

Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Melalui Media Ular Tangga

Moh. Jupriadi^{1abcdef}, Suriyadi Datau^{2acd}, Sulasikin Sahdi Kadir^{3cdef}

¹Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri
Gorontalo, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri
Gorontalo, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri
Gorontalo, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) melalui penggunaan media permainan ular tangga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 20 siswa kelas V SDN 11 Momunu. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata minat siswa pada observasi awal sebesar 50,60% (kategori Kurang), meningkat menjadi 67,10% pada Siklus I (kategori Cukup), dan mencapai 80,75% pada Siklus II (kategori Sangat Baik). Penerapan media ular tangga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran PJOK. Dengan demikian, penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran PJOK.

Kata Kunci: Minat Belajar, PJOK, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga

Cara Mengutip: Jupriadi.M, et al., (2025). Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran PJOK Melalui Media Ular Tangga. Jurnal Tomini Olahraga: Jurnal Olahraga, V 2(N. 1), 44-56.

Kontribusi penulis: a – Menyusun konsep; b – Merumuskan metode; c – Melakukan penelitian; d – Pengolahan hasil; e – Interpretasi dan kesimpulan; f - Mengedit versi final

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang tidak hanya bertujuan untuk membentuk tubuh yang sehat dan bugar, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, sportivitas, serta keterampilan sosial. Dalam konteks pendidikan dasar, PJOK memiliki peran penting dalam perkembangan motorik anak, membentuk karakter, serta membiasakan gaya hidup aktif dan sehat sejak

Correspondence author: Moh. Jupriadi, Gorontalo State University, Indonesia.
Email: mohjupriadisumar@gmail.com



Jurnal Tomini Sports: Jurnal Olahraga is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). © 2025 The Author

dini. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah dasar menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidikan secara menyeluruh

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Secara teknis pembelajaran adalah upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar (Natty et al (Alwis dkk, 2024:3708-3709). Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi individu sebagai peserta didik. Pemahaman tentang hakikat belajar dan pembelajaran memiliki implikasi terhadap kebijakan Pendidikan. Kebijakan Pendidikan harus memperhatikan karakteristik konseptual belajar dan pembelajaran agar proses pembelajaran efektif dan berdampak positif pada peserta didik.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan sumber belajar pada satuan lingkungan pendidikan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi perolehan ilmu, pengetahuan, dan penguasaan. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Ubabuddin (2019:18)

Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua tingkatan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Dan kita sudah pernah mempelajari di saat jenjang pendidikan, PJOK merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas gerak sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikannya. Seperti yang kita ketahui, semua makhluk hidup, termasuk manusia, melakukan aktivitas gerak. Mashud (Siddik dkk (2024:236-237))

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memegang peranan krusial dalam menggerakkan pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik siswa. Selain itu mata pelajaran ini memberikan penguatan nilai-nilai karakter yang baik bagi siswa seperti sportivitas, tanggung jawab, disiplin, dan semangat berprestasi. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang dilakukan di luar kelas dapat mendorong siswa menjadi atletis, jujur, mandiri dan disiplin, saling menghargai dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan (Novitriyanti et al. (Rahmawati dkk, 2024:2742)).

Setelah dianalisis lebih lanjut, penyebab rendahnya minat siswa dapat ditelusuri dari beberapa faktor, antara lain: metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya variasi dalam media pembelajaran, terbatasnya fasilitas pendukung, serta kurangnya pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan interaktif. Di samping itu, pengaruh lingkungan seperti minimnya dukungan dari keluarga dan kurangnya eksposur terhadap konten edukatif di media massa turut berkontribusi terhadap rendahnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran PJOK.

Padahal, untuk menumbuhkan minat belajar siswa, pembelajaran harus dirancang agar lebih kontekstual, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media permainan edukatif. Media ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu bentuk media permainan edukatif yang potensial digunakan adalah media ular tangga.

