

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA DAKABI (DADU PERKALIAN PEMBAGIAN) PADA PESERTA DIDIK KELAS III SDN DUKUH KUPANG 1/488 SURABAYA

Dhea Prisca Imanda Agnesa

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
dheanesa16@gmail.com

Diah Yovita Suryarini

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
dyovita_fbs@uwks.ac.id

Mawan Dwiyanto

SDN Dukuh Kupang 1 - 488 Surabaya
mawandwiyanto26@guru.sd.belajar.id

Abstract

This research aims to determine the improvement in students' learning motivation through the use of Dice media and the Team Games Tournament (TGT) learning model in mathematics subjects, specifically in multiplication and division, in Class III at SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. The study was motivated by the low level of student motivation observed during learning activities, particularly in mathematics. A Classroom Action Research (CAR) approach was employed and conducted in Class III with a total of 28 students. Data were collected through questionnaires and direct observation during the learning process. The questionnaire data were analyzed using a descriptive quantitative method. The research was implemented in two cycles, each consisting of four stages. The results showed an improvement in students' learning motivation in mathematics (multiplication and division) when using Sudoku media combined with the TGT model. Based on the analyzed data, there was a 6% increase in motivation from Cycle I to Cycle II, with the motivation levels rising from 82% to 88%. These results indicate that the learning motivation of Class III students at SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya falls into the high category.

Keywords: *Dice Media, Motivation, Mathematics, Team Games Tournament*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media dadu dan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian di kelas III SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya motivasi belajar peserta didik saat kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Pendekatan

penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas III dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 anak. Adapun data dikumpulkan melalui angket dan observasi secara langsung saat pembelajaran. Data dari angket diolah dalam bentuk kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan tahapan sebanyak 4. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media dadu dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Dari data yang diolah terdapat peningkatan sebesar 6% dari siklus I ke siklus II, dengan presentase sebesar 82% dan 88% setiap siklusnya. Hasil persentase ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci : Media Dadu, Motivasi, Matematika, Team Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan di era abad ke-21 membawa berbagai perubahan signifikan yang menuntut pembaruan dalam sistem pembelajaran, termasuk di jenjang sekolah dasar (SD). Kemajuan teknologi, arus informasi yang cepat, serta perubahan sosial global menuntut sistem Pendidikan untuk mengembangkan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada keterampilan esensial seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaborasi, serta literasi digital dan pembentukan karakter (Trilling & Fadel, 2009). Peran guru dalam konteks pendidikan masa kini tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan dan membangun pemahaman secara mandiri. Implementasi Kurikulum Merdeka menjadi salah satu Langkah strategis pemerintah dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih fleksibel, relevan, dan berfokus pada penguatan kompetensi dan karakter peserta didik (Kemendikbudristek, 2024). Kurikulum ini mendorong anak-anak untuk tumbuh menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memiliki kepedulian terhadap sesama serta lingkungan. Oleh karena itu, pendidikan saat ini tidak hanya menyiapkan peserta didik untuk sukses di sekolah, tetapi juga untuk menjadi warga negara yang cerdas, berdaya saing, dan bertanggung jawab di tengah masyarakat global yang dinamis.

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis pada peserta didik. Salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar adalah keterampilan dalam operasi hitung bilangan, khususnya perkalian dan pembagian. Penguasaan terhadap konsep perkalian dan pembagian menjadi fondasi penting bagi pemahaman materi Matematika di jenjang berikutnya, serta dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung pengeluaran, memahami pola, dan menyelesaikan masalah kontekstual (Kemendikbudristek, 2022).

Namun dalam kenyataannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar perkalian dan pembagian, terutama karena pembelajaran yang terlalu berpusat pada hafalan dan penggunaan prosedur yang tidak dijelaskan secara konseptual. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan numerasi peserta didik Indonesia, sebagaimana tercermin dalam hasil asesmen nasional dan studi internasional seperti PISA (OECD, 2023). Dengan demikian, penting bagi pendidik di sekolah dasar untuk merancang pembelajaran perkalian dan pembagian yang tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga menyenangkan dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Upaya ini menjadi kunci dalam meningkatkan kompetensi numerasi dan kesiapan siswa menghadapi tantangan di masa depan.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak sedang berada dalam masa pertumbuhan kognitif dan emosional yang pesat, sehingga memerlukan dorongan dari dalam diri maupun lingkungan sekitarnya untuk membentuk semangat belajar yang kuat. Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka cenderung menunjukkan antusiasme, ketekunan, dan tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Muspiroh et al., 2023). Meskipun demikian, masih banyak siswa SD yang mengalami penurunan motivasi belajar. Rendahnya motivasi ini dapat disebabkan oleh berbagai hal, seperti kurangnya ketertarikan terhadap pelajaran, metode pembelajaran yang monoton, serta minimnya keterlibatan lingkungan. Penelitian terkini menyebutkan bahwa motivasi belajar yang kuat dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, sedangkan motivasi yang rendah berdampak pada kurangnya hasil belajar yang optimal. Berbagai studi menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa SD masih beragam dan dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, pemanfaatan media, serta peran orang tua di rumah (Sri Rahayu & Tatat Luswati, 2022). Oleh sebab itu, diperlukan upaya kolaboratif dari semua pihak untuk merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik kelas III masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kecenderungan peserta didik melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran, seperti menggambar, bermain sendiri, bahkan ada yang tertidur di kelas. Kondisi ini diperkuat oleh hasil angket motivasi belajar yang menunjukkan bahwa rata-rata motivasi peserta didik berada pada kategori cukup, dengan persentase sebesar 77% sebelum menggunakan media dadu perkalian pembagian dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Salah satu faktor eksternal yang turut memengaruhi rendahnya motivasi belajar adalah terbatasnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru. Dari hasil

