Putri dkk., 2024). Model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Yang paling utama, ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka akan memperoleh pemahaman yang lebih terstruktur. Ini berbeda dengan pendekatan pembelajaran konvensional, di mana pengetahuan

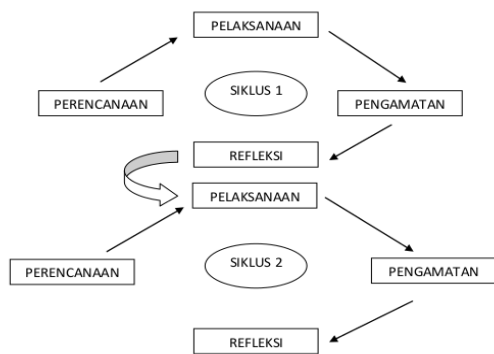
hanya diberikan kepada siswa (Sherly Zakia Ningtyas & Sugeng Pradikto, 2025). Ketika siswa terlibat dalam diskusi, guru dapat memanfaatkan kesempatan ini untuk melihat apa yang dilakukan siswa dalam kelompok dan memberikan saran, bimbingan, serta dorongan bagi peserta didik yang mengalami kendala dalam pembelajaran. Ini, akan membantu siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Oleh sebab itu, hasil belajar yang lebih baik dapat dicapai karena siswa merasa termotivasi untuk memperbaiki apa yang telah mereka pelajari sebelumnya (Hanaris, 2023).

Siswa dapat lebih mudah memahami materi melalui model pembelajaran Discovery dan media permainan ular tangga. Media pembelajaran dapat diterapkan pada tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Media komunikasi tidak hanya memfasilitasi dan memperlancar proses pembelajaran, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Yuninda, 2025). Fenomena ini muncul karena ada hubungan yang erat antara keduanya. Model pembelajaran penemuan adalah jenis pembelajaran di mana siswa diberikan

stimulus yang relevan dengan materi pelajaran dan kemudian diberikan sumber daya untuk mencari dan menemukan jawaban atas masalah atau pertanyaan yang ada. Demikian pula, aturan permainan ular tangga adalah sebagai berikut: siswa bermain ular tangga dan mendapatkan pertanyaan yang sesuai dengan angka yang mereka dapatkan, yang kemudian harus mereka selesaikan bersama teman sekelompoknya. Oleh karena itu, diharapkan penerapan model pembelajaran berbasis permainan dan media ini dapat menarik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini akan memungkinkan untuk meningkatkan, memperbaiki, dan menyempurnakan proses pembelajaran, praktik, dan hasil belajar siswa dalam bidang sains (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, para penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII I MTsN 2 Kota Blitar yang terdiri dari 32 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Secara umum, terdapat empat tahap dalam model penelitian tindakan, yaitu perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan selama kegiatan bimbingan belajar PLP pada bulan April-Mei dengan menerapkan dua siklus penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen hasil belajar pilihan ganda dengan total 15 pertanyaan tentang materi Unsur, Senyawa, dan Campuran. Indikator hasil belajar yang diterapkan adalah indikator domain kognitif yang dikembangkan berdasarkan taksonomi Bloom, yaitu C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dan C4 (analisis). Selain itu, pengamatan juga dilakukan untuk

mengumpulkan informasi tentang aktivitas siswa menggunakan lembar pengamatan.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah rata-rata skor hasil belajar berikut rumusnya:

$$S = \frac{\sum \text{total nilai siswa}}{\sum \text{banyak siswa}} \times 100$$

Siklus I

1. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan secara luring di kelas VIII MTSn 2 Kota Blitar. Dalam tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran, yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKPD, buku siswa, soal evaluasi dan kuesioner motivasi belajar. Pembelajaran pada siklus I berfokus pada materi unsur dan senyawa.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan atau rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Proses pembelajaran terdiri dari tiga tahapan utama,

yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tingkat keefektifan pembelajaran dievaluasi berdasarkan hasil tes yang dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran. Siswa dinyatakan tuntas apabila berhasil memperoleh nilai di atas KKM yaitu 75. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran untuk mengidentifikasi kendala yang mungkin terjadi, seperti tingkat pemahaman siswa terhadap materi, partisipasi aktif dalam diskusi, serta kemampuan menyelesaikan soal-soal evaluasi. Informasi ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Siklus II

1. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II juga dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan secara luring di kelas VIII MTSn 2 Kota Blitar. Dalam tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran, yang meliputi Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), LKPD, buku siswa, soal evaluasi, kuesioner motivasi belajar dan juga menambahkan kegiatan praktikum serta media pembelajaran ular tangga. Pembelajaran pada siklus II fokus pada materi campuran.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan atau rencana pembelajaran yang telah disusun. Proses pembelajaran pun sama terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tingkat keefektifan pembelajaran dievaluasi berdasarkan hasil tes yang dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran. Siswa dinyatakan tuntas apabila berhasil memperoleh nilai di atas KKM yaitu 75.

Selama penelitian berlangsung, peneliti mencatat hasil belajar siswa dan mengamati jalannya pembelajaran untuk memastikan setiap aspek yang direncanakan terlaksana dengan baik. Pembelajaran pada siklus II bertujuan untuk memperbaiki dan

meningkatkan hasil dari siklus I. Peneliti juga menggunakan hasil analisis ini sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan metode pembelajaran dan mencapai target peningkatan pemahaman siswa.

Selain itu, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, seperti tingkat partisipasi dalam kegiatan praktikum dan permainan yang di sediakan serta kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan, guna mengevaluasi keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Ini dilakukan dalam dua siklus, dan materi yang dipelajari dalam siklus I adalah unsur dan senyawa. Pada siklus I. peneliti membentuk 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 6 anggota dan beberapa kelompok memiliki 5 anggota. Pada tahap ini, peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, dengan rencana pelajaran yang telah disiapkan untuk siklus I. Pada siklus I dilakukan

sebanyak dua kali pertemuan, materi yang dipelajari pada pertemuan pertama adalah Unsur. Kegiatan dimulai dengan menyiapkan siswa untuk belajar. Setiap kelompok menerima LKPD dari peneliti untuk berdiskusi satu sama lain. LKPD dirancang sesuai dengan prosedur pembelajaran *Discovery Learning*. Siswa masih kesulitan mengidentifikasi elemen selama pertemuan pertama siklus I. Beberapa kelompok menghadapi kesulitan dalam menjawab LKPD karena mereka biasanya hanya menerima materi dari guru mereka. Selain itu, ada faktor lain, seperti kurangnya motivasi siswa untuk belajar sains. Pada pertemuan kedua. Siklus I, materi yang dipelajari adalah senyawa. Siswa berdiskusi kembali dalam kelompok dan dengan kelompok yang sama pada pertemuan pertama. Guru memberitahu tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, guru memberikan beberapa pertanyaan pemicu untuk mendorong siswa merumuskan jawaban.

Selain itu, penelitian tindakan pada siklus II pada dasarnya hampir sama dengan siklus I. Pada siklus II, diadakan 2 pertemuan dan materi campuran yang akan diajarkan. Guru

menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran lain seperti permainan ular tangga, serta melaksanakan kegiatan praktikum. Selain itu, guru memulai pembelajaran melalui pertanyaan yang berkaitan dengan materi campuran. Siklus II memiliki anggota kelompok yang berbeda dari siklus I. Peneliti membagi kelompok secara heterogen berdasarkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada siklus I. Siswa mengerjakan LKPD sesuai petunjuk dan melakukan praktik pencampuran dengan alat dan bahan yang telah diinstruksikan pada pertemuan sebelumnya. Sesuai dengan masing-masing kelompok, campurkan bahan-bahan gula garam, kopi, dan tanah ke dalam air, lalu identifikasi jenis campuran apakah termasuk campuran *homogen* atau campuran *heterogen*. Setelah melakukan praktik, setiap kelompok membuat kesimpulan, dan perwakilan dari beberapa kelompok melakukan diskusi hasil pembahasan mereka di depan kelas.

