PENGARUH METODE PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA

Rana Rizqina Gunadi[1], Suwardi[2]
[1,2]Universitas Islam Negeri Salatiga
[1]rizqinarana@gmail.com, [2] suwardi_imam@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the jellyfish hunting game model on the learning interest of class II MI Ma'arif Dukuh. The type of research used is quasi-experimental research. The research population is grade II students of MI Ma'arif Dukuh for the 2024/2025 school year. The samples were selected using purposive sampling, with class IIA as the experimental group and class IIB as the control group. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, then analyzed using inferential statistics and t-tests. The results showed that the average score of the experimental group was 18.92, while the control group was 17.67. The t-test at the level of α 0.05 produced a significance value of 0.021 < 0.05, indicating the rejection of H0 and the acceptance of H1. It was concluded that there was an influence of the jellyfish hunting game model on the interest in learning mathematics of grade II students of MI Ma'arif Dukuh Salatiga City.

Keywords: Interest in learning, Jellyfish hunting game media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar kelas II MI Ma'arif Dukuh. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian quasi eksperimental. Populasi penelitian adalah siswa kelas II MI Ma'arif Dukuh tahun ajaran 2024/2025. Sampel dipilih menggunakan purposive sampling, dengan kelas IIA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IIB sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial dan uji t. Hasil menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen 18,92, sedangkan kelompok kontrol 17,67. Uji t pada taraf α 0,05 menghasilkan nilai signifikansi 0,021 < 0,05, menunjukkan penolakan H0 dan penerimaan H1. Disimpulkan bahwa ada pengaruh model permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar matematika siswa kelas II MI Ma'arif Dukuh Kota Salatiga.

Kata Kunci: Minat belajar, Media permainan berburu ubur-ubur

A. Pendahuluan

Berdasarkan undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 menetapkan matematika sebagai mata pelajaran wajib dari tingkat dasar

hingga menengah. Mata pelajaran matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Afifah & Hartatik, 2019). Pembelajaran matematika memiliki manfaat mampu membantu untuk berpikir lebih sistematis, dan membuat logika berpikir menjadi lebih berkembang (Nurfadhillah et al., 2021).

Keberhasilan pembelajaran matematika dipengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar berdampak positif pada proses pembelajaran, hasil belajar, dan suasana hati pada diri siswa (Ufer et al., 2017); minat belajar merupakan suatu daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar agar menambah pengetahuan dan keterampilan (Iskandar, 2012); minat memberikan bantuan yang besar dalam mendukung seseorang untuk memperoleh prestasi belajar yang tinggi (Yanti & Sumianto, 2021); dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai (Aulia et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga guru Z, E, dan H guru MI Ma'arif Dukuh kota Salatiga menyatakan bahwa pembelajaran matematika masih dihadapkan pada masalah rendahnya minat belajar siswa. Menurut para guru tersebut, rendahnya minat belajar siswa dapat dilihat pada pembelajaran matematika siswa kurang antusias, siswa mudah putus asa ketika mengerjakan soal perkalian dan pembagian. Hasil wawancara tersebut didukung dari hasil pengamatan pada tanggal 03 Oktober 2023 diperoleh data ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau berpendapat tidak ada siswa menyampaikan pertanyaan atau berpendapat. Selain itu ketika guru sedang membantu temannya mengerjakan soal, siswa yang lainnya ramai dan berjalan-jalan berkeliling di dalam kelas.

Rendahnya minat belajar juga terjadi dibeberapa sekolah, seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Munjiat & Syaefunisa, 2020) bahwa pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurangnya perhatian dan minat belajar. Sejalan dengan pebelitian yang telah dilakukan oleh (Prasetyo, 2018) yaitu bahwa siswa

kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, serta siswa sering mengerjakan hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran yang berlangsung.

