



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA AKSARA TERHADAP MINAT BELAJAR AKSARA JAWA SISWA KELAS III DI SDN 1 TIGAJURU JEPARA

Sofa Rahmalia^a, Muhammad Misbahul Munir^b, Dwiana Asih Wiranti^c

^{a,b,c}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media ular tangga aksara terhadap minat belajar aksara Jawa siswa kelas III di SDN 1 Tigajuru Jepara. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Pre Eksperimental, khususnya desain One Group Pretest–Posttest. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas III yang diambil dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Prosedur penelitian dilakukan melalui pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga aksara, serta posttest. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, uji *Paired Sample T-test*, dan regresi sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah penerapan media ular tangga aksara, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 25,28 dan posttest sebesar 33,40. Uji Paired Sample T-test menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, analisis regresi sederhana menunjukkan kontribusi media ular tangga aksara terhadap peningkatan minat belajar mencapai 80,6%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media ular tangga aksara efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, serta mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan

Keywords : Media Ular Tangga; Minat Belajar; Aksara Jawa; Pembelajaran Interaktif; Pendidikan Dasar

Abstract

This study aims to analyze the effect of using the snakes and ladders aksara media on the interest in learning Javanese script of third-grade students at SDN 1 Tigajuru Jepara. The method used is quantitative research with a Pre-Experimental approach, specifically the One Group Pretest–Posttest design. The research subjects consisted of 25 third-grade students taken using a saturated sampling technique. Data were collected through observation, interviews, and learning interest questionnaires given before and after treatment. The research procedure was carried out by administering a pretest, implementing learning using the snakes and ladders script media, and a posttest. Data analysis was carried out using descriptive statistics, Paired Sample T-test, and simple regression. The results of the analysis showed that there was a significant increase in students'

Submitted: 09-08-2025 Approved: 09-09-2025. Published: 13-10-2025

Corresponding author's e-mail: 211330000805@unisnu.ac.id

ISSN: Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002

<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>

learning interest after the application of the snakes and ladders aksara media, with an average pretest score of 25.28 and a posttest score of 33.40. The Paired Sample T-test produced a significance value (2-tailed) of 0.000, which indicates that H_0 is rejected and H_1 is accepted. In addition, a simple regression analysis showed that the contribution of the snakes and ladders aksara media to increasing learning interest reached 80.6%. These findings indicate that the snakes and ladders aksara media is effective in increasing students' learning interest, encouraging active participation, and creating a pleasant learning atmosphere. This research is expected to be a reference for educators in designing more innovative and interesting learning, as well as supporting the preservation of local culture through education.

Keywords: Snakes and Ladders Media; Learning Interest; Javanese Script; Interactive Learning; Elementary Education

INTRODUCTION

Aksara Jawa memiliki peran penting dalam pendidikan di Jawa, terutama dalam pengajaran Bahasa dan sastra Jawa. Mata pelajaran bahasa Jawa salah satu muatan lokal memiliki berbagai kompetensi dasar, seperti unggah ungguh bahasa, ukara tandhuk, aksara Jawa dan lain sebagainya (Wiranti & Munir, 2019). Pembelajaran aksara Jawa dapat membantu peserta didik memahami struktur dan tata Bahasa Jawa, serta mengembangkan kemampuan membaca dan menulis dalam Bahasa Jawa. Selain itu, Aksara Jawa juga dapat digunakan sebagai alat untuk mempelajari sejarah dan budaya Jawa (Nugrahanta et al., 2024). Mayoritas peserta didik menganggap bahwa Bahasa Jawa merupakan pelajaran yang sulit dan pelajaran yang tidak mereka sukai, khususnya pada bab menulis aksara Jawa. Mereka tidak tertarik dan merasa malas jika diminta untuk belajar aksara Jawa (Iskandar et al., 2023). Materi aksara Jawa di sekolah dasar bertujuan untuk memperkenalkan dan membudayakan penggunaan aksara ini di kalangan peserta didik. Aksara Jawa, yang terdiri dari 20 huruf dasar mulai diajarkan kepada siswa kelas III, sehingga mereka dapat memahami dan menggunakan aksara ini dalam kehidupan sehari-hari (Rokhim et al., 2023).

