

**EFEKTIVITAS MEDIA *MULTIPLY CARDS* BERBANTUAN MODEL
GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP PADA MATERI PERKALIAN SISWA FASE B KELAS 3
SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Pradina Puspa Dewi

2100066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**EFEKTIVITAS MEDIA *MULTIPLY CARDS* BERBANTUAN MODEL
GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP PADA MATERI PERKALIAN SISWA FASE B KELAS 3
SEKOLAH DASAR**

Oleh
Pradina Puspa Dewi
2100066

Sebuah skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

© Pradina Puspa Dewi
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PRADINA PUSPA DEWI
EFEKTIVITAS MEDIA *MULTIPLY CARDS* BERBANTUAN MODEL *GAME
BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
PADA MATERI PERKALIAN SISWA FASE B KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



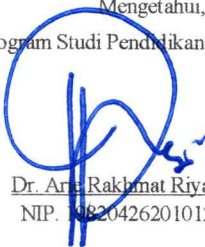
Prof. Dra. N. Tatat Hartati, M.Ed., Ph.D.
NIP. 920230519530312201

Pembimbing II



Dr. Sandi Budi Irawan, M.Pd.
NIP. 197910202008121002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Aris Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP. 198204262010121005

**EFEKTIVITAS MEDIA *MULTIPLY CARDS* BERBANTUAN MODEL
GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP PADA MATERI PERKALIAN SISWA FASE B KELAS 3
SEKOLAH DASAR**

Pradina Puspa Dewi
2100066

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi perkalian. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran, khususnya perkalian, berdampak pada hasil belajar. Hal ini disebabkan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat serta minimnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media *multiply cards* berbantuan model *game based learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimen *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa kelas 3 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data diperoleh melalui observasi dan tes (*pretest* dan *posttest*), kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor *pretest* sebesar 48,95 dan skor *posttest* sebesar 73,68, dengan selisih peningkatan signifikan ($t = 7,673$; $p = 0,000 < 0,05$). Rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,43 termasuk kategori sedang, yang berarti terdapat peningkatan pemahaman konsep perkalian setelah menggunakan media *multiply cards*. Kesimpulannya, penggunaan media *multiply cards* berbantuan model *game based learning* berpengaruh positif dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa fase B kelas 3 sekolah dasar.

Kata kunci: *Multiply Cards*, Pemahaman Konsep, Perkalian, *Game Based Learning*, Sekolah Dasar

**THE EFFECTIVENESS OF MULTIPLY CARDS MEDIA ASSISTED BY
GAME-BASED LEARNING MODELS IN IMPROVING CONCEPT
UNDERSTANDING IN MULTIPLICATION MATERIALS FOR PHASE B
STUDENTS IN YEAR 3 OF PRIMARY SCHOOL**

Pradina Puspa Dewi
2100066

ABSTRACT

This study was motivated by students' low understanding of multiplication concepts. Students often have difficulty understanding learning concepts, especially multiplication, which affects their learning outcomes. This is due to the use of inappropriate learning methods and a lack of learning media that support in-depth conceptual understanding. This study aims to measure the effectiveness of multiply cards assisted by game-based learning models in improving students' understanding of multiplication concepts. This study used a quantitative research design with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The research subjects consisted of 19 third-grade students selected using purposive sampling. Data were obtained through observation and tests (pretest and posttest) and analysed using a paired sample t-test and N-Gain test. The results showed a pretest score average of 48.95 and a posttest score average of 73.68, with a significant increase ($t = 7.673$; $p = 0.000 < 0.05$). The N-Gain score average of 0.43 was in the moderate category, which means that there was an increase in understanding of the concept of multiplication after using multiply cards. In conclusion, the use of multiply cards assisted by a game-based learning model had a positive and effective influence on improving the multiplication concept understanding of phase B students in grade 3 of elementary school.