1. Hasil Belajar Siswa

a. Siklus I

Berdasarkan Tabel 1 hasil belajar siswa. Rincian data hasil akhir Siklus I berdasarkan

penelitian dan analisis data ujian hasil belajar dapat dilihat pada Tabel.

$$S = \frac{2304}{32} \times 100 = 72$$

No.	Deskripsi	Hasil
1.	Nilai rata-rata	72
2.	KKM	75
3.	Penyelesaian kelas	53%
4.	Peserta yang menyelesaikan tugas	17
5.	Peserta yang belum menyelesaikan tugas	15

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa dari 32 siswa yang mengikuti ujian hasil. Belajar pada siklus 1, 17 orang mencapai skor KKM dengan persentase kelengkapan kelas mencapai 53%.

b. Siklus II

Rincian data hasil belajar siswa Siklus II berdasarkan presentasi dan analisis data ujian hasil belajar dapat dilihat pada Tabel.

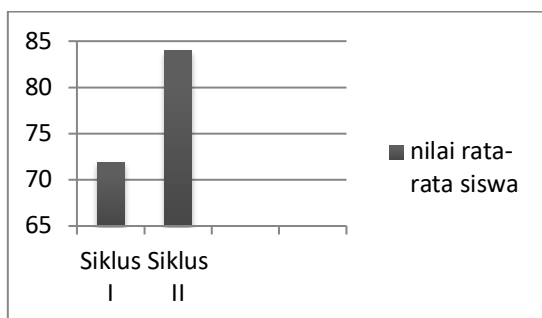
$$S = \frac{2688}{32} \times 100 = 84$$

No.	Deskripsi	Hasil
1.	Nilai rata-rata	84
2.	KKM	75
3.	Kelengkapan kelas	87%
4.	Peserta yang menyelesaikan tugas	28
5.	Peserta yang belum menyelesaikan tugas	4

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Menurut Tabel 3, dari 32 siswa yang mengerjakan soal hasil belajar

siklus II, 28 siswa mencapai KKM dengan tingkat kelengkapan 87,5%. Hasil belajar siswa pada siklus II sejalan dengan motivasi belajar siswa yang termasuk dalam kategori baik. Data hasil belajar siswa dari siklus I dan II ditampilkan pada grafik berikut.



Grafik 1 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

2. Data Motivasi Belajar siswa

a. Siklus I

PTK ini mengadaptasi kuesioner motivasi belajar dengan 5 pertanyaan yang di isi melalui tautan Google Form yang dibagikan kepada siswa setelah kegiatan belajar mengajar berakhir pada siklus I. Data motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 3.

Jumlah peserta didik	Kategori	Presentasi
2	Sangat baik	6,2%
10	Baik	31%
17	Sedang	53%
3	Kurang	9,3%
0	Sangat kurang	0
Rata-rata		57,5

Tabel 3 Presentasi Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus I

Dari Tabel 3, bisa dilihat bahwa dari 32 siswa yang mengisi kuesioner motivasi belajar, 2 orang termasuk dalam kategori sangat baik, 10 orang dalam kategori baik, 17 orang dalam kategori cukup, dan 3 orang dalam kategori kurang.

b. Siklus II

Data motivasi belajar dari 5 pertanyaan yang telah dibuat dibagikan kepada siswa setelah kegiatan belajar mengajar selesai pada siklus II. Motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.

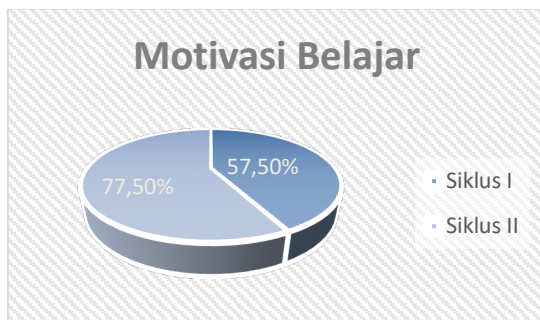
Jumlah peserta didik	Kategori	Presentasi
2	Sangat baik	31%
10	Baik	53%
17	Sedang	16%
3	Kurang	0
0	Sangat kurang	0
Rata-rata		77,5

Tabel 4 Presentasi Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II

Dari Tabel 4, dapat dilihat bahwa dari 32 siswa yang mengisi kuesioner motivasi belajar ada 10 orang yang masuk ke kategori motivasi belajar sangat baik, 17 orang masuk ke kategori motivasi belajar baik, dan 4 orang masuk ke kategori motivasi cukup.

