Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

DAMPAK PENGGUNAAN DIVIGO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PEMBAGIAN BILANGAN CACAH SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Silvia Fitriani[1], Rayi Siti Fitriani[2], Wina Mustikaati[3]
[123]STKIP Purwakarta
Alamat e-mail: [1]fitrianisilvia91@gmail.com
Alamat e-mail: [2]rayi_sf@stkip-purwakarta.ac.id
Alamat e-mail: [3]winamustika@upi.edu

The Impact of Using Divigo Media on Mathematics Learning Outcomes Regarding Whole Number Division among Third-Grade Elementary School Students

ABSTRACT

Elementary schools continue to struggle with poor whole number division learning outcomes, primarily as a result of teacher-centered education and pupils' inability to grasp the abstract idea of division. In order to solve this problem, the researcher created DIVIGO, an instructional board game that uses a game-based learning methodology to help third-grade pupils grasp whole number division. The objectives of this study were to: (1) compare pretest scores between the experimental and control groups prior to DIVIGO implementation, (2) compare posttest scores following DIVIGO implementation, (3) compare learning improvement between the two groups, and (4) determine the impact of DIVIGO on learning outcomes in mathematics. The sample consisted of 64 third-grade students from SDN Pasawahan Kidul, Purwakarta, divided into an experimental class and a control class (32 students receiving conventional instruction). Pretests and posttests were used to gather data, and descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, the Mann-Whitney U test, the Independent Samples t-test, and Cohen's d effect size were used for analysis. The findings showed: (1) a significant difference in pretest scores (Mann–Whitney U, p = 0.003), with the control class showing higher initial ability; (2) a significant difference in posttest scores (p = 0.010), with the experimental class attaining a higher mean score (72.06) than the control class (56.19); (3) a significant difference in learning improvement (p = 0.025); and (4) a moderate effect, as indicated by a Cohen's d value of 0.666. These results show that DIVIGO enhances third-grade pupils' whole number division learning outcomes.

Keywords: *DIVIGO, mathematics learning outcomes, whole number division, Game-Based Learning*

Dampak Penggunaan Divigo Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pembagian Bilangan Cacah Siswa Kelas III Sekolah Dasar

ABSTRAK

Sekolah dasar masih menghadapi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika pada materi pembagian bilangan cacah, yang terutama disebabkan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru serta ketidakmampuan siswa memahami konsep pembagian yang bersifat abstrak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan DIVIGO, yaitu media pembelajaran berbasis board game yang menerapkan pendekatan Game-Based Learning untuk membantu siswa kelas III memahami materi pembagian bilangan cacah. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) membandingkan hasil pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum penerapan DIVIGO, (2) membandingkan hasil posttest setelah penerapan DIVIGO, (3) membandingkan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok, dan (4) mengetahui pengaruh DIVIGO terhadap hasil belajar matematika. Sampel penelitian terdiri atas 64 siswa kelas III SDN Pasawahan Kidul, Purwakarta, yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol (32 siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional). Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene, uji Mann–Whitney U, Independent Samples t-test, serta ukuran efek Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pretest (Mann–Whitney U, p = 0,003), dengan kelas kontrol menunjukkan kemampuan awal yang lebih tinggi; (2) terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil posttest (p = 0,010), dengan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi (72,06) dibandingkan kelas kontrol (56,19); (3) terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar (p = 0,025); dan (4) pengaruh berada pada kategori sedang, yang ditunjukkan oleh nilai Cohen's d sebesar 0,666. Hasil ini menunjukkan bahwa DIVIGO meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi pembagian bilangan cacah.

Kata kunci: DIVIGO, educational board game, mathematics learning outcomes, whole number division, Game-Based Learning

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang memiliki peran penting dalam menumbuhkan kemampuan numerasi siswa, yang tidak hanya dibutuhkan dalam pembelajaran di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Sukriati, 2025). Salah satu materi yang wajib dikuasai oleh siswa kelas III sekolah dasar adalah pembagian bilangan cacah. Materi ini kerap dianggap menantang karena sifat konsep pembagian yang masih abstrak bagi anak usia 8–9 tahun yang berada pada tahap

perkembangan operasional konkret (Juardi & Komariah, 2023).

Laporan pemantauan pendidikan global UNESCO tahun 2025 menyebutkan bahwa sekitar 60% anak usia sekolah dasar di dunia belum mencapai kompetensi minimum dalam matematika (Kristesia et al., 2025). Di Indonesia, hasil PISA 2022 juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa masih berada di bawah standar kemampuan minimum pada literasi matematika (Bilad et al., 2024).

Kondisi ini diperparah oleh fakta bahwa siswa di kelas awal sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menguasai operasi bilangan, khususnya operasi pembagian (Irawan et al., 2024).