Media ular tangga yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran PJOK menyuguhkan pendekatan belajar berbasis permainan (game-based learning), di mana siswa belajar sambil bermain dengan mengikuti aturan permainan yang dikaitkan dengan materi PJOK. Kotak-kotak dalam papan ular tangga dapat diisi dengan soal, tantangan gerak, atau aktivitas lain yang relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya diajak memahami materi, tetapi juga

dilatih untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan membangun motivasi intrinsik dalam belajar.

Permainan ular tangga merupakan permainan klasik yang pada zaman India kuno hanya digunakan sebagai hiburan, namun memiliki dimensi filosofis. Permainan ini memiliki nilai pengetahuan dan menjadi populer pada abad ke-13 Masehi di kalangan anak-anak India kuno. Nilai pendidikan yang terdapat pada ular tangga adalah mengajarkan persaingan kekalahan dan kemenangan, selain itu permainan ini mengajarkan untuk senantiasa memiliki kedermawanan, kerendahan hati, dan menghindari sifat buruk seperti amarah, nafsu, dan keserakahan. Pethak (Subawaihin, 2024:2).

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran. Minat yang tinggi terhadap belajar tidak hanya mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan. Furqon (2024:1)

Penggunaan media ular tangga dapat menjawab permasalahan rendahnya minat siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, kompetitif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain, siswa lebih terdorong untuk aktif, tertantang untuk menyelesaikan soal atau tantangan, dan secara tidak langsung memahami konsep-konsep dalam pembelajaran PJOK. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang menyukai kegiatan bergerak, bermain, dan mengalami langsung.

Media dalam pembelajaran membaca juga belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh Guru. Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang menarik dalam mengajarkan keterampilan membaca seperti kartu huruf, gambar seri, big book, kalender cerita, dan buku

bercerita bergambar. Media-media tersebut sangat mudah diperoleh ataupun dibuat sendiri oleh guru. Maka dengan menggunakan media diharapkan dapat meningkatkan karakteristik, keterampilan siswa khususnya dalam membaca (Mahsun & Koiriyah (Nasution dkk, 2024:1261)).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK melalui penggunaan media permainan edukatif ular tangga. Diharapkan melalui penerapan media ini, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, minat belajar meningkat, dan hasil belajar siswa dapat mengalami perbaikan yang signifikan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media ular tangga dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan respon siswa, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket.

Teknik analisis data dilakukan berdasarkan analisis dimulai dengan mempelajari seluruh data yang ada. Data tersebut direnungkan kembali berdasarkan masalah-masalah yang diteliti dan selanjutnya disusun dalam satuan-satuan dan kategorisasi.

Hasil refleksi dari Siklus I menjadi dasar untuk merancang perbaikan pada Siklus II, baik dari sisi pengelolaan waktu, variasi tantangan dalam media ular tangga, maupun teknik penyampaian oleh guru. Sedangkan refleksi setelah Siklus II digunakan untuk menilai efektivitas akhir dari tindakan yang telah diberikan. Refleksi ini tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Dalam menganalisis minat siswa dalam pembelajaran

PJOK melalui media ular tangga pada siswa digunakan berupa tes praktek dengan menggunakan batas skor berdasarkan presentase. Dengan menggunakan penafsiran acuan patokan (PAP) menurut Alfath dan Raharjo (2019:20). Bisa dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Penafsiran Acuan Patokan

Tingkat Penguasaan	Predikat
80 – 100 %	Sangat baik
70 – 79 %	Baik
55 – 69 %	Cukup
40 – 54 %	Kurang
≤ - 39 %	Kurang sekali

Sumber : Alfath dan Raharjo (2019:20)

Menurut Santoso dkk (2023:61) teknik pengolahan data dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penilaian yang diperoleh siswa melalui tes hasil belajar digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar siswa. Analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis deskriptif, sehingga diperoleh nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa satu kelas. Untuk menghitung rata-rata skor yang diperoleh satu kelas dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N} \text{ Purwanto (Santoso dkk, 2023:61)}$$

