

# EFEKTIVITAS MEDIA ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SISWA KELAS II SD N KLOPOGODO KABUPATEN KEBUMEN

Isna Yatul Khasanah<sup>1</sup>, Sri Sukasih<sup>2</sup>

Universitas Negeri Semarang<sup>1,2</sup>

pos-el : [isnayatulkh@students.unnes.ac.id](mailto:isnayatulkh@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [srisukasih@mail.unnes.ac.id](mailto:srisukasih@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Rendahnya keterampilan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa sekolah dasar menjadi salah satu permasalahan yang masih sering ditemukan, terutama akibat pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media yang menarik. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga, dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap keterampilan berhitung siswa kelas II SD Negeri Klopogodo, Kebumen. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode pre-eksperimen, melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas sebagai subjek penelitian. Data diperoleh melalui pemberian tes sebelum dan sesudah perlakuan serta didukung oleh teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berhitung siswa setelah penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran. Media ini mampu membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih mudah melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar.

**Kata kunci : media ular tangga, keterampilan berhitung, penjumlahan, pengurangan**

## ABSTRACT

*The low level of addition and subtraction skills among elementary school students remains a common problem, particularly due to conventional teaching methods that make limited use of engaging learning media. The use of game-based learning media, such as the Snakes and Ladders game, is considered capable of creating a more interactive and enjoyable learning environment, thereby increasing student engagement. This study aims to determine the effect of using Snakes and Ladders as a learning medium on the numeracy skills of second-grade students at SD Negeri Klopogodo, Kebumen. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental method, involving all students in one class as the research subjects. Data were collected through pre-test and post-test assessments, supported by observation, interviews, and documentation techniques. The results indicate an improvement in students' numeracy skills after the implementation of the Snakes and Ladders learning media in the teaching process. This medium helps students understand the concepts of addition and subtraction more easily through enjoyable learning activities. Therefore, Snakes and Ladders can be considered an effective alternative learning medium to improve elementary school students' numeracy skills.*

**Keywords : snakes and ladders learning media, numeracy skills, addition, subtraction.**

## 1. PENDAHULUAN

Keterampilan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar sebagai fondasi dalam mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks (Nurwahida & I, 2023). Selain itu, Istianah & Mardani (2023) menjelaskan bahwa pemahaman konsep matematika berperan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis siswa. Menurut Dalimunthe & Ariani (2023) menyatakan bahwa matematika melatih pola pikir sistematis dan efektif. Namun, pada penelitian yang dilakukan sebelumnya ditemukan bahwa keterampilan berhitung siswa sekolah dasar masih tergolong rendah (Hadun et al., 2023; Subhan et al., 2025). Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Untuk mengatasi hal tersebut, perlunya menggunakan media interaktif yang dapat membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada murid, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian murid, serta membantu murid dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan (Shopuro & Sukasih, 2023; Sholikhah & Lestari, 2025). Penggunaan media pembelajaran, haruslah memiliki kemenarikan dan dapat menginspirasi murid untuk belajar (Ulya et al., 2025; Hudal et al., 2025). Kondisi ini juga ditemukan berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Klopogodo,

di mana siswa mengalami kesulitan memahami konsep berhitung dan cenderung pasif selama pembelajaran. Dwi Novelza & Handican (2023) menyatakan bahwa media mampu meningkatkan interaksi dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Hasil penelitian Pratiwi & Hardini (2022) menyatakan bahwa ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang edukatif. Selain itu, media ular tangga juga dapat meningkatkan keaktifan siswa (Halidah et al., 2024).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, media ular tangga ini menunjukkan bahwa efektif digunakan dalam pembelajaran. (Rohmatul Izati et al., 2024) menunjukkan bahwa media ular tangga meningkatkan daya tarik siswa. Dari penelitian Surani (2022) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan media ular tangga. Krisdamayanti (2024) juga membuktikan bahwa kemampuan berhitung siswa meningkat setelah menggunakan media ular tangga. Selain itu juga media permainan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa (Mujtahidin et al., 2024). Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, focus permasalahan yang diteliti pun berbeda. Seperti pada penelitian yang lebih berfokus terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep siswa (Nur Anisa et al., 2023). Ada pula yang berfokus pada peningkatan kemampuan numerasi siswa (Ashar et al., 2025). Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Fachrudi & Agustin (2024) berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dan juga numerasi. Dari ketiga penelitian terdahulu, semuanya sama-sama

