



Penerapan Game Puzzle Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada kelas II SDN 153 Pekanbaru

Yespa Warinta¹, Sakban², Deprizon³ Cici Saputri⁴

¹Universitas Muhammadiyah Riau

²Universitas Muhammadiyah Riau

³Universitas Muhammadiyah Riau

⁴Universitas Muhammadiyah Riau

Email: yespawarinta@gmail.com, sakban@umri.ac.id, deprizon@umri.ac.id, cicisaputri@umri.ac.id

Cara Mensitasi Artikel ini:

Yespa, W. Sakban, Dprizon & Cici.S (2024). Penerapan Game Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Kelas III SDN 153 Pekanbaru. *Jurnal Payung Sekaki; Kajian Keislaman* 2(2), 92-100.

ABSTRACT

Keywords:

Puzzle games, learning interest, mathematic subject

Kata Kunci:

Game puzzle, minat belajar, mata pelajaran matematika

pendidikan didesain dengan suasana yang menyenangkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hal ini diperuntukkan agar terciptanya peserta didik yang aktif, berpotensi dan memiliki akhlak mulia, karena pendidikan merupakan sarana terpenting dalam meningkatkan sumber daya manusia, Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu matematika karena matematika berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Namun kebanyakan siswa menganggap pelajaran matematika yaitu pelajaran yang sulit sehingga minat belajarnya rendah. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika pada kelas II SDN 153 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif subjek yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 153 Pekanbaru. Berada kategori sangat tinggi yang meningkat secara signifikan dari 2,7 menjadi 4,7. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan game puzzle sebagai media belajar berhasil meningkatkan minat belajar matematika bagi peserta didik, Permainan game puzzle teka-teki ini juga mengasah kecerdasan otak, kemampuan berpikirnya, dan sebagai pengingat anak.

ABSTRAK

Education is designed with a pleasant atmosphere to achieve learning objectives. This is intended to create active, potential, and morally upright students, because education is the most important means of improving human resources. One of the subjects in elementary school is mathematics because it is related to everyday life. However, most students consider mathematics a difficult subject, resulting in low learning interest. This study aims to increase interest in learning mathematics in second-grade students at SDN 153 Pekanbaru. This study used classroom action research (CAR) with a quantitative approach. The subjects who became respondents in this study were second-grade students at SDN 153 Pekanbaru. The subjects were in the very high category, which increased significantly from 2.7 to 4.7. This study shows that the application of puzzle games as a learning medium successfully increased interest in learning mathematics for students. This puzzle game also sharpens brain intelligence, thinking skills, and serves as a reminder for children.

Informasi Artikel:

Diterima:

14/07/2025

Direvisi:

18/07/2025

Diterbitkan

19/07/2025

***Corresponding Author**

yespawarinta@gmail.com,
om,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi suatu bangsa. Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang agar menjadi insan yang mandiri dalam masyarakat. Dikatakan demikian karena dengan pendidikan manusia dapat dibentuk untuk

lebih sempurna dari makhluk Tuhan yang lainnya sebagai khalifah di muka bumi (Deprizon 2021). Pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak-anak.(Salman2025). Pendidikan berupaya mengembangkan kemampuan peserta didik baik bidang akademik maupun non akademik. Pengembangan dibidang akademik seperti pengembangan kemampuan berbahasa, berhitung, mengenal alam, dan lingkungan sosial sesuai dengan mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Pada UU No 20 Tahun 2003 pendidikan didesain dengan suasana yang menyenangkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hal ini diperuntukkan agar terciptanya peserta didik yang aktif, berpotensi dan memiliki akhlak mulia, selain itu agar peserta didik memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri, bangsa maupun negara. (Dari Jurnal (Andriany & Warsiman, 2023) dan dikutip oleh Sakban et al. 2022) karena pendidikan merupakan sarana terpenting dalam meningkatkan sumber daya manusia (Nomor et al. 2024). Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah yaitu matematika (Intisari, 2017). Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak kalah pentingnya jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, karena matematika berkaitan dalam kehidupan sehari-hari (Mastura, 2022).