Keterangan:

X = Rata-rata hitung

$\sum x$ = Jumlah skor semua siswa

N = Jumlah siswa/ banyaknya data

Penafsiran di atas digunakan untuk menetapkan tingkat penguasaan masing-masing siswa pada materi yang diajarkan. Siswa dikatakan tuntas secara individual jika mendapat nilai minimal sama dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, Secara klasikal tuntas belajar jika jumlah siswa tuntas mencapai 80%. Untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus:

$$TB = \frac{\sum S \geq KKM}{N} \times 100\% \text{ (Santoso dkk, 2023:61)}$$

Keterangan:

TB : Ketuntasan Belajar

$\Sigma S \geq KKM$: Jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih besar dari atau sama dengan KKM

N : Banyak siswa

KKM : 75

100% : Bilangan tetap

Siklus akan dihentikan apabila pencapaian keberhasilan penelitian ini sudah mencapai target yaitu 80% dari jumlah siswa (20 siswa) yang menjadi subjek dalam penelitian dapat diperoleh nilai minat siswa dalam pembelajaran PJOK melalui media ular tangga sama atau lebih dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.

HASIL

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat minat siswa masih tergolong rendah, dengan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 50,60%. Tidak ada siswa yang mencapai kategori Baik (70–79%) maupun Sangat Baik (80–100%). Sebanyak 10 siswa (50%) berada pada kategori Kurang (40–54%), 3 siswa (15%) berada pada kategori Kurang Sekali (<40%), dan hanya 7 siswa (35%) yang berada pada kategori Cukup (55–69%).

Jika dirinci berdasarkan aspek penilaian, diperoleh rata-rata skor sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Awal

Predikat	Interval (%)	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	80 – 100	0	0.00%
Baik	70 – 79	0	0.00%
Cukup	55 – 69	7	35.00%
Kurang	40 – 54	10	50.00%
Kurang Sekali	< 40	3	15.00%

Sumber: Jufriadi, Mei 2025

Dari tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar siswa (50%) berada pada kategori Kurang, dan sebanyak 15% lainnya tergolong Kurang Sekali. Tidak satu pun siswa yang mencapai kategori Baik atau Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa tingkat minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK secara umum masih rendah. Sementara itu, hanya 7 siswa (35%) yang berada pada kategori Cukup, menunjukkan bahwa minat belajar siswa perlu ditingkatkan secara signifikan agar mencapai standar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi menggunakan instrumen penilaian yang sama dengan observasi awal, terjadi peningkatan signifikan dalam minat siswa setelah penerapan tindakan pada Siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 50,60% pada observasi awal menjadi 67,10% pada Siklus I. Berikut rekapitulasi kategorisasi hasil observasi minat siswa:

Tabel 4. Persentase Hasil Siklus I

Predikat	Interval (%)	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	80 – 100	0	0.00%
Baik	70 – 79	6	30.00%
Cukup	55 – 69	13	65.00%
Kurang	40 – 54	1	5.00%
Kurang Sekali	< 40	0	0.00%

Sumber: Jufriadi, Mei 2025

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa (65%) sudah menunjukkan minat yang tergolong dalam kategori Cukup. Bahkan, sebanyak 6 siswa (30%) telah mencapai kategori Baik. Sementara hanya 1 siswa (5%) yang masih berada pada kategori Kurang, dan tidak ada siswa yang tergolong Kurang Sekali maupun Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat siswa.

Setelah dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran Siklus I, peneliti melanjutkan tindakan ke Siklus II dengan berbagai penyempurnaan strategi. Siklus ini bertujuan untuk meningkatkan lebih

lanjut minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK melalui media ular tangga. Tindakan yang dilakukan mencakup peningkatan kualitas media permainan, penyusunan tantangan yang lebih menarik dan variatif, serta pengelolaan kelas yang lebih efektif dan partisipatif.