Minat merupakan dasar yang paling penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki rasa senang dan ketertarikan terhadap materi cenderung lebih mudah memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik (Iskandar et al., 2023). Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan memegang beberapa kegiatan (Joeniarni & Mulyoto, 2022). Kegiatan yang diminati oleh peserta didik akan mendapatkan perhatian secara terus-menerus dan disertai perasaan senang. Perhatian yang konsisten ini mendorong peserta didik mengembangkan minat terhadap sesuatu yang pada dasarnya membantu peserta didik melihat bagaimana hubungan materi yang diharapkan dapat dipelajarinya dengan dirinya sendiri (individu). Proses ini menunjukkan kepada peserta didik bagaimana pengetahuan atas kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya (Hanifah & Salimi, 2024). Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka mereka tidak belajar dengan sebaik-baiknya (Fadila et al., 2021). Minat belajar berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan

kondusif. Suasana belajar yang kondusif mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik memiliki dampak signifikan terhadap keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam proses belajar (Diqi & Muhdalifah, 2020). Pada konteks pendidikan Bahasa Jawa di sekolah dasar, media berperan penting dalam membantu peserta didik huruf aksara Jawa agar bisa membaca dan menulis. Penggunaan media yang tepat memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman materi secara lebih menyeluruh (Syahputri et al., 2024). Media pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian materi sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Burhan et al., 2022). Media pembelajaran berperan dalam mendorong peserta didik menjadi lebih interaktif dan aktif selama proses pembelajaran di kelas. Peningkatan partisipasi menghasilkan umpan balik yang positif antara pendidik dan peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah peran pendidik dalam menggunakan media pembelajaran secara kreatif untuk menarik minat dan motivasi peserta didik. Masih ditemukan pendidik yang kurang memperhatikan pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat tercapai apabila pendidik mampu memanfaatkan media secara optimal, sehingga tujuan pendidikan dapat diwujudkan secara lebih efektif.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III SDN 1 Tigajuru Jepara pada tanggal 7 Oktober 2024. Peneliti menemukan bahwa pendidik belum memiliki media yang bisa digunakan untuk membantu pembelajaran dalam mensajikan materi aksara Jawa. Hanya terdapat satu poster tentang aksara Jawa di kelas dan belum tentu setiap peserta didik dapat melihatnya. Fenomena tersebut dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kesulitan belajar huruf aksara Jawa. Selama ini pendidik menggunakan media pembelajaran poster aksara Jawa dimana peserta didik hanya melihat dan membaca dari jarak jauh. Penggunaan media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik, menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang aktif, dan pembelajaran berlangsung kurang optimal. Kondisi ini berdampak pada menurunnya minat peserta didik dalam membaca dan menulis huruf aksara Jawa. Pernyataan wali kelas III menguatkan temuan bahwa peserta didik belum mampu menulis huruf aksara Jawa dengan benar, bahkan beberapa di antaranya belum dapat membaca, dikarenakan pendidik kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, sehingga menggunakan poster aksara Jawa yang ada dikelas. Proses pembelajaran di sekolah tersebut juga cenderung berfokus pada kegiatan membaca dari buku materi dibandingkan penggunaan media pembelajaran yang variatif.

Penggunaan media yang kurang tepat dapat memengaruhi minat belajar siswa, sehingga membutuhkan media yang mampu menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk membantu peserta didik minat membaca dan menulis aksara Jawa tinggi yaitu menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan.

Hasil wawancara dengan wali kelas III menyatakan bahwa media ular tangga aksara Jawa sangat dibutuhkan untuk mengajar materi aksara Jawa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran ular tangga aksara Jawa mendukung pengalaman belajar yang konkret dan lebih menarik peserta didik. Media ular tangga aksara dinilai mampu memperjelas materi sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media ular tangga aksara menjadi salah satu alternatif penting dalam mengatasi kesulitan peserta didik kelas III SDN 1 Tigajuru Mayong dalam membaca dan menulis huruf aksara Jawa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga carakan dalam pembelajaran keterampilan membaca dan menulis aksara nglegena mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Fadila et al., 2021). Hasil penelitian lain membuktikan bahwa media ular tangga aksara Jawa memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan minat serta motivasi belajar. Media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga terbukti efektif dan sesuai konteks dalam mendukung pelestarian budaya lokal melalui proses pembelajaran yang menyenangkan (Pramesti et al., 2025). Penelitian relevan selanjutnya mengungkapkan bahwa pengembangan media pusarawa (*Puzzle Aksara Jawa*) dapat meningkatkan keterampilan membaca dan minat belajar aksara Jawa Legena, dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan digunakan untuk pembelajaran yang aktif serta menyenangkan (Dilmansyah & Subrata, 2020).

Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendekatan aktif memiliki peran penting dalam pembelajaran karena memungkinkan peserta didik terlibat langsung melalui kegiatan bermain maupun aktivitas yang menyenangkan. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal pendekatan pengenalan media. Penelitian terdahulu berfokus pada keterampilan membaca aksara Jawa secara individual. Penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan media ular tangga aksara dalam bentuk permainan dan aktivitas interaktif guna meningkatkan minat belajar aksara Jawa. Penggunaan media tersebut menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

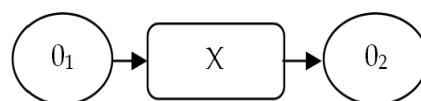
Penggunaan media ular tangga aksara terbuat dari papan kayu. Media ular tangga memiliki keunggulan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, serta mempermudah pemahaman aksara Jawa melalui permainan yang interaktif (Agustin & Wiranti, 2025). Media ini dirancang untuk menarik minat peserta didik, tidak hanya mengedukasi tetapi juga menghibur. Media yang terbuat dari papan umumnya lebih tahan lama dan kuat dibandingkan media yang berbahan kertas, sehingga memungkinkan penggunaan jangka panjang tanpa khawatir akan kerusakan. Fitur barcode yang terpasang berfungsi sebagai panduan penggunaan, membantu peserta didik memahami prosedur permainan secara mandiri. Permainan ular tangga aksara tidak hanya memperkenalkan huruf aksara Jawa, tetapi juga mengembangkan

keterampilan sosial yang penting seperti kerja sama dan kemampuan untuk menghargai pendapat orang lain. Inovasi ini terbukti menarik serta efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Uraian permasalahan diatas menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Aksara terhadap Minat Belajar Aksara Jawa Siswa Kelas III di SDN 1 Tigajuru Jepara". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media ular tangga aksara terhadap minat belajar aksara Jawa siswa kelas III di SDN 1 Tigajuru Jepara. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mencegah kebosanan siswa. Pendekatan yang menyenangkan melalui penggunaan media ular tangga aksara memungkinkan guru dapat mengevaluasi permasalahan dan memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk membangkitkan minat belajar.

METHOD

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre Eksperimental* untuk menganalisis pengaruh penggunaan media ular tangga aksara terhadap minat belajar aksara Jawa siswa kelas III di SDN 1 Tigajuru Jepara. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, desain ini melibatkan satu kelompok subjek, yaitu kelompok eksperimen yang terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengukur kondisi awal sebelum perlakuan. *Posttest* dilaksanakan untuk mengidentifikasi perubahan atau pengaruh yang muncul sebagai akibat dari perlakuan yang telah diberikan. Desain ini digunakan untuk mengamati efektivitas perlakuan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok yang sama (Sugiyono, 2019). Rancangan penelitian dengan pendekatan *Quasi Experimental* disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan

O_1 : *Pretest*, tes awal sebelum diberikan perlakuan

O_2 : *Posttest*, tes akhir setelah diberi perlakuan

X : Perlakuan penggunaan media ular tangga aksara

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Tigajuru Jepara pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan populasi seluruh peserta didik kelas III berjumlah 25 orang, peserta didik terdiri dari 12 laki-laki 13 perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel

penelitian karena jumlahnya terbatas dan masih memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh (Suriani & Jailani, 2023). Sampel yang diambil adalah seluruh peserta didik kelas III, mengingat hanya terdapat satu rombongan belajar (rombel) pada tingkat tersebut. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengidentifikasi tingkat keterlibatan dan interaksi siswa, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik atau respon siswa selama pembelajaran berlangsung, serta angket minat belajar diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

