



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO PEMBAGIAN ANGKA (PELUPA)
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Diah Ayu Utami¹, Dani Kusuma²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

Surel: 292020148@student.uksw.edu

ABSTRACT

This research aims to produce media in the form of a ludo game for dividing numbers using porogapit multilevel division material that is effective, valid, effective and practical. This type of research is development research or can be called Research and Development (R&D) using the ADDIE stage model. The subjects of this research consisted of 18 class IV students at SD Negeri Mangunsari 01 Salatiga. The effectiveness trial was carried out by giving a pretest and posttest to students, then the results obtained were carried out by a t-test using SPSS Statistics 25. From the t-test results of the initial measurement and final measurement, the Sig value was obtained. (2-tailed) of 0.000. These results show that the Sig value. (2-tailed) < 0.05, then Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that there is an influence in the use of the ludo game media for dividing numbers which can be said to be effective. The effectiveness trial was carried out by giving a pretest and posttest to students, then the results obtained were carried out by a t-test using SPSS Statistics 25. From the t-test results of the initial measurement and final measurement, the Sig value was obtained. (2-tailed) of 0.000. These results show that the Sig value. (2-tailed) < 0.05, then Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that there is an influence in the use of the ludo game media for dividing numbers which can be said to be effective.

Keywords: *Mathematical Literacy, Ludo Number, Mathematic, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa permainan ludo pembagian angka pada materi pembagian bersusun porogapit pengembangan yang efektif, valid, efektivitas, dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau bisa disebut *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model tahapan ADDIE. Subject penelitian ini terdiri dari 18 peserta didik kelas IV SD Negeri Mangunsari 01 Salatiga. Uji coba keefektifan dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest kepada peserta didik kemudian hasil yang diperoleh dilakukan uji-t menggunakan SPSS Statistic 25. Dari hasil uji-t pengukuran awal dan pengukuran akhir diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0, 05, maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya ada pengaruh dalam penggunaan media permainan ludo pembagian angka dapat dikatakan efektif. Uji coba efektivitas dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest kepada peserta didik kemudian hasil yang diperoleh dilakukan uji-t menggunakan SPSS Statistic 25. Dari hasil uji-t pengukuran awal dan pengukuran akhir diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0, 05, maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya ada pengaruh dalam penggunaan media permainan ludo pembagian angka dapat dikatakan efektif.

Kata Kunci: Literasi Matematis, Ludo Pembagian Angka, Matematika, Sekolah Dasar.

Copyright (c) 2024 Diah Ayu Utami¹, Dani Kusuma²

✉ Corresponding author:

Email : diahayuutami023@gmail.com

HP : 085848943870

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 17 May 2024, Accepted 03 June 2024, Published 04 June 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika memiliki kontribusi positif dalam tercapainya manusia yang cerdas, bermartabat yang merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang memiliki peran penting diberbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Kenyataannya masih terdapat banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran matematika sulit dipahami dan enggan belajar dengan sungguh-sungguh (Andrijati, 2014). Oleh karena itu, penyediaan media perlu ada karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan media berupa permainan.

Hubungan antara permainan dan peserta didik dianggap sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan seperti yang diungkapkan Z. Zakirman (2019). Karakteristik peserta didik ditingkat sekolah dasar selalu dikaitkan dengan kegiatan bermain yang dianggap sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Mengakui pentingnya hal ini, pendidik memanfaatkan permainan sebagai alat yang sangat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran yang dirancang untuk belajar sambil bermain adalah permainan ludo.

Penggunaan media permainan ludo memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan literasi matematis peserta didik meskipun belum ada peneliti yang melakukan pengembangan media tersebut dalam konteks pembagian bersusun porogapit. Tujuan dari penggunaan media ini dalam pembelajaran adalah untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan media permainan ludo pembagian angka yang efektif untuk meningkatkan literasi matematis peserta

didik. Hasil penelitian sebelumnya pada tahun 2019 oleh Jihan ANF, Reffiane F, Arisyanto P yang berjudul “Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” terbukti bahwa media ludo efektif diterapkan pada pembelajaran.

Berdasarkan Uraian di atas, peneliti mengambil penelitian berjudul “Pengembangan Media Permainan Ludo Pembagian Angka (PELUPA) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Literasi Matematis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika tentang pembagian dengan menggunakan media permainan ludo di SD Negeri Mangunsari 01 belum pernah diterapkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian jenis Research dan Development (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk mengembangkan serta menghasilkan suatu produk khusus. Selain itu, metode ini juga melibatkan pengujian efektivitas dan produk tertentu (Sugiyono, 2018: 297).