Hasil observasi lapangan yang dilakukan di SDN Pasawahan Kidul, Purwakarta, pada bulan Agustus 2025 menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas III belum memahami konsep pembagian ketika pembelajaran disampaikan tanpa media atau objek konkret.

Guru kelas juga menyatakan bahwa siswa cenderung cepat merasa jenuh dan kehilangan perhatian ketika matematika diajarkan tanpa alat bantu visual. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Nahdania & Ain, 2024) yang menegaskan bahwa rendahnya motivasi dan minat belajar siswa disebabkan oleh pengalaman pembelajaran yang membosankan serta minimnya keterlibatan emosional.

Mengingat bahwa siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret (Piaget dalam Al Ayyubi et al., 2025), mereka membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan manipulasi objek nyata. Salah satu media yang potensial adalah permainan papan edukatif atau board game, yang dirancang untuk memadukan elemen hiburan dengan sasaran pendidikan sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan interaktif (Sakti & Kartiani, 2023; Purwidiantoro & Hadi, 2020).

Berdasarkan karakteristik tersebut, peneliti mengembangkan media board game yang diberi nama DIVIGO. Nama DIVIGO berasal dari gabungan kata *Division* dan *Go*, yang mencerminkan fokus media ini pada penguatan konsep pembagian melalui aktivitas bermain yang aktif.

DIVIGO dirancang khusus untuk membantu siswa kelas III memahami konsep pembagian bilangan cacah dengan memadukan papan permainan, kartu soal, pion, serta dadu dalam rangkaian aktivitas *Game-Based Learning*.

Meskipun sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas berbagai media pembelajaran seperti papan perkalian, papan pintar, dan permainan digital dalam meningkatkan hasil belajar matematika, penelitian yang secara spesifik menguji pengaruh media board game terhadap hasil belajar matematika pada materi pembagian bilangan cacah untuk siswa kelas III sekolah dasar di Indonesia masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk: (1) mengetahui perbedaan kemampuan awal kedua kelompok sebelum perlakuan; (2) menguji perbedaan hasil belajar setelah perlakuan; (3) menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar; serta (4) mengukur besaran efek penggunaan media DIVIGO terhadap hasil belajar matematika materi pembagian bilangan cacah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak: kelas eksperimen (III A) yang menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media DIVIGO, yaitu media pembelajaran berbasis board game yang dikembangkan dalam penelitian ini, berbasis model *Game-Based Learning* (GBL), dan kelas kontrol (III B) yang mengikuti pembelajaran konvensional (Abdullah et al., 2022). Kedua kelas mengerjakan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan pada April–Juni 2026 di SDN Pasawahan Kidul, Kecamatan Pasawahan, Kabupaten Purwakarta. Populasi adalah seluruh siswa kelas III tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 64 siswa. Karena jumlah populasi yang kecil, seluruh populasi dijadikan sampel (sampel jenuh/sensus) dengan pembagian masing-masing 32 siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2015).

Instrumen pengumpulan data berupa tes isian sebanyak 16 butir soal yang telah melalui proses validasi. Dari 30 soal yang diuji, 16 soal dinyatakan valid menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan Microsoft Excel. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 menghasilkan koefisien 1,02 (> 0,70), sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 22, mencakup: (1) statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data, (2) uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk menentukan distribusi data (karena N < 50 per kelompok), (3) uji homogenitas *Levene's Test* apabila data berdistribusi normal, (4) uji *Mann-Whitney U* sebagai uji nonparametrik jika asumsi normalitas tidak terpenuhi, (5) uji *Independent Samples t-test* sebagai uji parametrik jika data berdistribusi normal, serta (6) perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d untuk mengukur besaran pengaruh perlakuan (Cohen dalam Hedges, 2025). Secara skematis, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Postest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

O1 : Tes awal (pretes) kelas eksperimen
O2 : Tes akhir (postets) kelas eksperimen
O3 : Tes awal (pretest) kelas kontrol
O_4 : Tes akhir (postets) kelas kontrol
X : Pembelajaran menggunakan Media DIVIG
- : Pembelajaran konvensional

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Belajar Sebelum Diterapkannya Media DIVIGO

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas mengerjakan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal pada materi pembagian bilangan cacah. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Deskriptif Statistik Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Min	Maks	Rata-rata
Eksperimen	32	19	88	50,78
Kontrol	32	44	88	67,91

Kelas kontrol memiliki rata-rata *pretest* lebih tinggi (67,91) dibandingkan kelas eksperimen (50,78), dengan selisih 17,13 poin. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,009 < 0,05), sedangkan kelas kontrol berdistribusi normal (Sig. = 0,062 > 0,05). Karena salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji *Mann-Whitney U*. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji *Mann-Whitney U* Data *Pretest*

Statistik	Nilai
Mean Rank Eksperimen	25,73
Mean Rank Kontrol	39,27
Mann-Whitney U	295,500
Z	-2,925
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,003

Nilai *Asymp. Sig.* (2-tailed) sebesar 0,003 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terbukti terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelas sebelum perlakuan diberikan. *Mean Rank* kelas kontrol (39,27) lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen (25,73), yang menunjukkan bahwa kemampuan awal kelas kontrol secara umum lebih unggul.

