

## Implementasi Media Fun Match Board dalam Pembelajaran IPS di Kelas 3 SDN Benua Anyar 10

Fatimatuz Zhahra<sup>1</sup>  
Hutri Hidayah<sup>2</sup>  
Fatmah Rogayah<sup>3</sup>  
Aldy Ferdiyansyah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat  
E-mail: aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

**Abstract:** Social Studies is an important subject in Elementary School that aims to shape students' understanding of social, cultural, economic, and civic life, but learning is still dominated by lecture methods without media so that students are less active and have difficulty understanding the material. This study aims to identify problems in IPS learning in grade 3 of SDN Benua Anyar 10 and implement the Fun Match Board media as an innovative solution. This study uses a descriptive qualitative approach with a case study method. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation, and analyzed using triangulation. The results of the study show that after using the Fun Match Board, student learning motivation, learning outcomes, and activeness increased. This media successfully created an interactive, fun, and contextual learning atmosphere. Fun Match Board is worthy of being used as an effective alternative learning media in supporting the quality of IPS learning in elementary schools.

**Keywords:** Fun Match Board Media; Social Studies Learning; Learning Motivation; Learning Outcomes; Student Activeness

**Abstrak:** IPS merupakan mata pelajaran penting di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa tentang kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan kewarganegaraan, namun pembelajarannya masih didominasi oleh metode ceramah tanpa media sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPS di kelas 3 SDN Benua Anyar 10 dan mengimplementasikan media Fun Match Board sebagai solusi inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menggunakan Fun Match Board, motivasi belajar, hasil belajar, dan keaktifan siswa meningkat. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Fun Match Board layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam mendukung kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media Fun Match Board; Pembelajaran IPS; Motivasi Belajar; Hasil Belajar; Keaktifan Siswa

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran penting di Sekolah Dasar yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan nilai kewarganegaraan. Pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memahami peran dan tanggung jawabnya dalam masyarakat, tetapi di lapangan pembelajaran masih bersifat konvensional dan hafalan, sehingga siswa sulit memahami materi secara mendalam dan kurang tertarik untuk terlibat aktif. (Muslim, 2020). Peran media pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa (Ferdiansyah et al., 2022). Media yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar dan motivasi siswa.

AVA (Audio Visual Aids atau Alat Peraga Pembelajaran) berperan penting dalam memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa. Karena pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan berbagai alat bantu seperti gambar, model, atau benda konkret saat menyampaikan materi pelajaran. Melalui cara ini, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Amelia 2023). Media pembelajaran berpengaruh positif secara psikologis, seperti membangkitkan rasa ingin tahu dan kepercayaan diri siswa. Tanpa media, proses belajar cenderung monoton dan tidak memenuhi kebutuhan belajar yang beragam (Sumiharsono, 2020). Kurikulum Merdeka, media penting untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila (Sulistiyosari et al., 2022). Media ajar bukan sekadar alat bantu, tetapi bagian penting dari strategi pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas 3 SDN Benua Anyar 10 menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih dilakukan secara konvensional, yakni melalui metode ceramah tanpa bantuan media visual, audio, atau interaktif lainnya. Guru menjelaskan materi dengan papan tulis, sementara siswa hanya mencatat. Siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan kesulitan memahami konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak. Terdapat kesenjangan pemahaman antarsiswa karena sebagian dari mereka belum lancar membaca, sehingga mengalami hambatan dalam menyerap materi secara menyeluruh.

Minimnya penggunaan media membuat pembelajaran IPS menjadi monoton dan kurang bermakna, sehingga pemahaman siswa rendah (Sari et al., 2023). Media penting untuk merangsang rasa ingin tahu, menciptakan suasana belajar menyenangkan, serta memperkuat pemahaman konsep. Media yang menarik mendorong siswa berpikir aktif dan mengeksplorasi materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif (Hijjayati et al., 2022). Materi abstrak sulit dipahami tanpa media, karena penyampaian verbal atau teks sulit dikaitkan dengan pengalaman siswa, yang berdampak pada hasil belajar rendah (Qomariyah et al., 2022). Pemanfaatan media yang tepat menjadi kunci dalam menjembatani kesenjangan tersebut.