Keywords: Multiply Cards, Concept Understanding, Multiplication, Game-Based Learning, Elementary School

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Efektivitas	9
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.3 Media <i>Multiply Cards</i>	12
2.3.1 Pengertian Media <i>Multiply Cards</i>	12

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Multiply Cards</i>	13
2.4 Model <i>Game Based Learning</i>	14
2.4.1 Pengertian Model <i>Game Based Learning</i>	14
2.4.2 Sintaks Model <i>Game Based Learning</i>	16
2.5 Pemahaman Konsep	16
2.5.1 Pengertian Pemahaman Konsep.....	16
2.5.2 Indikator Pemahaman Konsep	17
2.5 Penelitian yang Relevan.....	18
2.6 Definisi Operasional	20
2.7 Hipotesis Penelitian	21
2.8 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Pendekatan Penelitian.....	25
3.2 Desain Penelitian	25
3.3 Prosedur Penelitian	26
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6 Instrumen Penelitian	28
3.7 Prosedur Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Fase B Kelas 3 Sebelum Menggunakan Media <i>Multiply Cards</i> Berbantuan Model <i>Game Based Learning</i>	35
4.1.2 Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Fase B Kelas 3 Setelah Menggunakan Media <i>Multiply Cards</i> Berbantuan Model <i>Game Based</i>	

<i>Learning</i>	37
4.1.3 Efektivitas Media <i>Multiply Cards</i> Berbantuan Model <i>Game Based Learning</i> dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Fase B Kelas 3 Sekolah Dasar	38
4.2 Pembahasan.....	42
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	48
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	49
5.1 Simpulan	49
5.2 Implikasi	50
5.3 Rekomendasi	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas	30
Tabel 3.2 Kriteria Skor N-Gain	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Soal Perkalian (Mengubah Bentuk).....	2
Gambar 1.2 Soal Perkalian (Mengaplikasikan konsep)	3
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1 Hasil Uji Reliabilitas.....	31
Gambar 4.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif <i>Pretest</i>	35
Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	36
Gambar 4.3 Hasil Analisis Statistik Deskriptif <i>Posttest</i>	37
Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	38
Gambar 4.5 Hasil Analisis Statistik Deskriptif <i>Pretest-Posttest</i>	39
Gambar 4.6 Hasil Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Per Indikator...	39
Gambar 4.7 Hasil Uji T (<i>Paired Sample T-Test</i>).....	41
Gambar 4.8 Hasil Uji Perbedaan terhadap Skor <i>N-Gain</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Media Multiply Cards	59
Lampiran 2. Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest.....	60
Lampiran 3. Soal Pretest & Posttest	63
Lampiran 4. Kisi-kisi Lembar Observasi	65
Lampiran 5. Modul Ajar Kurikulum Merdeka Matematika Kelas III	66
Lampiran 6. Materi Pembelajaran Matematika Perkalian Fase B Kelas 3	77
Lampiran 7. Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	80
Lampiran 8. Lembar Validasi Modul Ajar Matematika	83
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	89
Lampiran 10. Hasil Pretest-Posttest Siswa.....	92
Lampiran 11. Nilai Posttest Siswa.....	94
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	95
Lampiran 13. SK Pembimbing	98
Lampiran 14. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	100
Lampiran 15. Lembar Perbaikan Skripsi	101

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 11-19.
- Aini, Putri Nur., Hariyani, Sri., & Suwanti, Vivi. (2020). Analisis pemahaman konsep matematika ditinjau dari gaya belajar siswa menurut honey mumford. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 6 (2), 44-52. DOI: <https://doi.org/10.29100/jp2m.v6i2.1746>
- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas Metode Game-Based Learning Berbantuan Media Flashcard Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171-180.
- Aledya,V.(2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. *May*, 0–7.
- Alwi, M., Tahir, M., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengaruh Media Batang Napier Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas III SDN 3 Danger. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 116-120. Retrieved from <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/98>
- Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 404-417. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35391>
- Anggraeni, P. Y., & Kusumadewi, R. F. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Melalui Media Pembelajaran Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Literasi Membaca Pada Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 350-365.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.

<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (the original research of mathematics)*, 2(1), 28-36.
- Atikah, A., Sakinah, A. S., & Iskandar, F. (2024). Pengaruh Motivasi dan Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Samsat Kota Jambi. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 8(1), 930-935.
- Azizah Mashami, R., Andayani, Y., & Sofia, B. F. D. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 13(4), 407–414.
- Dahlia, A., Pranata, O. H., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Interactive Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Penjumlahan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Pedagogika Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* . 7(4), 32–41.
- Debrenti, E. (March 2024). Game-Based Learning Experiences in Primary Mathematics Education. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1331312). Frontiers Media SA.
- Deriyanto, D., & Qorib, F. (2019). Persepsi mahasiswa universitas tribhuwana tunggadewi malang terhadap penggunaan aplikasi tik tok. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (JISIP)*, 7(2). DOI: <https://doi.org/10.33366/jisip.v7i2.1432>
- Dienes, Z. P. (2015). *Építűk fel a matematikát!* (Budapest: Gondolat), 47.
- Elfiza Elfiza, Darma Nuraini, Adrias Adrias, & Fadila Suciana. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(2), 30–38. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.463>
- Evi Faujiah, Herlina Usman, Achmad Khomsin, & Vina Shelfiana. (2022). Development of Multiply Card as Multiplication Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 358–365. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i3.768>
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag, 1000*, 1-6.
- Farika, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan. *Jurnal*

Pendidikan IPS, 10(1), 16-19.

