

Penerapan Pembelajaran Integrasi *Articulate Storyline 3* dengan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika

Putri Wahyu Lestari^{1*}, Rissa Prima Kurniawati², Rohmadi³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

³SDN 04 Klegen, Madiun, Indonesia

E-mail: putri.wl3113@gmail.com¹, rissa@unipma.ac.id²

Article History:

Received: 16 Juli 2025

Revised: 02 Agustus 2025

Accepted: 16 Agustus 2025

Keywords: *Learning Interest, Articulate Storyline 3, Congklak Game, Mathematics, Data Presentation.*

Abstract: *This study aims to describe the implementation of integrated learning using Articulate Storyline 3 and the traditional game congklak to enhance students' learning interest in the Mathematics subject, specifically in the topic of data presentation, for Grade V students at SDN 04 Klegen. This research is a Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. The research involved 12 students as subjects. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation, which were analyzed both quantitatively and qualitatively. The results showed a significant increase in all indicators of learning interest (happiness, curiosity, attention, and engagement) from the pre-cycle to the second cycle. Statistical tests using SPSS (ANOVA and Bonferroni tests) confirmed significant differences across stages. This integrative learning approach proved to create a joyful, interactive, and contextual learning atmosphere. Articulate Storyline 3 provided engaging visualizations, while congklak enhanced understanding through concrete experience. The study concludes that integrating digital media and traditional games is effective in increasing interest in learning mathematics, while also addressing the problems stated in the background, research questions, and objectives.*

Kata Kunci: *Learning Interest, Articulate Storyline 3, Congklak Game, Mathematics, Data Presentation.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran integrasi *Articulate Storyline 3* dengan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi penyajian data di kelas V SDN 04 Klegen. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi, serta dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada setiap

indikator minat belajar (kebahagiaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan) dari pra-siklus hingga siklus II. Hasil uji statistik menggunakan SPSS (uji ANOVA dan Bonferroni) menunjukkan perbedaan yang signifikan antar tahap. Pembelajaran integratif ini terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta kontekstual. Penggunaan *Articulate Storyline 3* memberikan visualisasi menarik, sementara congklak memperkuat pemahaman melalui pengalaman konkret. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media digital dan permainan tradisional efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika, sekaligus menjawab permasalahan dalam latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian.

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai dasar dalam mentransformasikan peserta didik untuk menjadi generasi emas (*Golden Generation*). Namun dalam implementasinya, pendidikan di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan, salah satunya terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Padahal, matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari disetiap jenjang pendidikan karena memiliki fungsi penting tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari – hari (Puspitasari & Soraya, 2023). Salah satu persoalan dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya minat belajar peserta didik (Putri dkk., 2019). Banyak peserta didik merasa cemas, takut, bahkan enggan mengikuti pembelajaran matematika karena menganggap mata pelajaran ini sulit. Kurangnya minat belajar ini berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep matematika (Nugroho dkk., 2020). Kondisi ini semakin diperburuk oleh penerapan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, yang tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif, mengeksplorasi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri (Suprihatin, 2022).

Temuan ini diperkuat melalui hasil observasi di lokasi Praktik Pengalaman Lapangan, yang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif dan masih enggan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Ketika ditanya, banyak dari mereka mengaku merasa bosan saat mengikuti pembelajaran matematika yang hanya berpusat pada buku paket, dengan aktivitas yang terbatas. Peserta didik menyampaikan keinginan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif agar mereka lebih mudah memahami konsep – konsep dalam matematika. Sebenarnya, guru juga telah mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis digital, seperti memutar video pembelajaran dari youtube melalui layar proyektor. Namun demikian, perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih belum maksimal, menunjukkan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya mampu membangkitkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran (Andhika, 2021). Munculnya ketertarikan dan kesenangan dalam mempelajari mata pelajaran akan memudahkan peserta didik untuk menyerap materi. Sebaliknya, rendahnya minat belajar seringkali sejalan dengan pencapaian hasil belajar yang rendah pula. Hasil penelitian (Soraya & Ningtias, 2023) menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki minat rendah terhadap pembelajaran matematika cenderung memperoleh hasil evaluasi belajar di bawah KKM, karena

tidak mampu menyerap materi secara optimal. Di sisi lain, peningkatan hasil belajar juga erat kaitannya dengan pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam menghadapi rendahnya minat belajar tersebut, pendidik dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Rahmajati & Dewi, 2024). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan budaya lokal dan teknologi digital.