2. Hasil Belajar Setelah Diterapkannya Media DIVIGO

Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelas mengerjakan *posttest*. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Deskriptif Statistik Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Min	Maks	Rata-rata
Eksperimen	32	19	100	72,06
Kontrol	32	13	100	56,19

Rata-rata kelas eksperimen (72,06) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (56,19) dengan selisih 15,87 poin. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada data *posttest* menunjukkan

kedua kelas berdistribusi normal (Eks: Sig. = 0,057; Kon: Sig. = 0,079; keduanya > 0,05). Uji homogenitas *Levene's Test* menghasilkan Sig. = 0,017 (< 0,05), sehingga varians kedua kelompok tidak homogen. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* baris *Equal variances not assumed*. Hasilnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji *Independent Samples t-test* Data *Posttest*

Statistik	**Nilai**
t	2,666
df	56,638
Sig. (2-tailed)	0,010
Mean Difference	15,875

Nilai Sig. (2-tailed) = 0,010 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

3. Peningkatan Hasil Belajar (Nilai *Gain*)

Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar, dihitung nilai *gain* (selisih *posttest* dan *pretest*) setiap siswa. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada nilai *gain* menunjukkan kedua kelas tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,011 < 0,05), sehingga dilanjutkan uji *Mann-Whitney U*. Hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji *Mann-Whitney U* Nilai *Gain*

Statistik	**Nilai**
Mean Rank Eksperimen	37,67
Mean Rank Kontrol	27,33
Mann-Whitney U	346,500
Z	-2,242
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,025

Nilai Sig. (2-tailed) = 0,025 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas, dengan *Mean Rank* kelas eksperimen (37,67) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (27,33).

4. *Effect Size* (Cohen's d)

Perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d berdasarkan rata-rata dan simpangan baku hasil *posttest* menghasilkan nilai **Cohen's d = 0,666**. Mengacu pada kriteria interpretasi Cohen (dalam Hedges, 2025), nilai ini berada pada rentang 0,50 ≤ d < 0,80 sehingga termasuk kategori **efek sedang**. Ini berarti penggunaan media DIVIGO memberikan dampak yang cukup

bermakna bukan sekadar perbedaan statistic terhadap hasil belajar matematika siswa.

5. Pembahasan

Temuan yang paling menonjol dalam penelitian ini adalah fenomena pembalikan posisi antara kedua kelas. Kelas eksperimen yang semula memiliki rata-rata *pretest* lebih rendah (50,78) berhasil melampaui kelas kontrol pada *posttest* dengan perolehan rata-rata 72,06 (+21,28 poin), sementara kelas kontrol justru mengalami penurunan dari 67,91 menjadi 56,19 (−11,72 poin). Fenomena ini bukan sekadar perbedaan angka, melainkan mencerminkan perbedaan mendasar dalam efektivitas kedua pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui kerangka *Game-Based Learning* (GBL). (Maharani et al., 2024) menyatakan bahwa GBL merupakan pendekatan instruksional yang mengintegrasikan permainan edukatif untuk mengoptimalkan capaian akademik, motivasi, serta partisipasi aktif siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa kelas eksperimen tidak hanya menyelesaikan soal secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam berdiskusi, bernegosiasi strategi, dan saling mengoreksi jawaban dalam konteks permainan yang menyenangkan.

Dari perspektif perkembangan kognitif, siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret (Piaget dalam Al Ayyubi et al., 2025). Pada tahap ini, pemahaman konsep abstrak seperti pembagian bilangan jauh lebih efektif dicapai melalui manipulasi objek nyata. Media DIVIGO menyediakan komponen konkret papan, kartu soal, dadu, dan bidak yang menjembatani konsep abstrak pembagian dengan pengalaman nyata siswa.