pengamatan, pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh pendekatan berpusat pada guru (*teacher centered*), yang meliputi kegiatan mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi, dan menyelesaikan tugas tanpa didukung penggunaan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan belum teridentifikasi secara spesifik, sehingga tidak terdapat tahapan atau sintaks pembelajaran yang terstruktur dalam pelaksanaannya. Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan melalui media menarik dan penerapan model pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara langsung. Media pembelajaran seperti dadu dengan model pembelajaran seperti Team Game Tournament berpotensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perantara informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Sapriyah, 2019). Menurut Wahyuningtyas & Sulasmono (2020), media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih konkret dan menarik. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran peserta didik benar-benar terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini juga, akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar (Wulandari Amelia Putri et al., 2023)

Kajian penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media dadu, menyatakan bahwa penggunaan media dadu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan media tersebut dinilai layak dan efektif dalam proses pembelajaran (Sabrina et al., 2021). Penelitian dari Kurniati tentang “Pengembangan Media Dadu Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar” menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui media dadu (Kurniati, 2022). Penelitian dari Alfiah Lailatul Fadhillah tentang “Penerapan Model Pembelajaran Klasikal dengan Media Dadu untuk Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan di Kelas 1 SD” juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik serta mempermudah pemahaman konsep matematika (Fadhillah, 2024). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan mengambil judul “Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Dakabi (Dadu Perkalian Pembagian) Pada Peserta Didik Kelas III SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan sistematis yang dilakukan oleh pendidik untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Metode ini melibatkan siklus berulang yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk membawa perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran (Utomo et al., 2024). Penelitian ini dilakukan di Kelas III SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya dengan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode, yaitu observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan cara mengamati situasi atau kondisi tertentu untuk memperoleh data yang relevan bagi penelitian. Sementara itu, menurut Sugiyono dalam (Prawiyogi et al., 2021), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Observasi dilakukan untuk memantau perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sementara kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik melalui skala Likert. Menurut Sugiyono dalam (Ulfah et al., 2024) skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, serta persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena tertentu. Data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner dikumpulkan selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka (Nurhabiba et al., 2023). Perhitungan presentase kategori motivasi belajar peserta didik sebagai berikut :

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (50)}} \times 100$$

Tabel 1. Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Jawaban
	Positif
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Kategori Motivasi Belajar