Apabila rendahnya minat belajar matematika siswa MI Ma'arif Dukuh kota Salatiga tidak diatasi, menurut para guru dapat berdampak siswa sulit untuk berkonsentasi, sulit memahami materi, sulit menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Beberapa literatur menyebutkan bahwa minat belajar yang rendah dapat menyebabkan rasa bosan pada suatu kegiatan (Aprijal et al., 2020). Apabila hal ini terjadi pada minat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar, maka akan berpengaruh pada prose permbelajaran dapat berdampak pada prestasi dan kesuliatan belajar pada siswa tersebut (Yanti & Sumianto, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga orang guru (Z,E,H) MI Ma'arif Dukuh kota Salatiga, diketahui bahwa rendahnya minat belajar siswa, terutama dalam materi perkalian dan pembagian disebabkan proses pembelajaran matematika kurang menarik, kurangnya variasi metode dalam proses pembelajaran, kurangnya perhatian dan motivasi orang tua terhadap anak dalam belajar di rumah. Sementara itu, referensi menyatakan bahwa minat belajar dapat disebabkan faktor internal berupa sikap, perhatian, bakat, dan kemampuan siswa selain itu faktor eksternalnya sarana dan prasarana, perhatian pada saat proses pembelajaran, bimbingan orang tua di rumah dan lingkungan sekitar. (Fuad & Zuraini, 2016; Korompot et al., 2020; Muliani & Arusman, 2022); rendahnya minat matemtaika disebabkan faktor siswa, faktor guru, kecemasan terhadap pelajaran matematika, kurangnya sarana prasarana, dan kurangnya bahan ajar (Anigbo & Idigo, 2015); peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipelajari (Afifah & Hartatik, 2019).

Penyebab rendahnya minat belajar juga terdapat pada penelitian (Putri et al., 2019) peserta didik yang mempunyai nilai rendah pada mata pelajaran matematika, dan peserta didik tidak peduli dengan nilai tersebut. Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran pada saat peroses belajar mengajar yang menyebabkan kurangnya minat belajar pada penelitian ini.

Untuk membangkitkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan cara menumbuhkan kebutuhan pada diri anak didik untuk belajar, mengintegrasikan bahan pelajaran dengan pengalaman dari peserta didik, menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, teknik dalam mengajar perlu digunakan dalam berbagai macam bentuk (Anggreni et al., 2024); menggunakan media pembelajaran atau metode mengajar yang lebih bervariasi, (Haqiqi & Permadi, 2022; Putri et al., 2019).

Peran penting dalam meningkatkan minat belajar pada peserta didik sekolah dasar dapat melalui media atau metode pembelajarannya, khususnya di kelas rendah karena pada kelas rendah peserta didik belum mampu berfikir secara abstrak, maka dari itu materi yang akan di sampaikan oleh guru perlu digambarkan dalam bentuk yang lebih nyata (Supriyono, 2018). Selain itu pemilihan bentuk permainan mampu mempengaruhi minat belajar siswa, dan pentingnya adanya tanggung jawab.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Priyaningsih & Suyono, 2020) Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat menggunakan metode permainan. Peroses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih aktif meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar dengan menggunakan metode bermain (Asmi et al., 2018). Metode permainan berburu ubur-ubur dapat berupa permainan yang mampu meningkatkan minat belajar siswa (Fauzi et al., 2023).

Uraian di atas menunjukkan bahwa permainan ubur-ubur dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, seperti (Fauzi et al., 2023) yang menerapkan penggunaan media permainan berburu ubur ubur dengan model pembelajaran cooperative learning siswa SDN 1 Candirejo. Penelitian ini tidak hanya menggunakan metode permainan berburu ubur-ubur semata, tetapi diintegrasikan dengan model game based learning. Permainan berburu ubur-ubur agar siswa dapat berperan aktif dan senang dalam

mengikuti pembelajaran, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa MI Ma'arif Dukuh Kota Salatiga.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian

Penelitian ini menggunakana penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain dalam penelitian ini menggunakan pre-experimental designs dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, membandingkan minat belajar awal sisawa dengan minat belajar akhir siswa setelah diberi perlakuan.