Prosedur pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap persiapan. Tahap persiapan mencangkup penyiapan perangkat pembelajaran. Tahap pelaksanaan terdiri atas pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Perlakuan diberikan menggunakan media ular tangga aksara. Siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan minat belajar yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial dalam penelitian ini melibatkan dua jenis pengujian, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Pengujian hipotesis diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas (Veronica et al., 2022). Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample T-test* untuk mengukur pengaruh penggunaan media ular tangga aksara terhadap minat belajar aksara Jawa siswa kelas III di SDN 1 Tigajuru Jepara. Selain itu, untuk melihat seberapa besar kontribusi media terhadap peningkatan minat belajar, dilakukan analisis regresi sederhana.

RESULTS AND DISCUSSION

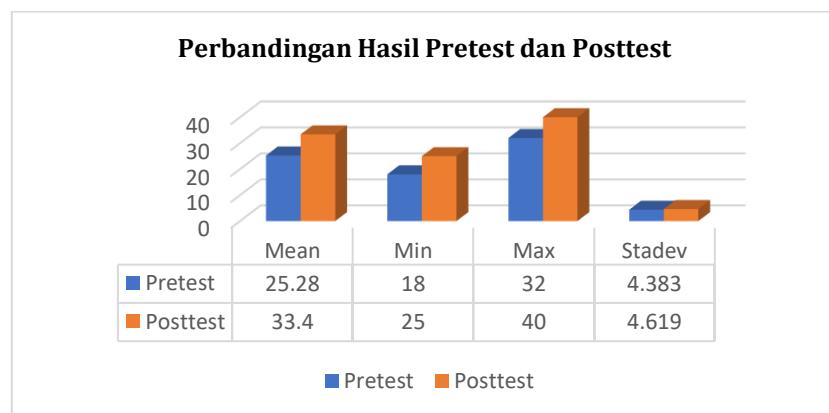
RESULTS

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan hasil angket minat belajar aksara Jawa siswa kelas III di SDN 1 Tigajuru Jepara. Minat belajar aksara Jawa diukur dengan membandingkan hasil angket sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) menggunakan media ular tangga aksara. Data *pretest* dan *posttest* tersebut diolah dan dianalisis menggunakan uji statistik yang bertujuan untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian yang diperoleh berupa jumlah data, nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, dan Std. deviasi. Angket minat belajar aksara Jawa diberikan secara individual, dan hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Kategori	Pretest	Posttest
N	25	25
Min	18	25
Max	32	40
Mean	25,28	33,40
Std. Deviation	4,383	4,619

Hasil analisis deskriptif pada Tabel 1 menunjukkan hasil pretest siswa dengan skor rata-rata 25,28. Skor tertinggi yang diperoleh 32 dan skor terendah 18 dengan standar deviasi yaitu 4,383. Hasil posttest siswa memiliki skor rata-rata 33,40. Skor tertinggi yang diperoleh 40 dan skor terendah 25 dengan standar deviasi yaitu 4,619. Melihat data penelitian tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan minat belajar aksara Jawa yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga aksara. Data pada Tabel 1 disajikan kembali dalam bentuk grafik batang pada Gambar 1 guna memperjelas perbedaan tersebut.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar

Grafik batang pada Gambar 1 menunjukkan perbedaan yang jelas, ditandai dengan meningkatnya seluruh indikator seperti nilai minimum, maksimum, dan rata-rata pada hasil posttest. Peningkatan ini menjadi bukti bahwa penggunaan media ular tangga aksara mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Data tersebut memperkuat asumsi bahwa media berbasis permainan edukatif efektif digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa.

Proses analisis data diawali dengan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Langkah ini bertujuan memastikan bahwa uji hipotesis dapat diterapkan secara tepat serta hasil analisis dapat diinterpretasikan secara valid dan akurat. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan distribusi data berada dalam kategori normal. Pengujian dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, sesuai dengan jumlah sampel yang kurang dari 100 responden. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ (Fitri et al., 2023). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.934	25	0.576
Posttest	0.952	25	0.823

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Hasil analisis uji normalitas Shapiro-Wilk yang tercantum pada Tabel 2 menunjukkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* masing-masing sebesar 0,576 dan 0,823, yang artinya bahwa nilai signifikansi lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 sehingga data tersebut berdistribusi normal.