Berdasarkan. Tabel ini, dapat dilihat bahwa motivasi belajar yang ditemukan dapat dikategorikan sebagai baik dengan persentase rata-rata 77,5%.

Berikut ini grafik yang menggambarkan presentasi motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II.



Grafik 2 Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 72, yang tergolong belum tuntas karena belum mencapai nilai KKM yang diinginkan. Kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak unsur, senyawa, dan campuran terletak pada ketidakmampuan menghubungkan antara apa yang terlihat secara nyata dengan struktur partikel yang tidak terlihat (*mikroskopis*) serta simbol kimia yang digunakan. Karena atom dan molekul tidak dapat diamati langsung, siswa harus membayangkannya melalui model.

Hal ini sering menimbulkan kebingungan, terutama dalam membedakan antara senyawa dan campuran, sehingga pemahaman mereka cenderung sebatas hafalan, bukan pemahaman konsep yang mendalam. Rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi dan minimnya penguasaan konsep terlihat dari hasil evaluasi siklus pertama.

Sebaliknya, pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran seperti penambahan penggunaan model discovery learning dan media pembelajaran game ular tangga dalam pembelajaran IPA tentang unsur, senyawa dan campuran secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa serta dilakukannya diskusi interaktif dan penjelasan lebih mendalam, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 87. Skor ini sudah memenuhi kategori tuntas (diatas KKM) dengan sebagian besar siswa mampu menjelaskan tentang materi unsur senyawa dan campuran dengan baik dan partisipasi aktif dalam pembelajaran juga meningkat ini menunjukkan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar semakin baik.

Berdasarkan refleksi dari kedua siklus hasil belajar dan hasil motivasi belajar media permainan ular tangga sangat efektif diterapkan pada materi yang bersifat abstrak seperti materi unsur, senyawa dan campuran. Selain meningkatkan pemahaman, strategi ini juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kegiatan diskusi interaktif selama proses pembelajaran perlu diperkuat untuk memastikan pemahaman siswa tidak hanya sebatas hafalan tetapi juga mencakup kemampuan analisis mendalam. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga dan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi-materi sejenis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis permainan ular tangga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar pada materi unsur, senyawa, dan campuran. Peningkatan tersebut

terlihat dari kenaikan rata-rata hasil belajar siswa dari 72 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II, serta meningkatnya persentase ketuntasan klasikal dari 53% menjadi 87%.

Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari rata-rata 57,5% pada siklus I dengan kategori cukup menjadi 77,5% pada siklus II dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas penemuan dan permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

Dengan demikian, model pembelajaran penemuan yang dipadukan dengan media permainan ular tangga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA Sekolah Dasar*. 13(1).
- Azmi, I., Prasetya, D. S. B., & Sabrun, S. (2025). *Profil Berpikir Kritis*

- Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 163–175. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10570>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Humaida, N., & Murniningsih. (2024). *Dasar-Dasar Pengetahuan Lingkungan Berbasis Perubahan Iklim Global*. UrbanGreen Central Media.
- Lestari, S., Damanik, M. H., & Manurung, A. A. (2025). Konsep Dasar Dan Metode Pengajaran Fisika, Biologi, Kimia, Ilmu Pengetahuan Bumi Dan Antariksa Dalam Ipa Di SD/MI. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 1431–1445. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i2.21140>
- Putri, M., Azzahra, N., Lestari, W. D., & Arini. (2024). Implementasi Inovasi pembelajaran berbasis Discovery Learning melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran secara Efektif di SDN Bojong Kiharib. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3449–3457. <https://doi.org/10.30997/karimatauhid.v3i3.12570>
- Sherly Zakia Ningtyas & Sugeng Pradikto. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 3(1), 115–124. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Suryani, M. (2024). Hakekat Pendidikan dalam Kehidupan Manusia: Studi Analisis Empiris Perilaku Masyarakat. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 537–544. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3397>
- Yuninda, P. (2025, Juni 23). *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* [Skripsi]. FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN. <https://digilib.unila.ac.id/92819/>