menggunakan media ular tangga. Namun, yang membedakan Adalah focus permasalahan yang ingin diperbaiki, seperti hasil belajar, literasi, numerasi, dan berhitung.

Dari penjelasan tersebut, maka diambil judul penelitian “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Keterampilan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II SD Negeri Klopogodo”. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh media permainan ular tangga terhadap keterampilan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD Negeri Klopogodo.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut (Syahroni, 2022) penelitian kuantitatif berisi unsur-unsur kuantitatif (angka, frekuensi, persentase) dimana data diarahkan untuk menguji hipotesis. Maka dari itu, peneliti nantinya akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi terlebih dahulu. Lalu, dilanjut mengolah data menggunakan berbagai macam tes, seperti uji normalitas, validitas, reliabilitas, dan uji t-test.

Penelitian pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel tertentu yang representatif. Proses penelitian bersifat deduktif, di mana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Hipotesis tersebut selanjutnya diuji melalui pengumpulan data lapangan. Untuk mengumpulkan data digunakan instrumen penelitian. Data yang telah

terkumpul selanjutnya dianalisis. Metode penelitian kuantitatif pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel tertentu yang representatif. Proses penelitian bersifat deduktif, di mana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Hipotesis tersebut selanjutnya diuji melalui pengumpulan data lapangan. Untuk mengumpulkan data digunakan instrumen penelitian. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistic deskriptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Berdasarkan pengertian tersebut, sampel yang diambil atau yang akan diteliti oleh peneliti Adalah siswa kelas 2 SD N Klopogodo yang berjumlah 22 anak dalam satu kelas. Terpilihnya siswa kelas 2 sebagai sampel yang dibutuhkan peneliti ialah karena topik atau permasalahan yang ingin diteliti cocok atau ada pada pembahasan materi kelas 2 yaitu penjumlahan dan pengurangan.

Pada penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi yang digunakan yaitu non-partisipan, teknik wawancara yang digunakan wawancara tidak terstruktur, serta dokumentasi. Teknik penentuan sampel yang akan diuji menggunakan teknik sampling purposive. Data diambil dari data primer dan juga sekunder. Untuk menguji instrument yang akan digunakan untuk penelitian dengan menggunakan uji normalitas, validitas dan uji reliabilitas. Kemudian, pada data

yang telah diambil lalu diujikan menggunakan uji statistic deskriptif dan uji hipotesis parametik (uji t-test).

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan instrumen penelitian yang telah digunakan dan telah diuji, media ular tangga terbukti mampu mempengaruhi keterampilan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa pada kelas 2 SD N Klopogodo, Kabupaten Kebumen. Hal ini terbukti pada olahan data pada uji normalitas yang menunjukkan bahwa hasil pretest dan posttest siswa berdistribusi normal yaitu dengan melihat nilai signifikasi > 0,05. Dalam menentukan hipotesis yang diambil uji normalitas dengan menggunakan probabilitas signifikasi. H<sub>0</sub> diterima jika nilai sig > 0,05 (normal), sedangkan H<sub>1</sub> diterima apabila nilai sig < 0,05 (tidak normal). Berikut ini tabel uji normalitas data.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Tahap	Statistik	df	Sig.	Ket.
Pre-test	0,975	22	0,818	Normal
Post-test	0,915	22	0,060	Normal

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Pre-test daan Post-test memiliki nilaai signifikasi 0,818 dan 0,060 (> 0,05). Sehingga analisis statistik parametik dapat dilanjutkan.