Uji linearitas bertujuan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear, yang merupakan syarat utama dalam analisis regresi sederhana. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity*, yaitu apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear pada kedua variabel (Sihotang, 2023). Rangkuman data hasil uji linearitas antara variabel independen dan dependen disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas Media Ular Tangga Aksara dan Minat Belajar Aksara Jawa

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat* Utara	Between Groups	(Combined)	448,083	11	40,735	8,285	0,000
		Linearity	412,698	1	412,698	83,939	0,000
		Deviation from Linearity	35,385	10	3,538	0,720	0,695
		Within Groups	63,917	13	4,917		
	Total		512,000	24			

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Uji linearitas antara media ular tangga aksara dan minat belajar aksara Jawa pada Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,695 yang berarti bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa hubungan antara media ular tangga aksara dan minat belajar aksara Jawa berpola linear.

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengidentifikasi apakah varians residual dalam model regresi bersifat sama atau tidak. Model dikatakan bebas dari gejala heteroskedastisitas apabila nilai signifikansi probabilitas melebihi $\alpha = 0,05$ (Machali, 2021). Data hasil uji heteroskedastisitas disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std.Error	Beta		
1	(Constant)	1,847	1,549	1,193	0,245
	Utara*Minat	-0,011	0,060		

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Hasil uji heteroskedastisitas yang ditampilkan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel media ular tangga aksara sebesar 0,851, lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan tidak adanya gejala heteroskedastisitas dalam model regresi, sehingga data dapat digunakan untuk analisis regresi sederhana.

Data yang telah memenuhi uji prasyarat dapat dianalisis lebih lanjut melalui uji hipotesis guna mengidentifikasi perbedaan minat belajar aksara Jawa antara nilai *pretest* dengan *posttest*. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji Paired Sample T-test dengan

memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25 for Windows pada tingkat signifikansi 0,05. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 mengindikasikan penolakan terhadap H_0 dan penerimaan H_1 , sebaliknya nilai signifikansi yang melebihi 0,05 menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak (Hikmawati, 2020). Rangkuman data hasil uji Paired Sample T-test disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Aksara Jawa

Tes	Mean	Std.Devi- ation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)	
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test	-8,120	2,048	0,410	-8.965	-7.275	-19.827	24	0.000
	Post-test								

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Hasil uji Paired Sample T-test pada Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar aksara Jawa sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga aksara. Penerapan media ular tangga aksara berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar aksara Jawa siswa kelas III di SDN 1 Tigajuru Jepara, sehingga media tersebut layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi media ular tangga aksara terhadap peningkatan minat belajar aksara Jawa. Hasil perhitungan regresi sederhana disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Sederhana Media Ular Tangga Aksara terhadap Minat Belajar

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,898	0,806	0,798	2,078

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai R-Square sebesar 0,806, yang berarti kontribusi media ular tangga aksara terhadap minat belajar aksara Jawa mencapai 80,6%. Persentase tersebut mencerminkan besarnya pengaruh media ular tangga aksara dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa. Adapun sebesar 19,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Discussion

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media ular tangga aksara terhadap minat belajar aksara Jawa siswa kelas III SDN 1 Tigajuru Jepara. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang disusun secara terstruktur untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat menunjang proses pembelajaran. Pertemuan pertama diawali pemberian *pretest* berupa angket minat belajar berisi 10 pernyataan. Peneliti memberikan arahan penggeraan sebelum pengisian dengan alokasi waktu 35 menit. Pembelajaran berlanjut menggunakan media ular tangga aksara.

Penggunaan media tersebut dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami aksara Jawa (Kulsum & Masitoh, 2024). Respon siswa menunjukkan adanya rasa penasaran dan semangat mengikuti permainan, meskipun sebagian masih pasif sehingga memerlukan dorongan dari guru. Kendala yang muncul adalah keterbatasan waktu karena beberapa siswa membutuhkan penjelasan ulang mengenai aturan permainan.