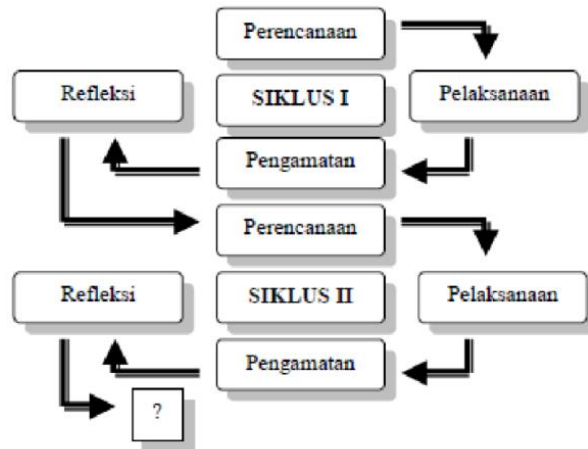
Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan tradisional congklak yang merupakan warisan budaya yang sarat dengan unsur matematika, seperti berhitung, strategi, dan pengambilan keputusan (Hanafia dkk., 2021). Sayangnya, permainan ini mulai ditinggalkan oleh anak – anak karena kurangnya pengenalan dalam konteks pendidikan. Penerapan permainan congklak ini berpotensi memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan (Achru, 2019). Penelitian oleh Kayla Nurazizah dalam *Etnomatematika: Meningkatkan Minat dan Pemahaman Matematika melalui Media Permainan Congklak* menunjukkan bahwa etnomatematika mampu mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika. Permainan tradisional seperti congklak membuat pembelajaran matematika menjadi lebih konkret, menyenangkan, dan mudah dipahami peserta didik (Nurazizah, 2023).

Di sisi lain, teknologi juga memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan dalam kualitas pembelajaran saat ini (Dewi, 2024). Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran (Utari & Ramadan, 2023). Aplikasi digital *Articulate Storyline 3* memungkinkan guru merancang materi interaktif dan animatif dengan berisi materi berupa tulisan, video dan kuis – kuis yang diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi (Juhaeni dkk., 2021). Penelitian oleh Catur Prima Eka Putra Abdullah menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran atletik nomor lari mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, dengan capaian rata – rata sebesar 83% dari indikator yang diamati. Penggabungan antara permainan tradisional congklak dengan media interaktif *Articulate Storyline 3* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Pengintegrasian media digital tersebut ke dalam pembelajaran berbasis budaya lokal seperti congklak, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan integrasi media interaktif *Articulate Storyline 3* dan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan minat belajar matematika kelas 5. Melalui penggabungan aspek budaya lokal, teknologi modern, dan pendekatan kontekstual diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengeksplorasi dampak dari tindakan yang diterapkan oleh subjek penelitian di lingkungan kelas (Azizah, 2021). Penelitian ini fokus untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Klegen melalui integrasi media *Articulate Storyline 3* dan permainan tradisional congklak. Penelitian ini mengacu pada model PTK dari Kemmis dan McTaggart. Terdapat empat tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi.