Prosedur penelitian

Rancangan penelitian ini sering digunakan, dalam rancangan ini terdapat dua kelompok yaitu, satu kelompok mendapat perlakuan yang disebut sebagai kelas eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol. Kelompok kontrol dan eksperimen sama-sama memperoleh pre-test dan post-test. Pada desain ini kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiono, 2011). Maka pemilihan kelas kontrol dilakukan dengan pertimbangan tertentu dari peneliti. Kedua kelompok tersebut tdidak dipilih secara acak serta keduanya mendapatkan angket sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Sebelum melakukan penelitian dimasing-masing kelas, peneliti akan membagikan kuesioner kepada siswa (pre-test angket), lalu dilakukan eksperimen, masing-masing kelas akan dilakukan perlakuan dengan media pembelajaran yang telah ditetapkan, pada kelas kontrol penyampaian materi menggunakan media pembelajaran Microsoft Power point, sedangkan kelas eksperimen akan menggunakan metode permainan berburu ubur-ubur semata, tetapi diintegrasikan dengan model game based learnin.

Setelah eksperimen dilakukan, masing-masing kelas diberi kembali lembar kuesioner (posr-tes angket) sebagai alat ukur penelitian ini. Setelah itu, peneliti akan membandingkan hasil post-test kedua angket kelas tersebut dengan menggunakan uji linier sederhana. Hal ini dapat digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat pengaruh atau tidak metode permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar matematika.

Responden/ subjek penelitian

Subjek pada penelitian ini siswa kelas II MI Ma.arif Dukuh kota Salatiga

disertai dengan media permainan berburu ubur-ubur. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas II A dan II B dengan jumlah siswa di kelas IIA sebanyak 14 dan jumlah siswa di kelas IIB sebanyak 15, sehingga totalnya berjumlah 29 sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIA dengan jumlah siswa 14 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu Purposive Sampling.

Metode dan Instrumen pengumpulan data

Instrumen angket dibuat dalam bentuk butir-butir pertanyaan sesuai dengan indikator yang diukur, sehingga dapat terarahkan oleh tujuan masalah dan hipotesus penelitian. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Angket yang digunakan berbentuk ceklist dnggan menggunakan skala Guttman. Indikator yang digunakan menurut (Charli et al., 2019) yaitu, : 1) Rasa Tertarik; 2) Perasaan senang; 3) Perhatian; 4) Partisipasi.

Analisis data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini :

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melikat kelayakan populasi. Uji ini dilakukan agar mengetahui apakah sampel yang digunakan mewakili populasi atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji Kalmogorof-Smirnov dengan signifikansi sebesar 5%. Hipotesis pada pengujian normalitas adalah:

Ho : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Ha : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,005 maka Ha diterima dan Ho ditolak.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas untuk melihat kesamaan dari berbagai sampel. Uji ini digunakan agar melihat kedua sampel yang digunakan homogen atau tidak. Jika sampel tersebut homogen maka uji hipotesis tidak dapat dilakukan. Uji homogen menggunakan uji Levene dengan signifikan 5%. Hipotesis pada uji homogen adalah:

Ho : ada perbedaan variasi antara dua kelompok

Ha : tidak ada perbedaan varian antara dua kelompok

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan minat belajar di kelas ekspeimen dan kelas kontrol. Uji ini menggunakan inddependent sampel t-Test. Pengujian hipotesis memiliki kriteria bahwa jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Terdapat hipotesisnya sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar matematika siswa kelas II MI Ma'arif Dukuh kota Salatiga