Hasil *pretest* minat belajar menggambarkan kondisi awal siswa sebelum penerapan media ular tangga aksara, di mana tingkat antusiasme belajar masih berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi kejemuhan siswa terhadap aktivitas pembelajaran yang berulang tanpa dukungan media interaktif. Siswa cenderung tidak fokus pada penjelasan guru, partisipasi dalam bertanya sangat minim dan antusiasme selama proses belajar hampir tidak terlihat. Minat belajar siswa berada pada kategori rendah, sehingga diberikan *treatment* berupa media ular tangga aksara dengan materi aksara pengenalan huruf dan bentuk aksara Jawa. Penerapan media ini mendapatkan respon positif berupa meningkatnya antusiasme dan partisipasi siswa. Selama kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa kendala yang dihadapi antara lain kurang optimalnya pemanfaatan waktu dan kesulitan dalam mengatur kelas. Karena, tingginya antusiasme siswa yang menyebabkan suasana kelas menjadi sulit dikendalikan. Kondisi ini selaras dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa variasi media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Pramesti et al., 2025). Perolehan hasil data sebelum penggunaan media mendapatkan skor tertinggi menunjukkan skor tertinggi 32 dan terendah 18 dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 25,28 dengan standar deviasi sebesar 4,383.

Pertemuan kedua dilakukan menggunakan media ular tangga dengan model Jigsaw. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini berfokus pada sandhangan aksara Jawa, yang terdiri dari swara dan panyigeging wanda. Pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok. Setiap kelompok memainkan papan khusus berisi kotak bergambar kata sederhana dalam aksara Jawa, kemudian bergiliran melempar dadu dan membaca kata yang diperoleh. Ketepatan bacaan menentukan kelanjutan langkah atau perolehan poin. Aktivitas ini meningkatkan minat belajar yang positif dan mengasah kemampuan membaca aksara dengan cara yang menyenangkan. Antusiasme siswa dalam berkompetisi membuat suasana kelas semakin hidup. Kondisi tersebut menunjukkan adanya interaksi aktif yang mulai terbentuk. Aktivitas kelompok memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memicu keterlibatan siswa, serta menumbuhkan motivasi awal dalam memahami aksara Jawa.

Pertemuan ketiga menjadi tahap akhir dalam rangkaian pelaksanaan penelitian. dilakukan menggunakan media ular tangga dengan model TGT (Teams Games Tournament). Materi yang digunakan pada pertemuan ini berupa tanda wacana aksara Jawa meliputi lingsa, lungsi, pangkat dan adeg-adeg. Pembelajaran ini diawali dengan pembentukan kelompok kooperatif secara heterogen dan penekanan pentingnya kerja sama. Selanjutnya, guru menjelaskan materi tanda wacana aksara Jawa menggunakan media visual dan lembar kerja. Setelah itu, siswa dikenalkan pada aturan permainan ular

tangga aksara yang berisi tantangan seputar tanda wacan. Permainan kemudian dimainkan dalam kelompok dengan bimbingan guru, yang setiap anggota didorong berpartisipasi aktif. Kegiatan ini menggabungkan penjelasan materi, kerja kelompok, serta permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran berlangsung lebih lancar karena siswa sudah memahami aturan permainan sehingga waktu pemanfaatan lebih efektif untuk memperdalam materi. Minat belajar siswa meningkat ditunjukkan oleh keaktifan, rasa percaya diri saat membaca aksara, serta kerja sama kelompok yang lebih baik. Suasana kelas yang nyaman dan tertib menjadikan peserta didik lebih antusias dan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga mampu menumbuhkan motivasi serta ketertarikan terhadap aksara Jawa.

Hasil postest minat belajar memperlihatkan rata-rata skor 33,40 yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media ular tangga aksara dalam pembelajaran. Postest minat belajar diberikan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur peningkatan minat belajar setelah perlakuan. Siswa terlihat lebih aktif dan menunjukkan ketertarikan terhadap materi, tercermin dari antusiasme saat memainkan permainan tersebut. Perbedaan hasil pretest dan postest minat belajar menguatkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan media ular tangga aksara. Hasil ini membuktikan bahwa media ular tangga aksara efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Efektivitas media juga terlihat dari pendekatannya yang menyenangkan dan mampu memudahkan pemahaman.