Kemudian, pada uji statistic deskriptif, setelah data didapat dan diolah keluar beberapa hasil seperti rata-rata, deviasi standar. Dari data yang telah diolah nila rata-ratanya 71,705 dan 81,818; nilai selisih maksimum dan minimumnya sebanyak 60 dan 40; deviansi standarnya sebesar 15,8750

daan 12,3968. Hasil uji data tersebut dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Taha p	N	Me an	Std.de viansi	Mi n.	Ma x.
Pret	2	71,7	15,875	40	100
est	2	05	0		
Postt	2	81,8	12,396	60	100
est	2	18	8		

Tahap pengolahan data melalui uji hipotesis parametik dilakukan apabila data berdistribusi normal. Karena, data terbukti berdistribusi normal maka teknik olahan data selanjutnya menggunakan uji t-test (paired sample t-test). Uji t-test ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata sampel dengan nilai yang diketahui dalam populasi. Setelah selesai mengolah data, data nilai pretest dan posttest siswa kelas 2 SD N Klopogodo terlihat adanya perbedaan yang dilihat dari nilainya. Apabila data terbukti ada perbedaan maka media ular tangga yang diteliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD N Klopogodo berpengaruh. Hal ini dapat dilihat dari tabel uji t-test berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Uji	Me an	Std.Dev iation	T hit un g	d f	Sig . (2 tail ed)
Pret	-	6,83467	-	2	0,0
est - post	10,11		6,941	1	00
test	364				

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) nya lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan nilai antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi karena menggunakan tambahan media.

Dapat dilihat dari nilai siswa yang naik saat mengerjakan tes post-test.

Berdasarkan hasil data-data peneliti di atas, adapun hasil penelitian sebelumnya yang mendukung hasil penelitian ini. Misalnya, pada penelitian yang menggunakan media ular tangga dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dikarenakan penggunaan media yang kreatif (Mujtahidin et al., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran ular tangga terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD Negeri Klopogodo, Kebumen. Secara deskriptif, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari 71,705 pada pre-test menjadi 81,818 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media ular tangga, kemampuan berhitung siswa mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Selain itu, penurunan nilai standar deviasi dari 15,8750 menjadi 12,3968 mengindikasikan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata, sehingga tidak hanya terjadi peningkatan secara umum, tetapi juga pemerataan pemahaman di antara siswa.

Secara inferensial, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga analisis yang dilakukan dapat dinyatakan valid. Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji *t-test* yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel yang diteliti. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan manfaat yang nyata dan berpengaruh positif dalam

meningkatkan keterampilan berhitung, khususnya pada operasi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD N Klopogodo Kabupaten Kebumen. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu membantu siswa lebih mudah memahami konsep berhitung serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Peningkatan keterampilan berhitung ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media ular tangga yang menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga konsep penjumlahan dan pengurangan lebih mudah dipahami. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Misalnya, pada penelitian yang menggunakan media ular terbukti bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dikarenakan penggunaan media yang kreatif (Mujtahidin et al., 2024). Adapun peneliti lain yang setuju bahwa penggunaan media bermain untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dapat memberikan pengaruh yang baik (Susetyawati et al., 2024). Selain dapat meningkatkan kemampuan

berhitung murid, penggunaan media ular tangga ini juga dapat membantu pengembangan kecerdasan emosional murid. Media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi pada mata pelajaran matematika (Nur Anisa et al., 2023).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian yang terbatas hanya pada satu kelas dengan jumlah 22 siswa, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Kedua, penelitian ini hanya dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media ular tangga. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada dua materi dasar, yaitu penjumlahan dan pengurangan, sehingga belum mencakup keterampilan matematika lainnya. Berdasarkan keterbatasan tersebut, perlu adanya penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan cakupan materi yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti media ular tangga, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