Model Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (ADDIE). Tahap analisis berkaitan dengan kegiatan menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga ditemukan produk yang akan dikembangkan. Desain adalah kegiatan merancang suatu

produk sesuai dengan kebutuhan dengan merancang media permainan ludo. Pengembangan adalah kegiatan melakukan pengujian produk kepada ahli materi dan media. Implementasi adalah kegiatan penggunaan produk dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar. Evaluasi adalah kegiatan menilai apakah produk tersebut efektif untuk dikembangkan (Sukmadinata, N. S, 2017:38).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 18 peserta didik kelas IV A SD Negeri Mangunsari 01 Salatiga. Selain itu, guru kelas sebagai penilai penggunaan media yang dikembangkan. Tempat pelaksanaan uji coba produk dilakukan di kelas IV SD Negeri Mangunsari 01 Salatiga.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi dan media, angket respon peserta didik dan guru, serta soal pretest dan posttest peserta didik. Ahli materi dan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu masing-masing satu dosen dan satu guru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) atau dapat disingkat dengan R&D. Penelitian ini digunakan untuk memvalidasi, mengetahui kepraktisan, keefektifan, dan efektivitas sebuah produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa permainan ludo pembagian angka yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis

peserta didik SD kelas IV pada materi pembagian bersusun porogapit. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analysis (analisis), design (perencanaan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Uraian hasil penelitian dari lima tahap model ADDIE adalah sebagai berikut.

Analisis

Analisis dilakukan dengan dua proses yaitu observasi dan wawancara karakteristik peserta didik kepada guru. Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Peserta didik perlu dipancing untuk menyampaikan pendapat mereka. Pada pembelajaran matematika, peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena menganggap pembelajaran matematika itu sulit dan monoton. Selain itu, Peserta didik lebih menyukai terlibat secara langsung saat pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV, pada materi pembagian bersusun porogapit peserta didik dapat memahami materi dengan baik akan tetapi mereka masih kesulitan dalam memahami soal cerita. Peserta didik juga hanya diberi materi dan guru tidak menggunakan media permainan dalam pembelajaran.

Desain

Perencanaan dilakukan dengan menentukan judul dan tema untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan, mencari dan mengumpulkan materi tentang pembagian bersusun porogapit pada buku paket peserta didik dan guru maupun di internet, mengembangkan capaian

pembelajaran, membuat media permainan ludo pembagian angka, membuat tujuan pembelajaran, dan menyusun modul pembelajaran.

Pengembangan

Pengembangan dilakukan melalui validasi produk yang dikembangkan oleh ahli materi dan media. Validasi dilaksanakan untuk mengetahui dan mengevaluasi kedalaman materi yang terdapat dalam produk. Sehingga pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi dan akurat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah ketiga hasil validasi oleh validator:

1. Hasil validasi materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi kelengkapan materi, kebenaran materi, sistematika materi. Instrumen validasi ahli materi menggunakan rentang skor 1 sampai 5 dengan jumlah soal 10. Sedangkan instrumen validasi ahli materi jumlah soal 15 butir. Penilaian dihitung menggunakan rumus:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Diperoleh presentase sebesar 80% pada ahli materi 1 sehingga dikategorikan layak tanpa ada catatan revisi atau perbaikan. Diperoleh presentase sebesar 96% pada ahli materi 2 sehingga dikategorikan layak tanpa ada catatan revisi atau perbaikan. Rata-rata dari 2 persentase tersebut yaitu 88 % tergolong dalam interval 86 - 100%, maka materi untuk media pembagian angka yang dikembangkan sudah baik dan menarik serta sangat layak untuk

digunakan dalam pembelajaran.

Diperoleh presentase sebesar 97% dari ahli media 1 sehingga dikategorikan sangat tinggi tanpa ada catatan revisi atau perbaikan. Maka media permainan ludo pembagian angka yang dikembangkan sudah sangat baik dan menarik serta layak untuk digunakan. Sedangkan untuk ahli media 2 diperoleh presentase sebesar 95, 7% sehingga dikategorikan tinggi dengan revisi. Hasil rata-rata dari persentase kedua validator adalah 96, 35% tergolong dalam interval 86 - 100%, maka dapat dikatakan sangat layak.