Media papan permainan seperti Fun Match fleksibel untuk mendukung pembelajaran tematik di SD, pengembangan motorik anak, dan pengayaan materi jenjang lebih tinggi. Validasi oleh ahli materi dan media memastikan kesesuaian kurikulum, desain, dan interaktivitas. Validasi dari guru dan siswa memberikan masukan tentang kemudahan penggunaan, daya tarik, dan efektivitas dalam mengembangkan pemahaman dan minat belajar. Proses pengembangan dan validasi yang teliti menjadikan Fun Match media pembelajaran efektif, menyenangkan, dan relevan untuk berbagai jenjang pendidikan (Nurhayani et al., 2021). Media seperti papan gembira, papan ludo, dan make a match terbukti mampu mengembangkan hasil belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa (Harahap & Yusnaldi, 2024). Model make a match juga mendorong minat dan hasil belajar melalui elemen permainan yang menyenangkan dan partisipatif (Safitri & Reinita, 2020). Media papan permainan dapat menjadi strategi alternatif yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Media papan permainan telah berkembang pesat sebagai sarana pembelajaran inovatif yang mampu mengoptimalkan kemampuan, motivasi, dan hasil belajar siswa, khususnya di jenjang SD. Beberapa contoh pengembangannya antara lain media PETRALIS yang dirancang untuk mengasah keterampilan menulis siswa kelas 3 SD melalui model R&D dan terbukti efektif (Mudiyanti et al., 2023). Ada juga media "Roda Jelajah Indonesia" yang memudahkan penyampaian materi geografi secara menarik (Ningrum, 2020). Perkembangan media menunjukkan pembaruan dari media AVA tradisional, karena kini materi dapat disampaikan secara langsung dan interaktif melalui gambar, model, atau benda konkret. Penggunaan media interaktif tetap memerlukan pendampingan guru atau ahli agar tujuan pembelajaran tercapai dan perkembangan kognitif siswa terlihat.

Penerapan media pembelajaran dalam IPS di sekolah dasar sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna (Anggraeni et al., 2023). Media menjadi jembatan antara materi dan dunia nyata siswa, membantu mengkonkretkan konsep abstrak agar lebih mudah dipahami (Junanah et al., 2025). Media juga mempercepat pemahaman, menyesuaikan gaya belajar siswa, serta mengurangi kesenjangan pemahaman antarindividu (Ismail et al., 2024). Penggunaan media yang tepat dapat memperjelas materi kompleks, menumbuhkan antusiasme, dan mendorong siswa menjadi pembelajar aktif, kritis, kreatif, serta berkarakter kuat (Adrias et al., 2025). Media pembelajaran menjadi bagian integral dalam upaya mengoptimalkan kualitas pendidikan IPS di sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut penerapan media Fun Match Board merupakan alternatif inovatif yang layak dikaji, mengingat rendahnya pemahaman siswa akibat minimnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPS di kelas 3 SDN Benua Anyar 10 dan menawarkan solusi melalui media

pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan menjadi acuan untuk strategi pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif ke depannya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus yang dilaksanakan di SDN Benua Anyar 10, khususnya di kelas 3. Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru kelas 3 yang mengampu sebagai wali kelas 3 dan 15 siswa kelas 3 sebagai peserta didik. Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk mengamati proses pembelajaran, terutama metode mengajar yang digunakan oleh guru. Wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai strategi pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta pandangan guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa hasil kerja siswa dan foto-foto kegiatan pembelajaran yang relevan, yang memperkuat hasil dari observasi dan wawancara.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi, yaitu dengan membandingkan dan mengonfirmasi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk memastikan keabsahan dan kredibilitas data dengan cara mengecek konsistensi informasi dari berbagai sumber. Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk menemukan pola-pola, kecenderungan, serta permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil dari proses triangulasi ini menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan mengenai kondisi pembelajaran IPS di kelas 3 SDN Benua Anyar 10 serta menjadi acuan dalam perumusan saran dan rekomendasi penelitian.