Ha : Terdapat pengaruh pengaruh penggunaan metode permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar matematika siswa kelas II MI Ma'arif Dukuh kota Salatiga..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini melakukan pre-analisis untuk mengetahui validitas dan reabilitas pada intrumen angket minat pembelajaran matematika yang akan digunakan, untuk menghitung validitas soal angket dari minat belajar matematika dapat diketahui bahwa responden yang digunakan sebanyak 25 orang maka rtabel yang digunakan yaitu 0,396. Jika RHitung > 0,396 maka soal tersebut valid dan dapat digunakan. Hasil uji validitas minat belajar sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Minat Belajar Siswa Kelas II MI Ma'arif Dukuh

No. Soal	R_{Hitung}	R_{Tabel}	Keterangan
1	0,461	0,396	Valid
2	0,2	0,396	Tidak Valid
3	0,141	0,396	Tidak Valid
4	0,451	0,396	Valid
5	0,2	0,396	Tidak Valid
6	0,451	0,396	Valid
7	0,474	0,396	Valid
8	0,509	0,396	Valid
9	0,474	0,396	Valid
10	0,617	0,396	Valid
11	0,176	0,396	Tidak Valid
12	0,459	0,396	Valid
13	0,451	0,396	Valid
14	0,158	0,396	Tidak Valid
15	0,294	0,396	Tidak Valid
16	0,605	0,396	Valid

Berdasarkan tabel diatas diketahui soal angket nomor 2, 3, 5,

11, 14, dan 15 tidak valid karena $R_{Hitung} < R_{Tabel}$ maka soal tersebut tidak dipergunakan dalam penelitian. Selanjutnya nilai reabilitas minat belajar matematika sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Regresi Minat Belajar Siswa Kelas II MI Ma'arif Dukuh

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.547	16

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,547 maka soal tersebut memiliki reabilitas yang cukup.

Analisis Deskriptif Data

Data minat belajar siswa secara keseluruhan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Analisis Data Minat Belajar Siswa Kelas II MI Ma'arif Dukuh

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Kelas Eksperimen	12	15	19	17.33	1.073
Post Kelas Eksperimen	12	17	20	18.92	.996
Pre Kelas Kontrol	12	15	19	17.25	1.357
Post Kelas Kontrol	12	15	19	17.67	1.435
Valid N (listwise)	12				

Pada tabel diatas dapat diartikan rata-rata minat belajar matematika pada post test kelas eksperimen memiliki rata-rata yang tinggi sebesar 18,92. Pada kelas kontrol nilai rata-rata minat belajar cenderung lebih rendah karena tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan berburu ubur-ubur.

Uji Normalitas

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Siswa Kelas II MI Ma'arif Dukuh

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Minat Belajar Matematika	Pre-Test Eksperimen (Minat)	.233	12	.072	.897	12	.146
	Post-Test Eksperimen (Minat)	.200	12	.200*	.877	12	.080
	Pre-Test Kontrol	.210	12	.151	.901	12	.162

	Post-Test Kontrol	.240	12	.054	.852	12	.038

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output diatas nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov terdapat pada pre-test eksperimen sebesar 0,072, pada post-test eksperimen sebesar 0,2, pre-test kontrol sebesar 0,151, serta post-test kontrol sebesar 0,24. Desar pengambilan keputusan berdistribusi normal bila nilai sig. > 0,05. Maka data pada penelitian ini berdistribusi normal karena nilai sig. pre-test eksperimen sebesar 0,072 > 0,05, pada post-test eksperimen sebesar 0,2 > 0,05, pre-test kontrol sebesar 0,151 > 0,05, serta post-test kontrol sebesar 0,24 > 0,05.

Uji Paired Sampel T test

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sampel T test Minat Belajar Siswa Kelas II MI Ma'arif Dukuh

Paired Samples Test

						t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation						
Pair 1	Pre Kelas Eksperimen - Post Kelas Eksperimen	.793				-6.917	11	.000
Pair 2	Pre Kelas Kontrol - Post Kelas Kontrol	.669				-2.159	11	.054

Berdasarkan output pair 1 dapat diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa pada pre-test kelas eksperimen dengan post-test eksperimen.