Penurunan skor kelas kontrol dapat dikaitkan dengan kelemahan inheren pembelajaran konvensional dalam mempertahankan motivasi dan keterlibatan siswa jangka panjang. Tanpa stimulus yang variatif dan menyenangkan, siswa cenderung mengalami *learning fatigue*, khususnya pada materi yang memerlukan latihan berulang seperti operasi pembagian. Kondisi ini menegaskan pentingnya media pembelajaran yang mampu memelihara antusiasme siswa secara

konsisten sepanjang periode pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian (Sakti & Kartiani, 2023) yang membuktikan efektivitas media *board game* dalam meningkatkan hasil belajar secara interaktif, serta (Wibawati et al., 2025) yang menemukan respons positif (daya tarik 97,6%) dari siswa sekolah dasar yang belajar menggunakan *board game* matematika. Penelitian (Riyanti et al., 2025) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa meskipun dengan model berbeda (RME) secara konsisten menghasilkan peningkatan kemampuan matematika yang signifikan di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, media board game tersebut dikembangkan secara khusus dengan nama DIVIGO sehingga memiliki karakteristik yang disesuaikan dengan materi pembagian bilangan cacah siswa kelas III sekolah dasar. Nilai *effect size* sedang (d = 0,666) yang diperoleh mengonfirmasi bahwa dampak media DIVIGO tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki kebermaknaan praktis yang cukup besar dalam konteks pembelajaran matematika di kelas III sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. **Pertama**, terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diterapkannya media DIVIGO (Mann-Whitney U, Sig. = 0,003 < 0,05), dengan kelas kontrol memiliki *Mean Rank* lebih tinggi (39,27 berbanding 25,73).

Kedua, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan (*Independent Samples t-test*, Sig. = 0,010 < 0,05), dengan rata-rata *posttest* kelas eksperimen (72,06) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (56,19), meskipun kelas eksperimen berangkat dari kemampuan awal yang lebih rendah.

Ketiga, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas (*Mann-Whitney U*, Sig. = 0,025 < 0,05), dengan *Mean Rank* kelas eksperimen (37,67) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (27,33).

Keempat, nilai *effect size* Cohen's d = 0,666 menunjukkan bahwa penggunaan media DIVIGO

memberikan efek sedang yang bermakna secara praktis terhadap hasil belajar matematika.

DIVIGO merupakan media pembelajaran berbasis board game yang terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, media DIVIGO berbasis model *Game-Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar pada materi pembagian bilangan cacah dan dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memastikan kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok melalui randomisasi, menggunakan analisis *N-Gain* ternormalisasi atau ANCOVA untuk mengontrol perbedaan *baseline*, serta memperluas cakupan materi dan jenjang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N. A., & Sari, M. E. S. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif* (N. Saputra (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Al Ayyubi, I. I., Nurhikmah, Rahmawati, S., Trimulyati, S. H., & Setiawati, T. (2025). *The Influence of Manipulative Media Usage on Students ' Understanding of Fraction Operations in Elementary The Influence of Manipulative Media Usage on Students' Understanding of Fraction Operations in Elementary Schools Ibnu*. *3*(1), 11–25.

Bilad, M. R., Zubaidah, S., & Prayogi, S. (2024). *Addressing the PISA 2022 Results : A Call for Reinvigorating Indonesia ' s Education System*. *3*(1), 1–12.

Hedges, L. V. (2025). *Interpretation of the Standardized Mean Difference Effect Size When Distributions Are Not Normal or Homoscedastic*. *85*(2), 245–257. https://doi.org/10.1177/00131644241278928

Irawan, E. P., Kusmaharti, D. D., & Yustitia, V. (2024). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas III SD Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah*. *04*(01). https://doi.org/10.51700/almutaliy

ah.v4i01.668

Juardi, I. F., & Komariah. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, *06*(01), 2179–2187. http://jonedu.org/index.php/joe

Kristesia, E., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Putra, E. C. S., & Mubarok. (2025). *The Mastery of Basic Multiplication and Division Skills and Its Impact on Students ' Mathematics Achievement*. *4*(1), 26–30. https://doi.org/10.56566/amplitudo.v4i1.303

Maharani, A., Sudiana, R., & Rahayu, I. (2024). Studi Literatur : Evaluasi Dampak Game Edukasi pada Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *08*(3), 2386–2398. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i3.3540

Nahdania, S., & Ain, S. Q. (2024). *Menggali Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Negeri 001 Tanjung*. *7*(4), 195–205.

Purwidiantoro, M. H., & Hadi, W. (2020). *ARSITEKTUR BOARDGAME EDUKASI SEBAGAI UNSUR GAMIFIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN PARTISIPASI AKTIF, MOTIVASI, DAN MINAT BELAJAR SISWA*. *3*.

Riyanti, Fitriani, R. S., & Ruswan, A. (2025). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *5*(2), 729–738. https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.2958

Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, *11*(1), 116–121.

Wibawati, B., Putra, A. P., & Nuraini, N. L. S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game " Jelajah Pecahan " pada Materi Pecahan Kelas VI di Sekolah Dasar*. *10*(5), 169–178. https://doi.org/10.17977/um027v10i22025p169-178