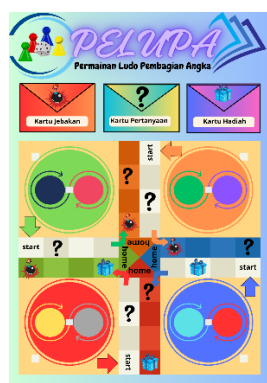
Berikut adalah revisi media permainan ludo:

a) Papan permainan



Gambar 1. Papan Permainan Sebelum Revisi

Gambar 1. adalah papan permainan ludo sebelum direvisi. Saran dari ahli media 2 (guru) memberi masukan bahwa papan permainan ludo belum ada alur atau arah jalannya pion. Sebaiknya diberi alur jalannya pion dengan jelas.

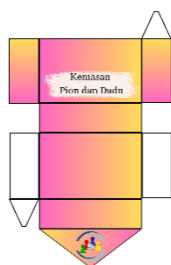


Gambar 2. Papan Permainan Setelah Revisi

Gambar 2 merupakan papan permainan yang sudah diberi arah jalannya pion. Arah jalannya dibuat panah sesuai dengan warna home untuk memudahkan peserta didik dalam bermain.

b) Kemasan dadu dan pion

Kemasan dadu dan pion belum ada, maka dari itu ahli media 2 (guru) memberikan saran untuk membuat kemasan dadu dan pionnya.



Gambar 3. Desain Kemasan pion dan dadu

Gambar 3 adalah desain kemasan untuk pion dan dadu. Sesuai saran dari ahli media 2 (guru) supaya lebih rapi dan tidak hilang dibuat kemasan dadu dan pionnya.

Implementasi

Pada tahap ini penelitian dilakukan dengan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada media permainan ludo

pembagian angka. Uji coba terbatas ini dilaksanakan di SD Negeri Mangunsari 01 Salatiga yang terdiri dari 1 orang guru dan 18 peserta didik sekolah dasar. Uji coba terbatas dilakukan selama 3 hari dari tanggal 6 Mei hingga 8 Mei 2024. Pada hari pertama penelitian, kegiatan yang dilakukan adalah membagi pretest untuk dikerjakan peserta didik dan membahas materi pembagian bersusun porogapit. Hari kedua penelitian melakukan uji coba produk kepada peserta didik dan didampingi guru kemudian membagi angket tanggapan peserta didik dan guru terkait penggunaan media permainan ludo pembagian angka. Hari ketiga mengulas materi dan membagikan soal pretest untuk dikerjakan peserta didik.

Evaluasi

Pada tahap evaluasi, berisi hasil penilaian terhadap media yang dikembangkan. Tahap evaluasi pada model ADDIE ada dua macam yaitu tahap evaluasi formatif dan tahap evaluasi sumatif. Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hal ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui kelayakan dan keefektifan pada media permainan ludo pembagian angka yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada revisi tahap-tahap sebelumnya, termasuk revisi dari para validator yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki media sehingga menjadi lebih baik dan layak.

1) Keefektifan media permainan ludo pembagian angka

Keefektifan dilihat dari penilaian soal pretest dan posttest yang diukur menggunakan uji-t SPSS statistic 25. Berdasarkan hasil uji t

pengukuran awal dan pengukuran akhir diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar literasi matematis awal dan literasi matematis akhir yang artinya ada pengaruh dalam penggunaan media permainan ludo pembagian angka. Jadi media permainan ludo pembagian angka efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis kelas IV SD.

Evektivitas diperoleh dari pengukuran pretest dan postest menggunakan uji N-Gain menggunakan SPSS Statistis 25. Hasil N-Gain menunjukkan descriptive statistics diperoleh nilai mean 0,8535. Berdasarkan kriteria tingkat N-Gain, maka nilai peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan tinggi.

2) Kepraktisan media permainan ludo

Data dalam penilaian kepraktisan permainan ludo pembagian angka yang dikembangkan diambil dari hasil instrumen respon guru terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian dari guru kelas IV A, skor kepraktisan permainan ludo pembagian angka yang dinilai berjumlah 57 dari skor total 60. Diperoleh persentase 95% dari angket tanggapan guru kelas. Dari hasil tanggapan guru tersebut dapat dikategorikan tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan ludo pembagian angka yang dikembangkan

praktis karena dalam kategori tinggi. Sedangkan hasil respon peserta didik terhadap permainan ludo pembagian angka mendapat rata-rata 83,19% dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan ludo pembagian angka yang dikembangkan praktis karena dalam kategori tinggi

Pembahasan

Kebaharuan dari penelitian yang dikembangkan adalah permainan ludo didesain dengan menambahkan berbagai aspek tambahan seperti kartu pertanyaan yang berupa soal cerita. Media pembelajaran ini didesain untuk belajar sambil bermain agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Bedanya penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah belum dikembangkannya media permainan ludo menggunakan pada materi pembagian bersusun porogapit dalam meningkatkan literasi matematis peserta didik.