Gambar 1. Desain PTK model Kemmis dan McTaggart (Fatah & Utami, 2024)

Penelitian ini dilakukan selama tiga minggu di bulan April 2025 dan dilaksanakan dalam dua siklus setelah tahap pra – siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester genap tahun ajaran 2024 / 2025. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi. Instrumen angket disusun berdasarkan empat aspek minat belajar yaitu kebahagiaan, perhatian, keterkaitan, dan keterlibatan menggunakan skala likert empat poin baik untuk pernyataan positif maupun negatif. Skala likert dipilih karena efektif dalam mengukur sikap, perspektif, dan minat individu terhadap suatu fenomena (Sari dkk., 2020). Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dan pengolahan datanya menggunakan Uji Anova melalui SPSS untuk menguji signifikansi peningkatan minat belajar antar siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Tahap Prasiklus ini dilakukan ketika melaksanakan tes asesmen diagnostik terhadap peserta didik kelas V SDN 04 Klegen. Data minat peserta didik ini menggunakan angket yang diberikan dalam bentuk kertas cetak. Mekanisme pengisian angket ini dilakukan saat akhir pembelajaran. Angket belajar peserta didik ini berisi 4 aspek diantaranya yaitu kebahagiaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dengan pertanyaan positif dan negatif. Kisi – kisi angket minat belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi – kisi angket minat peserta didik

Aspek Minat Belajar	Indikator	Pertanyaan		Jumlah soal
		Positif	Negatif	
Kebahagiaan	Perasaan Senang saat mengikuti pembelajaran	1	5	4
	Antusias saat waktu belajar berlangsung	3	8	
Ketertarikan	Ketertarikan terhadap materi	2	16	4
	Rasa ingin tahu dan kepedulian terhadap materi	7	4	
Perhatian	Fokus dan konsentrasi saat pembelajaran	11	9	4
	Fokus saat mengerjakan tugas dan respon pada guru	6	10	
Keterlibatan	Keaktifan dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran	12	14	4
	Keterlibatan dalam tugas dan kepedulian terhadap	15	13	

proses

Berikut adalah data awal peserta didik saat melakukan tes diagnostik kelas V mengenai minat belajar peserta didik yang dilakukan saat pra siklus disajikan pada tabel 2:

Tabel 2. Data minat belajar matematika pada Prasiklus

Aspek Minat Belajar	Presentase Minat
Kebahagiaan	65%
Ketertarikan	60%
Perhatian	61%
Keterlibatan	63%

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh rata – rata presentase minat belajar pada aspek kebahagiaan sebesar 65%, ketertarikan 60%, perhatian 61%, dan keterlibatan 63%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari banyaknya peserta didik yang kurang antusias, cenderung kurang fokus, dan tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa jenuh karena pembelajaran terlalu terpaku pada buku paket, serta kurangnya aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung.

Siklus 1

Pada siklus 1, tindakan yang dilakukan adalah menyampaikan materi sub bab Piktogram pada topik penyajian data. Pembelajaran diawali dengan penjelasan menggunakan media Powerpoint. Selanjutnya, peserta didik melakukan permainan bertema “Toping Seblak” secara langsung. Setiap peserta didik diminta memilih toping favorit dan menempelkannya di papan sebagai representasi gambar, yang kemudian diubah menjadi piktogram secara bersama – sama. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep penyajian data. Berikut data hasil angket peserta didik pada pembelajaran siklus 1:

Tabel 3. Data minat belajar matematika pada Siklus 1

Aspek Minat Belajar	Presentase Minat
Kebahagiaan	76%
Ketertarikan	72%
Perhatian	74%
Keterlibatan	69%

Hasil analisis data angket menunjukkan peningkatan pada tahap pra – siklus diantaranya aspek kebahagiaan meningkatkan menjadi 76%, ketertarikan 72%, perhatian 74%, dan keterlibatan 69%.