#### 4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis permainan berupa ular tangga memberikan pengaruh yang baik untuk kemampuan berhitung siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil data yang diambil dari nilai pretest dan posttest murid kelas II SD N Klopogodo, Kabupaten Kebumen dikatakan mencapai kriteria yang baik. Hal tersebut

dapat dilihat di hasil olah data yang menunjukkan nilai posttest murid kelas II SD N Klopogodo, Kebumen mengalami peningkatan dibandingkan nilai pretest. Maka dari itu, penggunaan media ajar yang kreatif seperti ular tangga ini juga perlu digunakan untuk membantu murid dalam memahami materi lebih dalam dan juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Karena, sebelum dilakukannya penelitian ini, peningkatan kemampuan berhitung anak hanya melalui ceramah dan penugasan. Sedangkan metode tersebut mudah membuat anak bosan sehingga materi yang dipahami tidaklah banyak. Akan tetapi, dengan adanya media ular tangga ini mampu membuat murid lebih memahami materi sehingga keterampilan berhitung murid pun mengalami peningkatan disbandingkan hanya menggunakan ceramah dan penugasan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Ashar, Idamayanti, R., & Ilyas, M. (2025). Strategi Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak Melalui Permainan Ular Tangga Berbasis Edukasi Di SD Jawi-Jawi. *Jurnal Inovasi Sosial Dan Pemberdayaan (JISP)*, 1(1), 17–23.
- Dalimunthe, & Ariani. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project. *Jurnal Basicedu*, 7, 1023–1031.
- Dwi Novelza, I., & Handican, R. (2023). Systematic Literature Review : Apakah Media Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika? *Griya Jurnal of Mathematics Education and Application*, 3, 12.

- Fachrudin, D. S., & Agustin, I. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga di SDN Sukorejo 6. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8, 41–48.
- Hadun, F., Anwar, H., & Huljannah, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Pembelajaran Papan Jurang pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Mathematics Education*, 4(2), 170–181.
- Halidah, F., Nurul Aini, I. I., Ernawati, N., Juhaeni, Faizah, L., & Saffarudin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Research*, 4, 64–65.
- Hudal, P. H. M., Ratna, R. S., Nurilhami, R., Susilawati, W., & Ariany, R. L. (2025). Deskripsi Pengenalan Nilai Islam Melalui Media Timbangan Phet Colorado Pada Materi Plsv. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 259–270.  
<https://doi.org/10.36277/deferfat.v8i1.2242>
- Istianah, L., & Mardani, D. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5, 2237–2245.
- Krisdamayanti, E. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 2B SD Islam Surya Buana. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 2(11), 953–960.
- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Anita Rachman, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Ular Tangga pada Usia Anak Dini. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 4, 615–624.
- Nur Anisa, W., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Journal Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Sholikhah, D. A., & Lestari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Google Sites Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Statistika. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 638–654.  
<https://doi.org/10.36277/deferfat.v8i2.2326>
- Shopuro, D., & Sukasih, S. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Bermuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6, 571–581.
- Subhan, F., Pencawan, A. P. ., & Pradityo, K. W. . (2025). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Kerucut Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematis. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 627–637.  
<https://doi.org/10.36277/deferfat.v8i2.2362>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian*

*Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).*

- Surani, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan, melalui Metode Demonstrasi Menggunakan Peraga Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Kedungbocok Tarik Sidoarjo. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 2(April), 15–20.
- Susetyawati, E., Wicaksono, B., Oktavia, L., & Putri, N. M. (2024). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar. *Journal Derivat*, 11(2), 203–210.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa*, 2(3), 43–56.
- Ulya, M., Rahmasari, N., & Sukasih, S. (2025). Effectiveness of The Multiliteracy Model with Edpuzzle to Improve Fifth- Grade Students ' Reading Comprehension. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 13–26.
- Zayrin, A. A., Nopus, H., Maizia, K. K., & Marsela, S. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan ( Uji Validitas dan Relibilitas Instrumen Penelitian ). *Journal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3, 780–789.