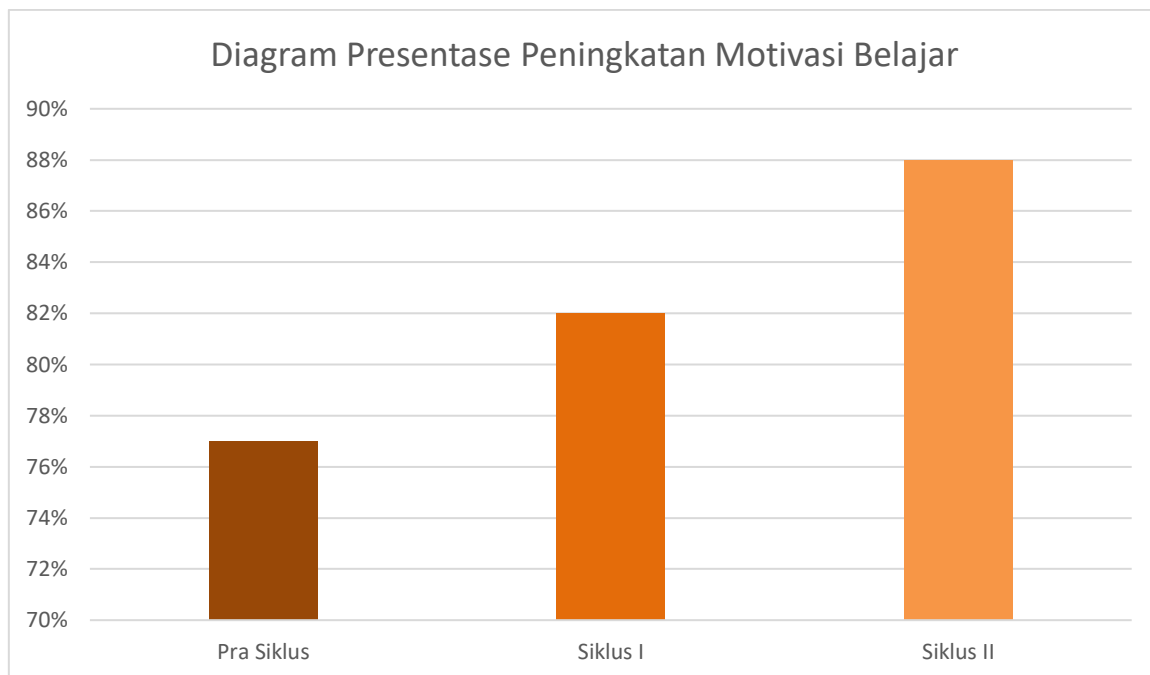
Persentase	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Cukup
50% - 64%	Rendah
0% - 49%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya dengan subjek sebanyak 28 peserta didik kelas III pada mata pelajaran Matematika dengan materi perkalian dan pembagian. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang secara umum berada pada kategori cukup dan cenderung rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan media dadu dan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang diawali dengan tahap pra-siklus, kemudian dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II. Pada tahap pra-siklus, data diperoleh melalui penyebaran angket dan kegiatan observasi. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai 77%, yang dikategorikan sebagai cukup. Sementara itu, hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum menerapkan variasi media pembelajaran yang menarik maupun model pembelajaran tertentu yang terstruktur. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari peserta didik, yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran hanya terbatas pada mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi, dan mengerjakan tugas. Pada siklus I dan II, peneliti mulai menggunakan media dadu serta menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam pembelajaran Matematika pada materi perkalian dan pembagian. Berikut table informasi pada tiap siklusnya.

Tabel 3. Persentase Rata-rata Motivasi Belajar Peserta Didik

Variabel	Persentase Rata-rata	Kategori
Pra-siklus	77%	Cukup
Siklus I	82%	Tinggi
Siklus II	88%	Tinggi



Gambar 1. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data persentase dan grafik motivasi belajar peserta didik, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar dari tahap pra-siklus ke siklus I, dan selanjutnya ke siklus II. Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar peserta didik tercatat sebesar 77% yang tergolong dalam kategori "cukup". Secara rinci, terdapat 7 peserta didik yang termasuk dalam kategori motivasi belajar rendah, 10 peserta didik dalam kategori cukup, 7 peserta didik pada kategori tinggi, serta 4 peserta didik dalam kategori sangat tinggi. Meskipun setengah dari jumlah peserta didik menunjukkan tingkat motivasi belajar yang relatif baik, kondisi ini tetap menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran guna mendorong peningkatan motivasi secara menyeluruh. Sebagai bentuk upaya peningkatan tersebut, peneliti menawarkan untuk menggunakan media dadu dan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran Matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Media dadu dan model TGT dipilih karena mengintegrasikan unsur permainan dan kerja sama tim dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dengan menggunakan media dan penerapan model ini, motivasi belajar peserta didik diharapkan meningkat seiring dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 5%, sehingga persentasenya meningkat menjadi 82% dan masuk dalam kategori "tinggi". Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat 15 peserta didik yang tergolong dalam kategori motivasi belajar cukup, 6 peserta didik dalam kategori tinggi, serta 7