Hasil Uji Anova

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika peserta didik dari tahap pra-siklus hingga siklus II, dilakukan analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi terbaru. Analisis meliputi uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji ANOVA satu arah (One-Way ANOVA), serta uji lanjut (post-hoc) Bonferroni.

a. Statistik Deskriptif

Data minat belajar dianalisis menggunakan SPSS dengan menggunakan Uji Anova diperoleh

data dari prasiklus, siklus 1, siklus 2 sebagai berikut

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	Prasiklus	.168	12	.200*	.889	12	.115
	Siklus 1	.194	12	.200*	.921	12	.293
	Siklus 2	.247	12	.041	.929	12	.371

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil perhitungan statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 yang dikombinasikan dengan permainan congklak memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan data pada tabel 4 diperoleh bahwa nilai signifikansi lebih dari 0.05 sehingga data bersitribusi secara normal.

c. Uji Homogenitas

Uji Levene's Test dilakukan untuk mengetahui apakah varians antar kelompok homogen. Berikut analisis data berdasarkan uji homogenitas:

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	1.867	2	33	.171
	Based on Median	1.694	2	33	.199
	Based on Median and with adjusted df	1.694	2	28.559	.202
	Based on trimmed mean	1.776	2	33	.185

Hasil menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data dapat dikatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji ANOVA.

d. Uji Anova

Berikut hasil uji Anova di SPSS sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Anova

ANOVA					
Skor					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3253.500	2	1626.750	64.271	.000

Within Groups	835.250	33	25.311		
Total	4088.750	35			

Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

e. Uji Post-hoc Bonferroni

Uji Post-hoc Bonferroni untuk mengetahui perbedaan mana yang paling signifikan dari hasil prasiklus, siklus 1, dan siklus 2. Berikut analisis data yang diperoleh ditunjukkan di tabel 7.

Tabel 7. Uji Post-hoc Bonferroni

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Skor
Bonferroni

		Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
(I) Kelompok	(J) Kelompok				Lower Bound	Upper Bound
Prasiklus	Siklus 1	-10.500*	2.054	.000	-15.68	-5.32
	Siklus 2	-23.250*	2.054	.000	-28.43	-18.07
Siklus 1	Prasiklus	10.500*	2.054	.000	5.32	15.68
	Siklus 2	-12.750*	2.054	.000	-17.93	-7.57
Siklus 2	Prasiklus	23.250*	2.054	.000	18.07	28.43
	Siklus 1	12.750*	2.054	.000	7.57	17.93

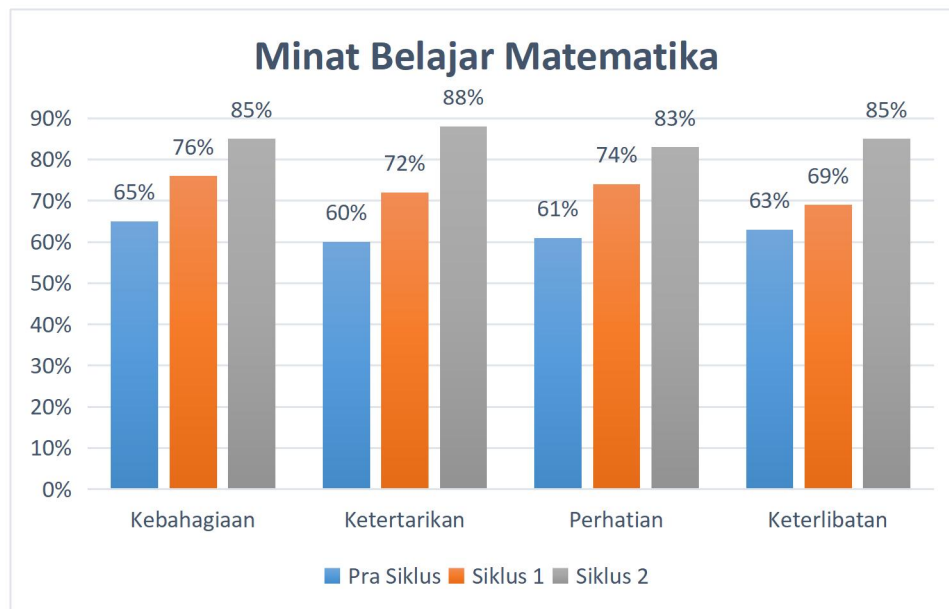
*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Uji lanjutan Bonferroni dilakukan untuk melihat antara kelompok mana terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil menunjukkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan signifikan antara pra-siklus dan siklus I.
2. Terdapat perbedaan signifikan antara pra-siklus dan siklus II.
3. Terdapat perbedaan signifikan antara siklus I dan siklus II.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran integrasi Articulate Storyline 3 dan permainan tradisional congklak berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas V SDN 04 Klegen.