Observasi kembali dilakukan terhadap 20 siswa kelas V SDN 11 Momunu. Penilaian minat siswa masih mengacu pada lima aspek utama, yaitu: motivasi, sikap terhadap guru dan pelajaran, pengaruh keluarga, fasilitas belajar, dan pengaruh media massa.

Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian minat siswa pada Siklus II:

Tabel 5. Persentase Hasil Siklus II

Predikat	Interval (%)	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	80 – 100	13	65.00%
Baik	70 – 79	7	35.00%
Cukup	55 – 69	0	0.00%
Kurang	40 – 54	0	0.00%
Kurang Sekali	< 40	0	0.00%

Sumber: Jufriadi, Mei 2025

Berdasarkan data tabel di atas, terjadi peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 67,10% pada Siklus I menjadi 80,75% pada Siklus II. Sebanyak 13 siswa (65%) telah mencapai kategori “Sangat Baik”, dan 7 siswa (35%) berada pada kategori “Baik”. Tidak ada siswa yang tergolong dalam kategori “Cukup”, “Kurang”, maupun “Kurang Sekali”.

Hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran PJOK sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yakni lebih dari 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 dan menunjukkan peningkatan minat yang signifikan. Dengan demikian, pembelajaran PJOK berbasis media permainan edukatif seperti ular tangga layak direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Pada tahap observasi awal, rata-rata persentase minat siswa hanya mencapai 50,60%, yang termasuk dalam kategori “Kurang”. Dari 20 siswa yang diamati, 50% berada pada kategori “Kurang”, 15% “Kurang Sekali”,

dan hanya 35% yang berada pada kategori “Cukup”. Tidak ada siswa yang mencapai kategori “Baik” maupun “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, minat siswa dalam pembelajaran PJOK masih tergolong rendah.

Setelah diterapkan media ular tangga dalam Siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 67,10%, atau masuk dalam kategori “Cukup”. Sebanyak 65% siswa berada pada kategori “Cukup”, 30% pada kategori “Baik”, dan hanya 1 siswa (5%) yang masih berada pada kategori “Kurang”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mulai memengaruhi keterlibatan dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK.

Perbaikan dan penyempurnaan pada Siklus II membawa hasil yang jauh lebih optimal. Rata-rata nilai kelas mencapai 80,75%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sebanyak 13 siswa (65%) mencapai kategori “Sangat Baik” dan 7 siswa (35%) berada pada kategori “Baik”. Tidak ada siswa yang berada di bawah kategori “Cukup”, yang menandakan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan minat secara menyeluruh.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, baik dari aspek internal siswa (motivasi dan sikap) maupun eksternal (dukungan keluarga, fasilitas, dan media).

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dengan menerapkan media ular tangga, terjadi peningkatan rata-rata menjadi 67,10%, masuk dalam kategori "Cukup". Sebagian besar siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, rasa ingin tahu, dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan seperti ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan,

sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain dan berkompetisi.

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I, hasil yang diperoleh lebih maksimal. Rata-rata kelas mencapai 80,75%, yang termasuk kategori "Sangat Baik", dengan 100% siswa berada pada kategori "Baik" ke atas. Fakta ini memperkuat bahwa media ular tangga yang dikemas secara edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yakni membuktikan bahwa media ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK secara signifikan. Rata-rata minat siswa pada observasi awal hanya mencapai 50,60% dan tergolong dalam kategori Kurang. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 67,10% dan berada pada kategori Cukup. Selanjutnya, pada Siklus II, rata-rata minat siswa mencapai 80,75%, masuk dalam kategori Sangat Baik.

Peningkatan nilai ini mencerminkan bahwa media ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran PJOK. Dengan demikian, media permainan edukatif seperti ular tangga terbukti efektif dan layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

Alfyanti, Fitri Handayani Siregar, Ika Novita Padang, Jenni Romayanti Ginting, Sri Ayuning Melati, dan Fajar Sidik Siregar. 2024.

Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bagi Anak Sekolah Dasar. *JETBUS Journal of Education Transportation and Business* Vol. 1 No. 1 Juni 2024

Alwis, Dona Ana Yori, Mitra Turrohma, dan Fadriati. 2024. Hakikat Belajar dan Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 3707-3715. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1403> p-ISSN: 2808 – 5604 e-ISSN: 2808 – 5078

Arisqa, Windi Putri, Fitri Syakira Ridwan, Reyhan Prayudha, dan Suyono. 2024. Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Perkembangan Anak Di SD Swasta Al-Washliyah Kabupaten Deli Serdang. *Journal on Education* Volume 07, No. 01, September-Desember 2024, pp. 921-929 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365

Azani, Astri, Sarmila Sarmila, dan Gusmaneli Gusmaneli. 2024. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* Vol. 2 No. 3 Juni 2024 P-ISSN: 2988-313X, E-ISSN: 2988-3148, Hal 17-37

Bella, Koleta Trivanila. 2024. Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa SDS Amkur Bengkayang. *Adiba: Journal Of Education* Vol. 4 No. 4 Oktober 2024, page 588-592 e-ISSN: 2808-4721

Furqon, Muhammad. 2024. *Minat Belajar*. Sumatera Barat: PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA

Habsy, Bakhrudin All, Adhelea Satsabhila, Najwa Jihan Fauha Syakilah, dan Ahsin Kama'ah Sanallah. 2024. Hakikat Pendidikan Dan Pembelajaran, Serta Tanggung Jawab Dan Kompetensi Guru. *TSAQOFAH : Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. Volume 4, Nomor 6, November 2024; 4189-4203 p-ISSN : 2810-0395 e-ISSN : 2810-0042

Nasution, Juni Sahla, Nina Aldila Berutu, Muliana Fitri Lingga, dan Suci Amalia. 2024. Analisis Hakikat Media Pembelajaran Membaca di Kelas Tinggi. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 4 No 1 2024, hal 1260-1265

Pratiwi, Anggi, Dhitami, Febby Azhura, Makhroza Husna, Mutiara Hilda, dan Syaidatul Azhari. 2023. Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan* Vol. 1 No. 2 2023 ISSN: 2988-6813

Nurhyati, Chandra Asri Windarsih, dan Andrisyah. 2024. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bahasa Reseptif Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Online* ISSN 2614-6347 | Print ISSN 2614-4107 Vol. 7 | No. 4 | Juli 2024

Rahmawati, Kesya Aprilia, Ririn Nurlia, Rizqi Oktavia, Virna Noor Adlida Ihsani, dan Nadyne Dinda Hafiza. 2024. Peran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Pembentukan Karakter dan Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 2741-2749. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1143>

Setiawaty, Rani. 2024. Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 4, No. 3, 2024 ISSN 2807-7504

Siddik, Fajar, Alya Sania Putri, Aulia Dea Ananda, Iasyah Fakhrany, dan Munisa Putri. 2024. Pengaruh Pendidikan Jasmani Bagi Anak Sekolah Dasar untuk Pembentukan Karakter di Era Modern. *Bhinneka- Volume. 2, No. 4, Oktober 2024* E-ISSN: 2963-6167, P-ISSN: 2963-6183, HAL. 236-250

Subawaihin, Imam. 2024. Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Al Qur'an Di Tpq Hikmatun Balighoh. *Jurnal Darussalam; Jurnal Ilmiah Dan Sosial* Vol 25 No. 01 Januari-Juni 2024

Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas Jurnal Edukatif* Vol. V No. 1 Januari – Juni 2019

Zulaiha, Efrita, Dwi Novita Sari, Marzuki Rahmat, Dwi Azzahra, dan Dinda Lestari. 2024. Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 2024, Pages 635-642