## **HASIL**

### **Problematika Media dalam Pembelajaran IPS**

Berdasarkan hasil observasi di kelas 3, proses pembelajaran IPS masih berlangsung secara konvensional. Guru menggunakan metode ceramah sebagai satu-satunya cara menyampaikan materi tanpa melibatkan media pembelajaran visual atau interaktif. Selama proses pelaksanaannya, guru menjelaskan materi di depan kelas dengan bantuan papan tulis, sementara siswa hanya mencatat atau mendengarkan secara pasif. Siswa tampak kurang antusias dan cepat kehilangan fokus selama proses belajar. Sebagian siswa kesulitan memahami konsep abstrak IPS, terutama karena keterbatasan kemampuan membaca yang memengaruhi pemahaman materi lisan maupun tertulis. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi atau tanya jawab juga minim akibat metode yang monoton.

Wawancara dengan guru kelas 3 memperkuat temuan observasi tersebut. Guru menyatakan bahwa keterbatasan waktu dan kurangnya pelatihan penggunaan media pembelajaran menjadi kendala utama dalam mengembangkan metode yang lebih variatif. Selama ini, pembelajaran hanya mengandalkan buku teks dan ceramah sehingga siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Tidak tersedianya media pembelajaran juga menyulitkan guru dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pembelajaran IPS di kelas 3 SDN Benua Anyar 10 menghadapi berbagai tantangan, terutama pada aspek metode dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Rendahnya keterlibatan siswa, pemahaman materi yang terbatas, serta suasana belajar yang kurang menarik dan tidak interaktif menjadi dampak dari kondisi ini. Perbaikan metode dan pemanfaatan media yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

### **Media Fun Match Board**



**Gambar 1.** Media Fun Match Board

Media pembelajaran *Fun Match board* merupakan alat bantu belajar yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran secara interaktif. Nama *Fun Match board* berasal dari kata “*Fun*” yang berarti menyenangkan, “*Match*” yang berarti mencocokkan atau memasangkan, dan *board* berarti papan. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas mencocokkan jawaban, gambar, atau konsep sesuai instruksi pembelajaran. Tujuan utamanya agar siswa dapat belajar sambil bermain sehingga motivasi dan keterlibatan mereka bertambah. Ciri-ciri atau karakteristik media *Fun Match board* meliputi tampilan visual yang menarik dengan warna-warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Media ini berupa papan yang dilengkapi dengan kartu atau potongan gambar dan kata-kata yang harus dipasangkan. Aktivitas pada media ini menekankan interaksi aktif siswa secara individu maupun kelompok, sehingga mendorong keterlibatan langsung dan kerja sama antar peserta didik.

Langkah penggunaan media ini dimulai dengan mempersiapkan *Fun Match board* dan kartu yang berisi gambar atau kata yang akan dicocokkan sesuai materi pembelajaran. Guru

menjelaskan aturan permainan dan cara mencocokkan kartu kepada siswa. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil sesuai kebutuhan. Siswa mencocokkan kartu secara aktif dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Setelah semua kartu dicocokkan, siswa bersama guru melakukan pengecekan hasil dan mendapatkan umpan balik. Guru memberikan penguatan terhadap konsep yang belum dipahami. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman belajar. Kegiatan ditutup dengan penguatan materi dan penilaian melalui diskusi atau tugas lanjutan.

### **Implementasi Media Fun Match Board**



**Gambar 2.** Implementasi Media

Suasana kelas 3 saat pembelajaran menggunakan media *Fun Match board* yang dilakukan di SDN Benua Anyar 10 terlihat kondusif dan menyenangkan. Siswa mudah diarahkan oleh guru ketika kegiatan dimulai dan saat penjelasan diberikan. Sikap kooperatif dan kesiapan mengikuti instruksi tampak dari keterlibatan siswa, baik saat menyimak materi maupun saat bermain menggunakan *Fun Match board*. Aktivitas kelompok berjalan lancar, terlihat dari diskusi dan pembagian peran yang alami.

Pelaksanaan penggunaan media dimulai saat guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat giliran secara bergantian untuk maju ke depan kelas dan menggunakan *Fun Match board*. Siswa yang mewakili kelompoknya diminta mencocokkan gambar dan kata sesuai dengan materi “Cerita dari Kampung Halaman.” Sementara itu, anggota kelompok lainnya menyimak dan memberikan dukungan dari tempat duduk masing-masing. Proses ini berlangsung dalam suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Tampak dokumentasi berupa foto siswa yang sedang mencocokkan kartu di papan permainan sambil berdiskusi dengan kelompoknya.