Berikut adalah visualisasi data dalam bentuk diagram batang yang menggambarkan peningkatan minat belajar berdasarkan empat indikator utama (kebahagiaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan) dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II.



Gambar 2. Diagram Batang Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar 2 tersebut dikelatahui bahwa terdapat peningkatan pada setiap indikator minat belajar matematika peserta didik kelas V SDN 04 Klegen. Peningkatan pada setiap indikator minat belajar sangat relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Dalyono (dalam Putri et al., 2019) yang menyatakan bahwa minat belajar dapat diamati melalui perhatian, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses belajar. Keterlibatan peserta didik yang tinggi dalam permainan congklak serta visualisasi materi melalui *Articulate Storyline 3* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hasil ini selaras dengan kajian pustaka dari Prasetyo & Hardjono (2020), yang menegaskan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan minat belajar secara signifikan karena mengandung unsur berhitung dan strategi. Demikian pula dengan temuan Mokodompit dkk. (2025) dan Fariz & Dewi (2022), yang menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan materi secara visual dan interaktif.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran integrasi *Articulate Storyline 3* dengan permainan tradisional congklak merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD. Pembelajaran ini tidak hanya berhasil menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian, tetapi juga menyelesaikan persoalan utama dalam latar belakang penelitian, yaitu rendahnya minat belajar akibat penggunaan metode konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran ini layak untuk direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dan adaptif di era Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran integrasi *Articulate Storyline 3* dengan permainan tradisional congklak terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi penyajian data di kelas V SDN 04 Klegen. Hal ini dibuktikan dari hasil angket minat belajar yang menunjukkan peningkatan pada setiap indikator minat, yaitu kebahagiaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan, dengan persentase yang terus meningkat

dari pra-siklus ke siklus II. Peningkatan ini juga diperkuat oleh hasil analisis data menggunakan SPSS, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan secara statistik (hasil ANOVA dan uji Post-Hoc Bonferroni).

Selain itu, pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual dan integratif ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Penggunaan media digital interaktif *Articulate Storyline 3* memberikan visualisasi materi yang menarik dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri, sedangkan permainan congklak memfasilitasi siswa untuk belajar sambil bermain, meningkatkan keterlibatan sosial, dan memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini tidak hanya menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian, tetapi juga menyelesaikan permasalahan dalam latar belakang, yaitu rendahnya minat belajar matematika akibat metode konvensional dan kurang variatifnya media pembelajaran.

REFERENSI

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Anhika, M. R. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 54–66. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.230>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Dewi, A. C. (2024). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Hidup Manusia Di Era Digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165–170.
- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 90–99.
- Hanafia, A., Wiryanto, Ekawati, R., & Hendratno. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Education and development*, 9(4), 354–361. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3093>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>
- Nurazizah, K. (2023). Etnomatematika: Meningkatkan Minat dan Pemahaman Matematika melalui Media Permainan Congklak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 7(2), 138–147. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v7i2.6793>
- Puspitasari, L., & Soraya, L. (2023). Pengaruh Model PBL Berbantuan Papan Diagram Batang Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 175–182. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i2.26>
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*,

- 5(2), 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Rahmajati, A. D. R., & Dewi, K. K. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Kelas VII F di SMP Negeri 11 Surakarta. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 84. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.78714>
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.42137>
- Soraya, R., & Ningtias, S. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 5(1), 94–101.
- Suprihatin, R. (2022). Meningkatkan kemampuan menyajikan data dalam diagram batang melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v7i3.60073>
- Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1810–1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>