Hasil Paired Sample T-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media ular tangga aksara terhadap minat belajar aksara Jawa siswa kelas III SDN 1 Tigajuru Jepara. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam penggunaan media ular tangga aksara memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan skor minat belajar. Koefisien determinasi yang tinggi mengindikasikan pengaruh media ular tangga aksara dalam meningkatkan minat belajar. Antusiasme siswa membuat proses pembelajaran berjalan lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Temuan ini selaras dengan pandangan teoretis bahwa media pembelajaran mampu membangkitkan minat, keterlibatan siswa dalam belajar, serta memberikan dampak psikologis positif bagi siswa (Sapitri & Suriani, 2025). Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi secara menarik dan mempermudah interpretasi materi sehingga menjadi strategi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna (Harahap & Pradana, 2024; Nurfadhillah et al., 2021).

Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran mampu meningkatkan pengalaman belajar melalui penyajian materi yang beragam, mengurangi kejemuhan, menumbuhkan semangat, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Media ular tangga juga memunculkan respons positif dan meningkatkan minat belajar siswa (Ilham et al., 2023). Permainan ular tangga mendorong kerja sama, kekompakan dan saling melengkapi antaranggota kelompok. karena pelaksanaannya menuntut kepercayaan

terhadap rekan dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang diperoleh melalui kartu permainan (Agustini et al., 2024). Pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terbukti selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan ditetapkan (Nurfauzi et al., 2023; Wadud & Lailiyah, 2024). Antusiasme dan kegembiraan siswa selama pembelajaran tercermin dari beragam interaksi yang terjadi ketika mereka berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa (Pramesti et al., 2025). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang mengungkapkan bahwa media permainan ular tangga secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Permainan ini tidak hanya memberikan unsur kesenangan dalam proses pembelajaran, tetapi juga menghadirkan pengalaman interaktif yang efektif dalam menarik perhatian siswa (Supriatna et al., 2024; Syifa & Rizal, 2024). Studi sebelumnya turut mendukung temuan penelitian ini dengan menyatakan bahwa penggunaan media permainan tradisional, seperti ular tangga, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa (Adiba et al., 2020).

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil serta konteks yang hanya mencakup satu kelas tertentu dengan 25 siswa, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya dianjurkan untuk melibatkan siswa dengan jumlah dan latar belakang yang lebih beragam, dan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk memperkuat validitas hasil. Penerapan media ular tangga tidak hanya terbatas pada pembelajaran Bahasa Jawa, tetapi juga dapat dimanfaatkan pada berbagai mata pelajaran lain, seperti Matematika, IPA, maupun Bahasa Indonesia, dengan menyesuaikan isi kotak permainan sesuai materi yang dipelajari. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengembangan dan penerapan media ular tangga pada mata pelajaran lain, seperti Matematika, IPA, atau Bahasa Indonesia, sehingga dapat diketahui efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada berbagai topik pembelajaran lainnya.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan secara empiris bahwa penggunaan media ular tangga aksara memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar aksara Jawa siswa kelas III di SDN 1 Tigajuru Jepara. Media ular tangga aksara terbukti mampu menumbuhkan minat, memotivasi, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui proses belajar mengajar yang menyenangkan dan interaktif. Pemanfaatan media ini memberikan pengalaman belajar yang memudahkan siswa dalam memahami materi melalui pendekatan berbasis permainan. Media permainan seperti ular tangga tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai sarana pelestarian budaya lokal secara kontekstual dan inovatif. Dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran kreatif yang selaras dengan karakteristik belajar siswa

menjadi faktor penting dalam optimalisasi hasil pembelajaran. Penelitian memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas hanya pada satu kelas dengan 25 siswa, sehingga generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan agar melibatkan sampel yang lebih besar dengan latar belakang sekolah yang beragam guna memperkuat validitas hasil penelitian. Penelitian lanjutan diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai efektivitas media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran.