Berdasarkan output pair 2 dapat diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0,054 > 0,05 maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa pada pre-test kelas kontrol dan post-test kelas kontrol.

Uji Homogenitas

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa Kelas II MI Ma'arif Dukuh

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Matematika	Based on Mean	3.105	1	22	.092
	Based on Median	1.923	1	22	.179

	Based on Median and with adjusted df	1.923	1	20.329	.181
	Based on trimmed mean	2.894	1	22	.103

Berdasarkan output diatas nilai Signfikansi (Sig.) Based on Mean sebesar 0,92 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol adalah sama atau homogen

Uji Independent Sampel t Test

Independent Samples Test

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar Matematika	Equal variances assumed	3.105	.092	2.478	22	.021
	Equal variances not assumed			2.478	19.601	.022

Berdasarkan output di atas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,021<0,05, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media permainan berburu ubur-ubur dengan kelas konvensional.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh model permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar matematika siswa kelas II MI Ma'arif dukuh. Hal ini dapat dilihat dari uji paired sampel T test terdapat adanya perbedaan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model permainan berburu ubur-ubur pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tidak terdapat perbedaan. Selain itu berdasarkan uji hipotesis pada uji independent sampel t test diperoleh bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,021 < 0,05 artinya terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini kiranya dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran berburu ubur-ubur terhadap minat belajar siswa kelas II MI Ma'arif Dukuh salatiga.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, *4*(2), 209–216. https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035

Anggreni, I., Tandana, E. A., Basuki, E., & Jayadi, L. E. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 8c Dalam Pendidikan Agama Kristen Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Di Sekolah Menengah Pertama Bopkri 3 Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 49–62. https://doi.org/10.46362/servire.v4i1.202

Anigbo, L. C., & Idigo, E. (2015). Factors Affecting Students' Interest In Mathematics In Secondary Schools in Enugu State. *Journal of Science and Computer Education (JOSCED)*, *3*(3), 17–26.

Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, *6*(1), 76–91. https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125

Asmi, A., Neldi, H., & Khairuddin. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Metode Bermain pada Kelas VII-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar. *Jurnal Menssana*, *3*(1), 33. https://doi.org/10.24036/jm.v3i1.64

Aulia, R. P., Prihatin, J., & Siswati, B. H. (2023). Hubungan Antara Minat Belajar dengan Keberhasilan Belajar Siswa dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (BBL) dilengkapi Video dan Diagram Roundhouse. *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, *10*(1), 11–17. https://doi.org/10.31849/bl.v10i1.13435

Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, *2*(2), 52–60. https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727

Fauzi, D. S. N., Lestari, S., & Kusmiati. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan "Jellyfish Hunt" dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(02), 1416–1425.

Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, *3*(2), 42–54. Retrieved from https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625

Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal*

Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), *2*(1), 164–172. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274

Iskandar. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Ciputat: Gaung Persada Press.

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, *1*(1), 40–48. https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136

Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 133–139. https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684

Munjiat, S. M., & Syaefunisa, A. (2020). Menumbuhkan Minat Siswa SD terhadap Mata Pelajaran Matematika di SDN 01 Ciduwet Kabupaten Brebes. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 139. https://doi.org/10.24235/dimasejati.v2i1.6655

Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, *3*(2), 289–298. https://doi.org/https://doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145

Prasetyo, A. M. (2018). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga. *Besic Education*, *7*(42), 4.191-4.201.

Priyaningsih, S., & Suyono. (2020). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Prisma*, *9*(2), 146–153. https://doi.org/10.35194/jp.v9i2.1069

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

Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *II*(1), 43–48. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48

Ufer, S., Rach, S., & Kosiol, T. (2017). Interest in Mathematics = Interest in Mathematics? What General Measures of Interest Reflect When the Object of Interest Changes. *ZDM - Mathematics Education*, *49*(3), 397–409. https://doi.org/10.1007/s11858-016-0828-2

Yanti, N. F., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 608–614.