Dampak yang muncul dari penggunaan media ini terlihat pada motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih aktif bekerja sama, dan tertarik mengikuti proses belajar. Berdasarkan wawancara dengan guru, siswa tampak lebih antusias dan tidak cepat bosan. Beberapa siswa juga menyatakan ingin menggunakan *Fun*

*Match board* kembali pada pembelajaran berikutnya karena merasa belajar seperti sedang bermain. Kegiatan belajar menjadi lebih ringan dan menyenangkan tanpa mengurangi makna materi yang disampaikan.

Kelebihan media *Fun Match board* terletak pada visual yang menarik, bentuk permainan yang menyenangkan, serta kemudahan penggunaan. Media ini efektif mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan melatih kerja sama kelompok. Media ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi. Dari hasil evaluasi dan observasi, ditemukan kelemahan dalam pemahaman materi. Beberapa siswa masih menjawab soal secara asal-asalan karena terlalu fokus pada aktivitas bermain, bukan pada isi bacaan. Guru menyarankan agar media ini dipadukan dengan metode tanya jawab atau refleksi sebelum evaluasi, agar pemahaman konsep menjadi lebih kuat dan tidak hanya berpusat pada aktivitas fisik semata.

## **PEMBAHASAN**

Media permainan edukatif, meskipun berbentuk konvensional seperti kartu angka, dapat merangsang kolaborasi dan partisipasi aktif dalam kelompok kecil. Anak-anak belajar saling membantu, berdiskusi dalam kelompok, dan menunjukkan sikap kooperatif selama kegiatan bermain yang disusun guru sebagai bagian dari pembelajaran tematik (Munafiah et al., 2025). Sejalan dengan media permainan seperti board game terlihat menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan partisipatif karena memadukan unsur kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran. Kondisi kooperatif yang tercipta saat siswa mengikuti instruksi dan membagi peran dalam kelompok juga sesuai dengan teori Social Constructivism Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif (Viky Aditama, Raodatul Khotimah, 2025). Setiap siswa mengambil peran, ada yang mencocokkan kartu, ada yang menyimak, dan ada yang memberi masukan. siswa merasa lebih percaya diri, saling memberi masukan, dan aktif dalam kelompok karena adanya dukungan dari teman sebaya saat bermain menggunakan media edukatif. Kolaborasi alami yang muncul dalam kelompok kecil mendukung terbentuknya *peer learning* secara efektif di mana siswa saling mengajari, menyimak, dan berbagi pemahaman secara interaktif dalam suasana bermain (Aisyah, 2024). Melalui suasana belajar yang menyenangkan dan suportif, media permainan edukatif menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan semangat belajar sekaligus memperkuat keterampilan sosial antar siswa secara alami.

Penggunaan media Fun Match Board dalam pembelajaran IPS secara nyata memperkuat motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran karena media ini menyajikan materi dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Media permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat bantu pembelajaran yang

efektif untuk menumbuhkan minat belajar yang tinggi-faktor penting dalam mencapai hasil belajar maksimal (Fitri Hasanah, Elsi Aulia, 2025). Pembelajaran IPS menggunakan Fun Match Board menjadikan siswa tidak hanya belajar, tetapi juga menikmati prosesnya, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap sikap siswa terhadap mata pelajaran tersebut (Anshori & Cahyani, 2021). Pendekatan menyenangkan dan interaktif terbukti efektif untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di SD.

Penggunaan Fun Match Board juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, selain menambah motivasi. Permainan ini memfasilitasi pemahaman konsep-konsep IPS secara lebih konkret dan mudah dicerna oleh siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan secara kontekstual dan disampaikan melalui pengalaman langsung dapat menambah keaktifan siswa. Aktivitas belajar berbasis permainan juga mendorong kolaborasi dan refleksi kelompok yang efektif dalam pemahaman konsep pembelajaran (Maria Alfonsa Kero, 2024). Penggunaan media board game dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta memberikan dampak positif yang terlihat terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan penalaran siswa. Integrasi unsur permainan dengan materi pelajaran turut mendorong keterlibatan aktif siswa serta memperkuat pemahaman konsep, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis (Aini et al., 2024). Permainan edukatif kontekstual berbasis interaksi langsung yang juga mengintegrasikan elemen berpikir kritis, kolaborasi kelompok, dan peningkatan kognitif siswa (Utomo, 2023). Selama praktiknya, siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Fun Match Board menunjukkan peningkatan nilai evaluasi yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut.