peserta didik dalam kategori sangat tinggi. Hal yang menggembirakan pada tahap ini adalah tidak adanya peserta didik yang berada dalam kategori motivasi belajar rendah, yang menunjukkan adanya kemajuan dibandingkan kondisi pada pra-siklus. Meskipun demikian, pelaksanaan siklus I masih menyisakan beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Salah satu kendala yang muncul adalah beberapa peserta didik kurang terlibat secara aktif karena peran mereka dalam kelompok tidak terlalu tampak atau bahkan tidak diberikan tanggung jawab secara langsung. Beberapa peserta didik menunjukkan kurangnya minat dalam kegiatan kolaboratif karena mereka tidak tergabung dalam kelompok yang sesuai dengan preferensi atau harapan mereka. Faktor ini turut memengaruhi antusiasme dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, sehingga perlu adanya strategi penyesuaian pada siklus berikutnya guna memastikan bahwa seluruh peserta didik merasa terlibat dan memiliki kontribusi nyata dalam kelompoknya.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I, peneliti melakukan sejumlah modifikasi strategi pembelajaran yang kemudian diterapkan pada siklus II. Modifikasi tersebut dirancang untuk mengatasi kendala yang muncul sebelumnya, dengan fokus pada peningkatan partisipasi individu dalam konteks permainan kelompok. Salah satu perubahan utama adalah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Model TGT, yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif dalam suasana kompetitif yang sehat, dipilih karena memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Dalam implementasinya pada siklus II, TGT dimodifikasi agar setiap peserta didik mendapatkan peran yang jelas dan tanggung jawab individual dalam permainan, meskipun berada dalam format kelompok. Setiap poin yang berhasil dikumpulkan oleh individu akan memberikan kontribusi terhadap skor kelompok, sehingga tidak hanya mendorong persaingan antarindividu, tetapi juga memperkuat kerja sama tim. Modifikasi ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis permainan, tetapi juga menyentuh dinamika sosial dalam kelompok. Peneliti melakukan pengaturan ulang anggota kelompok dengan mempertimbangkan keseimbangan karakter dan kemampuan belajar antaranggota. Langkah ini diambil untuk membentuk kelompok yang lebih harmonis dan mampu bekerja sama secara efektif. Dengan suasana kelompok yang kondusif dan tanggung jawab individu yang terdistribusi merata, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Melalui penerapan modifikasi ini, model TGT tidak hanya berperan sebagai metode pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan sosial, kerja tim, dan rasa percaya diri peserta didik. Hal ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar secara keseluruhan.

Hasil dari penerapan modifikasi ini menunjukkan dampak yang positif. Seluruh peserta didik tampak antusias mengikuti permainan, menunjukkan kerja sama yang lebih baik dengan anggota kelompok baru mereka, serta menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat menjadi 88%, atau mengalami kenaikan sebesar 6% dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada siklus II ini, tercatat 5 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar cukup, 9 peserta didik pada kategori tinggi, dan 14 peserta didik masuk dalam kategori sangat tinggi. Tidak ditemukan peserta didik yang termasuk dalam kategori motivasi belajar rendah, dan hal ini menunjukkan adanya pergeseran positif dalam tingkat motivasi belajar secara keseluruhan.

Secara umum, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media dadu dan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media dadu dan model TGT mampu merangsang peningkatan motivasi belajar melalui aktivitas yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan. Hasil ini juga diperkuat oleh berbagai studi terdahulu yang menunjukkan keberhasilan penggunaan media dadu dan model TGT dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu memotivasi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu dan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya, khususnya dalam pembelajaran Matematika pada materi perkalian dan pembagian. Pada pelaksanaan siklus I, rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai 82%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88%. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 6% dari siklus I ke siklus II. Persentase tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kedua siklus berada dalam kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan efektif dalam mendorong semangat dan partisipasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Fadhillah, A. L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Klasikal dengan Media Dadu untuk Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Di Kelas 1 SD. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 34–39. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p34-39>

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*.

Kemendikbudristek. (2024). *Panduan Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan*.

Kurniati. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. <https://repository.ummat.ac.id/6098/1/COVER-BAB%20III.pdf>

Muspiroh, Nana Hendracipta, & Siti Rokmanah. (2023). PERAN MOTIVASI DALAM MENINGKATKAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1236–1245. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2051>

Nurhabiba, F. D., Misdalina, M., & Tanzimah. (2023). Kemampuan Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi SD 19 Palembang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.

OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I)*. OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>

Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>

Sabrina, F., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2021). Pengembangan Game Ketepatan Dadu Matematika Sebagai Penguat Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 60–69. <https://doi.org/10.17977/umo38v4i12021p060>

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurusan Pendidikan Sosiologi*, 2, 470–477.

Sri Rahayu, H., & Tatat Luswati, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. [https://books.google.co.id/books?id=VUrAvc8OB1YC&lpg=PA12&ots=DyeTMu7ugU&dq=Trilling%2C%20B.%2C%20%26%20Fadel%2C%20C.%20\(2009\).%2021st%20Century%20Skills%3A%20Learning%20for%20Life%20in%20Our%20Times.%20San%20Francisco%3A%20Jossey-Bass.&lr&pg=PA5#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=VUrAvc8OB1YC&lpg=PA12&ots=DyeTMu7ugU&dq=Trilling%2C%20B.%2C%20%26%20Fadel%2C%20C.%20(2009).%2021st%20Century%20Skills%3A%20Learning%20for%20Life%20in%20Our%20Times.%20San%20Francisco%3A%20Jossey-Bass.&lr&pg=PA5#v=onepage&q&f=false)

Ulfah, A., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliable Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8.

- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wulandari Amelia Putri, Salsabila Annisa Anastasia, Cahyani Karina, Nurazizah Tsani Shofiah, & Ulfiah Zakiah. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05. <http://jonedu.org/index.php/joe>