- Faujiah, E., Usman, H., Khomsin, A., & Shelfiana, V. (2022). Development of Multiply Card as Multiplication Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 358-365.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Freida, F. ., Suryatin, S., & Al Fath, A. M. . (2024). Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Akalimatika untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Perkalian . *Scholarly Journal of Elementary School*, 4(1), 47–57. <https://doi.org/10.21137/sjes.2024.4.1.5>
- Imron, Imron. "Analisa Pengaruh Kualitas Produk terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif pada CV. Meubele Berkah Tangerang." *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 5, no. 1, Feb. 2019, pp. 19-28, doi:[10.31294/ijse.v5i1.5861](https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861).)
- Irwandani, I. (2015). Pengaruh model pembelajaran generatif terhadap pemahaman konsep fisika pokok bahasan bunyi peserta didik MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 165-177.
- Isa, M. (2011). Analisis Kompetensi Kewirausahaan, Organisasi Kewirausahaan, dan Kinerja Industri Mebel. *MANFAAT: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 15 (1), 172-185.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021, January 22). Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 231-234.
- Khoiri, M. (2014, November). Pemahaman Siswa pada Konsep Segi Empat

- Berdasarkan Teori Van Hiele. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Universitas Jember* (Vol. 19).
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basic edu*, 6(3), 4913–4924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2962>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *BINTANG*, 3 (2), 377-386. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1381>
- Mailani, E., & Hareza, Y. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Papan Bilangan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Perkalian Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5717–5728. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4122>
- Miftahuddin, M., Arofah, F., & Salatiga, I. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas Iv. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 2622-7282.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 19(1), 40-51.
- Öztop, F. (2022). Effectiveness of using digital and non-digital games in primary mathematics teaching: a meta-analysis study. *Int. Prim. Educ. Res. J.* 6, 65–80. doi: 10.31235/osf.io/bc7er

- Qomariah, WF, Vebrianto, R., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Instrumen Berpikir Inventif Siswa. *MILENIAL: Jurnal Guru dan Pembelajaran*, 2(2), 60-64.
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Rosli, R., Goldsby, D., and Capraro, M. M. (2015). Using manipulatives in solving and posing mathematical problems. *Creat. Educ.* 6, 1718–1725. doi: 10.4236/ce.2015.616173
- Russo, J., Bragg, L., and Russo, T. (2021). How primary teachers use games to support their teaching of mathematics. *Int. Electr. J. Element. Educ.* 13, 407–419. doi: 10.26822/iejee.2021.200
- Russo, J., Bragg, L., Russo, T., and Minas, M. (2023). Identifying the characteristics of non-digital mathematical games most valued by educators. *Educ. Sci.* 13:30. doi: 10.3390/educsci13010030
- Russo, J., and Russo, T. (2018). “What makes a ‘good’ mathematical game?,” in *Proceedings of the 55th annual conference of the Mathematics Association of Victoria*. Bundoora; Melbourne.
- Russo, J., and Russo, T. (2020). Transforming mathematical games into investigations. *Austr. Prim. Math. Classr.* 25, 14–19. doi: 10.3316/aeipt.229363
- Safitri, L. B., & Agnafia, D. N. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII di MTs Al Irsyad Wonosari Pada Materi Fotosintesis. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 219–226. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/12300>
- Samudera, S. A. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game-Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta (*Bachelor’s thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*).
- Shipa, Faujiah, & Nurafni. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 829–840. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2588>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.
- Tri Febriana Dilla, S. (2021). Pengembangan Media Multiply Cards Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 218-232.
- Ulfita, R. (2024). Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Media Visual (Kartu Permainan) Menggunakan Teknik Think Pair Share Dalam Meningkatkan Minat Siswa Kelas VIII MTs Al-Kariim Sari Galuh Kampar. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4532–4540. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4561>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wati, E. E., & Purwanti, K. L. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Penggunaan Media Tutup Botol Pada Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 2(1), 29-42.
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Effectiviness of Indonesian Language Learning. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33-42. <https://journal.umkendari.ac.id/decode/article/view/5>