Berkembangnya zaman sekarang Sistem pendidikan senantiasa dituntut untuk selaras dengan berkembangnya zaman, yang mana di dalamnya termasuk perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Dwi Utami, 2013). Pada era digital sekarang yaitu pada teknologi digital yang telah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan di masyarakat sehari-hari maupun didunia pendidikan yang dapat membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran seperti mata pelajaran matematika. (Murtiningsih and Kusmiyati 2023).

Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru mempunyai tugas untuk memilih menerapkan metode, media, model dan media pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan. pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. (Salman, 2024).

Ironisnya matematika dikalangan para pelajar merupakan mata pelajaran yang kurang disukai, minat mereka terhadap pelajaran ini rendah sehingga penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika menjadi sangat kurang, siswa menganggap mata pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, sehingga dalam proses belajar siswa

Yespa Warinta; Sakban; Deprizon; Cici Saputri

kebanyakan lambat paham, mudah bosan dan kurang aktif pada pelajaran matematika disaat guru menerangkan di depan kelas (Apriyani, Nugraha, and Yuliawan, 2022).

Pembelajaran matematika adalah suatu hal yang sangat penting karena dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika mempunyai tujuan yang harus dicapai. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, guru harus mampu mengorganisir setiap komponen sehingga dapat berinteraksi satu sama lain dengan baik. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir sistematis, logis, kritis, dan konsisten, serta menumbuhkan semangat dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah agar minat siswa lebih meningkat dalam pelajaran matematika (Pratama, 2016).

Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas II SDN 153 Pekanbaru pada mata pelajaran matematika yang mana permasalahannya ada sebagian siswa kurang aktif dalam belajar dan lambat menangkap pada proses pembelajaran matematika yaitu di saat guru menjelaskan didepan kelas dengan metode manual, siswa akan cenderung lebih mudah bosan dan kurang paham apabila guru menerangkan dengan metode tersebut, sedangkan dalam minat belajar matematika sangatlah penting ada dalam diri siswa disekolah.

Maka peneliti tertarik untuk menggunakan penerapan game puzzle Sebagai Media belajar untuk meningkatkan minat belajar matematika pada Kelas II SDN 153 Pekanbaru. Yaitu penerapan game puzzle adalah Permainan teka-teki yang memberikan cara yang berbeda, game puzzel ini telah tersedia sebuah pertanyaan yaitu pelajaran matematika tersebut yaitu sebuah pertanyaan yang biasa anak kerjakan. Permainan teka-teki digunakan guru sebagai kegiatan pembelajaran yang berbeda dan menarik sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar anak dalam mata pelajaran matematika tersebut. (ANJALEKA 2021)

Dalam permainan game puzzle yang berbentuk teka-teki, yaitu suatu kegiatan permainan yang menyenangkan dengan menerka jawaban dari pertanyaan teka-teki yang berfungsi dapat menghilangkan rasa cemas dan rasa bosan serta dapat meningkatkan perkembangan kognitif dengan mengasah kemampuan berpikir melalui pemecahan masalah dari teka-teki tersebut (Antoro et al., 2023). Permainan game puzzel teka-teki ini juga mengasah kecerdasan otak, kemampuan berpikirnya, serta bermanfaat sebagai pengingat anak dalam pelajaran matematika yang sudah dijelaskan karena soal yang diberikan dalam permainan teka-teki melalui tantangan yang akan diisi sampai menyelesaikan level yang

telah ditentukan pada permainan game puzzel tersebut yang menambah pengetahuan anak. (Aini, Ayu, and Siswati 2019)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan peneliti adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis (dalam Hopskin, 2011, hlm 88) penelitian tindakan merupakan studi sistematis yang dilaksanakan oleh sekelompok partisipan untuk meningkatkan praktik pendidikan dengan tindakan-tindakan praktis mereka sendiri dan refleksi mereka terhadap pengaruh dari tindakan itu sendiri.

Metode penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan. (Trianto, 2010, hlm. 13). Maka dari itu peneliti melakukan penelitian langsung ke SDN 153 Pekanbaru Jalan Semangka untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika pada kelas II.