BIBLIOGRAPHY

- Adiba, T. R., Supriyadi, & Katmawanti, S. (2020). Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: Indonesian Journal of Public Health*, 5(1), 1-7. <http://dx.doi.org/10.17977/um044v5i1p1-7>
- Agustin, L. Y., & Wiranti, D. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V SDN 1 Guyangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(2), 236-247. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i2.2087>
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Education Research*, 5(1), 807-814. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>
- Burhan, N., Munir, M. M., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Word Square terhadap Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 374-380. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4826>
- Dilmansyah, M., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Pusarawa (Puzzle Aksara Jawa) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (2), 1-10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/34448>
- Diqi, M., & Muhdalifah, M. (2020). Design and Building Javanese Script Classification in The State Museum of Sonobudoyo Yogyakarta. *International Journal of Informatics and Computation*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.35842/ijicom.v1i2.18>
- Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12-22. <https://doi.org/10.35473/dwijaloka.v2i1.933>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Aziz, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D. N., HUatgaol, K., & Anugrah, N. E. (2023). Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian. Yayasan Kita Menulis. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20%2C%20Buku%20%20Dasar-dasar%20Statistika%20untuk%20Penelitian.pdf>

- Hanifah, S., Salimi, M., Rokhmaniyah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Flanelgraf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas III SD Negeri Jemur Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12 (1), 74-80. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75886>
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(03), 17218-17223. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/5604>
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi Penelitian. Rajawali Pers. <https://digilib.uinsgd.ac.id/31676/1/Metodologi%20Penelitian.pdf>
- Ilham, A., Rival, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *DIKMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 03 (4), 901-914. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.901-914.2023>
- Iskandar, D., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Mukti Leksono, S. (2023). Javanese script digitalization and its utilization as learning media: an etnopedagogical approach. *International Journal of Mathematics and Sciences Education*, 1(1), 21-30. <https://doi.org/10.59965/ijmsed.v1i1.24>
- Joeniarni, L., & Mulyoto, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 72-80. <https://doi.org/10.30738/wd.v10i1.3646>
- Kulsum, Z., & Masitoh, L. (2024). Analisis Minat Belajar Kelas IX-A SMP Negeri 8 Cimahi pada Materi Perpangkatan Mata Pelajaran Matematika dengan Berbantuan Media Ular Tangga. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 3(2), 77-84. <https://doi.org/10.22460/jpp.v3i2.25803>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50319/>
- Nugrahanta, G. A., Parmadi, E. H., Adji, F. T., & Sekarningrum, H. R. V. (2024). Pengaruh Pembelajaran Etnopedagogi untuk Aksara Jawa Berbasis Metode Montessori terhadap Karakter Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 1-12. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3089>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255. <https://ejurnal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurfauzi, Y., Suwarna, D. M., Ramatni, A., & Sitopu, J. W. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(01), 213-221. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>
- Pramesthi, N. S. W., Septianingsih, E., Hastuti, L. R., Sustriani, S., Martayasa, D. L., & Widodo, S. T. (2025). Pengaruh Media Ular Tangga Aksara Jawa Terhadap Hasil

- Belajar Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan 05. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 403–409. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.388>
- Rokhim, D. A., Yanadiputri, E., Windraya, M. R., & Sambuhak, N. (2023). Implementation of the Javanese Alphabet Educatiive Game “Jable Board” to Increase Students’ Learning Interest and Motivation. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 8–16. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.66430>
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 282–292. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Pragmatik/article/view/1844Sihotang>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedua). CV. Alfabeta.
- Supriatna, A., Saylendra, N. P., & Sanusi, A. R. (2024). Pengaruh Media Snakes and Leadders dalam Pembelajaran PPkn untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(2), 1442–1449. <https://doi.org/10.31316/jk.v8i2.6952>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syahputri, K. N. A., Sayekti, I. C., & Tasmun, T. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui Model Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta Didik Kelas VI SD. *Fondatia*, 8(2), 126–139. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4626>
- Syifa, H. F., & Rizal, B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1644–1652. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1180>
- Veronica, A., Ernawati, Rassiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohadi, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi. <https://repository.umi.ac.id/1989/2/Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf>
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–511. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- Wiranti, D. A., & Munir, M. M. (2019). Pelatihan Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Krama untuk Usia Dini Bagi Guru RA dan MI. *Journal of Dedicators Community*, 3(2), 156–169. <https://doi.org/10.34001/jdc.v3i2.876>