Pengembangan media yang efektif menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pembahasan tingkat validitas media pembelajaran permainan ludo pembagian angka (PELUPA) untuk meningkatkan literasi matematis peserta didik kelas IV SD dengan hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor persentase 88% dan tergolong dalam interval 86 - 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil dari validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor persentase 96,35% dan tergolong dalam interval 86 - 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan penelitian Fauza (2021), Kusuma (2016), Fitriana (2021), dan Kusuma (2021) menyatakan

bahwa, hasil validasi ahli media dikategorikan sangat layak. Sehingga, sesuai dengan persentase pencapaian pada bab III nilai tersebut dapat termasuk pada interpretasi kategori sangat layak. Demikian pengembangan media pembelajaran permainan ludo pembagian angka (PELUPA) untuk meningkatkan literasi matematis peserta didik kelas IV SD sangat layak digunakan.

Media permainan ludo pembagian angka efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis kelas IV SD. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aniah (2022) dan Jihan (2019) bahwa pengembangan media ludo tergolong efektif untuk diterapkan saat pembelajaran. Media permainan ludo dikatakan efektivitas dilihat dari hasil belajarnya yang meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian Ulya (2022), Pratiwi (2021), Nissa (2022) yang mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik lebih tinggi menggunakan media ludo daripada tidak menggunakan menggunakan media ludo.

Kepraktisan pengembangan media permainan ludo pembagian angka dari hasil tanggapan guru dan peserta didik dapat dikategorikan praktis. Persentase tanggapan guru adalah 95% dan rata-rata persentase tanggapan peserta didik adalah 83, 19%, maka dapat dikategorikan sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Aniah, Dwi Oktaviana, dan Hartono (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa”. Tingkat kepraktisan dengan rata-rata persentase dari respon guru sebesar 92, 94% dengan kriteria sangat praktis dan rata-rata

persentase dari respon siswa 86, 68% dengan kriteria sangat praktis.

Keterbatasan penelitian dari penelitian ini hanya berfokus pada literasi matematis dilihat dari hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, jika diimplementasikan di kelas yang lain bisa terjadi perbedaan peningkatan literasi matematis peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media yang efektif menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penilaian validator ahli materi dalam media permainan ludo pembagian angka dengan persentase 88%, sedangkan hasil validasi aspek media dengan persentase 96, 35% maka dapat dikategorikan sangat layak.

Hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil pre test dan post test artinya ada pengaruh dalam penggunaan media permainan ludo pembagian angka dapat dikatakan efektif.

Media permainan ludo pembagian angka dinyatakan sangat praktis digunakan persentase 95%. Sedangkan untuk tanggapan peserta didik dengan persentase 83, 91% dengan kategori sangat layak.

DAFTAR RUJUKAN

Aniah, T., Oktaviana, D., & Hartono, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa*. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*,

- 1(2), 51-65.
- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 52-59.
- Fauza, R. (2021). *Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pergeseran Kesetimbangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 108-115.
- Fauziah, F., Rochani, R., & Handoyo, A. W. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja*. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 13-33.
- Kusuma, D. (2022). *Pengembangan Media Belajar Berbasis Game Angry Bird Matematika*. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 9(2), 53-60.
- Kusuma, D. (2016). *Pengembangan Mobile Learning Matematika Sebagai Suplemen Pembelajaran Trigonometri Siswa SMA Kelas X* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW).
- Mukminah, M., Hirlan, H., & Sriyani, S. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1 Anyar*. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-14.
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). *Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563-2570.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). *Analisis faktor rendahnya minat belajar matematika peserta didik kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang*. *Jurnal Educatio Fkip UNMA*, 5(2), 68-74.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2)
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Cet.1*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulya, H. (2017). *Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 6, No. 11, pp. 371-376).
- Zakirman, Z. (2019). *Peningkatan Minat Baca Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Play-Think-Pair-Share Di SDN 19 Nan Sabaris*. *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 11(1), 41-51.