Berdasarkan skema desain penelitian di atas maka dapat diuraikan bahwa tahap awal dari penelitian ini yaitu dengan melakukan pengambilan data untuk mengukur minat belajar siswa kelas II SDN pada mata pelajaran matematika. Jika minat belajar siswa kelas II SDN pada mata pelajaran matematika rendah, maka hal yang dilakukan selanjutnya yaitu memberi tindakan atau pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan game puzzel sebagai media belajar untuk meningkatkan minat belajar matematika pada kelas II SDN 153 Pekanbaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Berdirinya SDN 153 Pekanbaru

Bermula SD ini berdiri didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan Nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 400 siswa ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Yaitu Kepala Sekolah SD Negeri 153 Pekanbaru saat ini adalah Ibu Armita S.Pd. Operator yang bertanggung jawab adalah Achmad Rostian Putra.

SD Negeri 153 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau. SD Negeri 153 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah jenjang SD di wilayah Kota Pekanbaru yang pendidikan

Yespa Warinta; Sakban; Deprizon; Cici Saputri

berkualitas dengan akreditasi A dan sertifikasi ISO 9001:2008. Dengan adanya keberadaan SD Negeri 153 Pekanbaru, dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru jalan semangka.

Visi dan Misi

Adapun Visi SDN 153 Kota Pekanbaru adalah: “Terwujudnya peserta didik yang berkarakter, terampil, dan berprestasi dalam mewujudkan Pekanbaru kota bertuah.”

Sedangkan misinya antara lain:

1. Meningkatkan kualitas peserta didik yang bertakwa terhadap tuhan yang maha esa.
2. Mengembangkan karakter cinta tanah air.
3. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan yang professional berwawasan global sesuai dengan pendidikan abad-21.
4. Membina prestasi akademik dan non akademik.
5. Mewujudkan peserta didik yang aktif, kreatif, bernalar kritis, serta meningkatkan budaya literasi dan numerasi.
6. Membina kemandirian peserta didik melalui pembiasaan dan pengembangan diri.
7. Meningkatkan kedisiplinan dan membiasakan sikap 5S (sapa, senyum, salam, sopan dan santun).
8. Mewujudkan sikap perilaku, bersih, tertib, usaha bersama, aman dan harmonis.

Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus/ Sebelum Intervensi)

Sebelum penerapan game puzzle, minat belajar matematika siswa kelas II SDN 153 Pekanbaru cenderung rendah. Hal ini dapat diindikasikan oleh beberapa kondisi yang biasanya terjadi dalam pembelajaran konvensional. Hasil Observasi Awal Peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu (Pra Siklus) terhadap proses pembelajaran Matematika di kelas II SDN 153 Pekanbaru. Pelaksanaan pembelajaran pra siklus untuk kelas II. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh minat belajar siswa untuk mengetahui pembelajaran Matematika di kelas II sebelum diterapkan Penerapan Game Puzzle sebagai media belajar dengan melihat atau mengamati secara langsung pembelajaran yang ada di kelas, kemudian dicatat yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan pra siklus, guru wali kelas mata pelajaran Pendidikan Matematika dalam pembelajarannya belum menggunakan Penerapan Game puzzle sebagai media belajar, guru hanya menjelaskan dengan metode manual sehingga

Penerapan Game Puzzle Sebagai Media Belajar

pembelajaran terlihat dari siswa menjadi kurang berminat, kurang aktif dan kurang paham dalam pembelajaran, sedangkan guru terus memberikan materi, tetapi siswa tidak paham dan tidak aktif pada saat guru menerangkan di depan kelas karena menggunakan metode manual tersebut.

Adapun nilai perolehan hasil pengamatan dan angket minat belajar siswa kelas II SDN 153 Pekanbaru dengan rumus yang digunakan dalam menentukan kategori penggolongan minat belajar peserta didik pada rata-rata skor minat belajar (A), Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi (SDI) yaitu (Adnyana 2020) :

$$A = \frac{\text{Jumlah skor minat belajar}}{\text{Banyaknya peserta didik}}$$

$$MI = \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{Skor terendah ideal})$$

$$SDI = \frac{1}{6} (\text{Skor Tertinggi ideal} - \text{Skor terendah ideal})$$

Sehingga kategori tingkat minat belajar peserta didik menjadi 5 kelompok yang disajikan dalam Tabel berikut:

Tabel 1
Rumus Kategori

Kategori	Rumus
Sangat Tinggi	$x \geq MI + 1,5 SDI$
Tinggi	$MI + 0,5 SDI \leq X < MI + 1,5 SDI$
Sedang	$MI + 0,5 SDI \leq X < MI + 0,5 SDI$
Rendah	$MI + 1,5 SDI \leq X < MI - 0,5 SDI$
Sangat rendah	$X < MI - 1,5 SDI$