Penggunaan Fun Match Board lebih mendorong keaktifan siswa secara dalam proses pembelajaran (Muharam & Sobri, 2025). Selama kegiatan berlangsung, siswa aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan menjawab pertanyaan secara langsung. Media yang interaktif dapat mendorong semangat belajar siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar (Ayunda, 2024). Keaktifan siswa penting karena merupakan indikator keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran, yang berdampak pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan sosial (Maulida & Hidayati, 2020). Keaktifan siswa yang ditingkatkan melalui penggunaan Fun Match Board ini sangat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SD.

## **SIMPULAN**

Penggunaan media Fun Match Board dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi, hasil belajar, dan keaktifan siswa. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, mengembangkan pemahaman materi,

serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui diskusi dan kerja kelompok. Secara keseluruhan, Fun Match Board efektif sebagai media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru memanfaatkan media Fun Match Board secara rutin, terutama dalam pembelajaran IPS, untuk menumbuhkan minat dan pemahaman siswa melalui pendekatan yang menyenangkan. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media inovatif dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran kreatif. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa untuk jenjang dan materi yang berbeda, serta meneliti dampak jangka panjangnya terhadap keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan sosial siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adrias, A., Syam, S. S., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). *Analisis Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 3.
- Aini, L. N., Sejarah, J. P., Sejarah, S.-J. P., Ilmu, F., & Politik, I. (2024). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBASIS MEDIA BOARD GAME ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN SISWA KELAS XI SMK NEGERI 6 SURABAYA AVATARA*, *e-Journal Pendidikan Sejarah Volume 15*, No. 3 Tahun 2024. 15(3).
- Aisyah, S. (2024). *PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM KEGIATAN BELAJAR KELOMPOK DI SD AL MANAR SURABAYA*. *Golden Age and Inclusive Education*, 1(Oktober).
- Amelia Putri Wulandari, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, Z. U. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, Volume 05,.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Ayunda, H. (2024). *Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Sekolah Dasar*. 4, 7135–7148.
- Ferdiansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Fitri Hasanah, Elsi Aulia, E. R. (2025). Penerapan Media Interaktif Wordwall dalam Proses Pembelajaran di SMPN 1 Pekanbaru. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara*, 4 (1)(Maret).
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511. <https://doi.org/10.29210/1202424308>
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>

- Ismail, E. P., Wartiadani, E. P., Rizki, L. A., & Mataram, U. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR* : 8(12), 276–283.
- Junanah, S., Safitri, N., Farhurahman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). *Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.
- Maria Alfonsa Kero, M. W. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual untuk Mengaktifkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika Kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (2)(November).
- Mudiyanti, R., Fahrurrozi, F., & Wahyudiana, E. (2023). Pengembangan Media Papan Permainan Dalam Pembelajaran Menulis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 92. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36492>
- Munafiah, N., Uminar, A. N., Pralikhha, T. P., & Munir, M. (2025). *Implementasi Alat Permainan Edukatif Melalui Media Kartu Angka dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. 02(01), 11–17.
- Muslim, A. H. (2020). Media Pembelajaran PKn di SD. *Pena Persada*, 1–141. <https://thesiscommons.org/qnpkm/>
- Ningrum, C. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia*, 1–254.
- Nurhayani, D., Supriadi, D., & , M. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro, M., Soleha, R. S., & , D. F. (2022). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran Di SD
- Tanjungsari Yang Berdampak Pada Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(2), 178–184. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.313>
- Safitri, A., & Reinita, R. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2130–2138. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.689>
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). Studi Literatur : Upaya Dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- Sumiharsono, R. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_vpt\\_read](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read)
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (2)(September).
- Viky Aditama, Raodatul Khotimah, S. N. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1 Nomor 2(April)