Sehingga Kategori Penggolongan minat belajar peserta didik dapat disajikan tabel berikut:

Tabel 2
Kategori Penggolongan Minat Belajar Pra-Siklus

Kategori	Nilai	Banyak Siswa
Sangat Tinggi	4,75-6	0
Tinggi	3,91-4,75	3
Sedang	3,09-3,91	0
Rendah	2,25-3,08	16
Sangat Rendah	1-2,25	7

Dari hasil angket pra siklus, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang memiliki minat belajar dengan kategori tinggi sebanyak 3 orang, pada kategori rendah sebanyak 16 orang, kategori sangat rendah sebanyak 7 orang, dan tidak ada siswa yang memiliki minat belajar pada kategori sedang dan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas II masih belum tercapai, karena hanya 3 siswa yang

Yespa Warinta; Sakban; Deprizon; Cici Saputri

memiliki minat belajar dengan kategori tinggi, untuk itu perlu dilakukan sebuah tindakan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya dengan Penerapan Game Puzzle sebagai Media Belajar.

Peningkatan Minat Belajar

Berdasarkan hasil penelitian mulai dari Pra-siklus ke siklus I dan sampai siklus II. Minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika melalui penerapan game puzzle sebagai media belajar terus mengalami setiap siklus. Hal ini juga diikuti oleh peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan selama penelitian berlangsung sehingga pembelajaran dapat dikatakan efektif dan efisien. Peningkatan terlihat dari hasil skor peningkaan minat belajar peserta didik pada tabel berikut :

Tabel 3
Nilai Perolehan Rata-rata

Siklus	Rata-rata	Kategori
Pra Siklus	2,7	Rendah
Siklus 1	3,6	Sedang
Siklus 2	4,7	Sangat Tinggi

Berdasarkan data tabel 4.2 maka dapat dideskripsikan bahwa ada perubahan atau peningkatan minat belajar peserta didik yang terjadi pada pra siklus menunjukkan rata-rata minat belajar peserta didik adalah 2,7. Selanjutnya setelah dilakukan tindakan pada siklus I pertemuan perta dan pertemuan ke dua dengan penerapan game puzzle sebagai media belajar. Diperoleh rata-rata minat belajar adalah 3,6. Namun peningkatan tersebut belum signifikan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II pertemuan ke tiga dan pertemuan ke empat dengan memperhitungkan hasil refleksi pada siklus I. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II dengan penerapan game puzzle sebagai media belajar, diperoleh rata-rata minat belajar peserta didik 4,7 peningkatan tersebut telah mencapai taraf signifikan, maka penelitian dicukupkan pada siklus II. Sehingga dapat diajukan satu rekomendasi bahwa penerapan game puzzle sebagai media belajar, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas II SDN 153 Pekanbaru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis penelitian yang telah peneliti laksanakan tentang penerapan game puzzle sebagai media belajar untuk meningkatkan minat belajar

Penerapan Game Puzzle Sebagai Media Belajar

matematika pada kelas II SDN 153 Pekanbaru, maka dapat dideskripsikan bahwa ada perubahan atau peningkatan minat belajar peserta didik yang terjadi pada pra siklus menunjukkan rata-rata minat belajar peserta didik adalah 2,7. Selanjutnya setelah dilakukan tindakan pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan ke dua dengan penerapan game puzzle sebagai media belajar.

Diperoleh rata-rata minat belajar adalah 3,6. Namun peningkatan tersebut belum signifikan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II pertemuan ke tiga dan pertemuan ke empat dengan memperhitungkan hasil refleksi pada siklus I. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II dengan penerapan game puzzle sebagai media belajar, diperoleh rata-rata minat belajar peserta didik 4,7 peningkatan tersebut telah mencapai taraf signifikan, Sehingga dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa penerapan game puzzle sebagai media belajar, penerapan game puzzle terbukti dapat meningkatkan minat belajar matematika pada kelas II SDN 153 Pekanbaru.

REFERENSI

- Adnyana, Eka Made. 2020. "Implementasi Model Pembelajaran Stad Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Indonesian Journal of Educational Development* 1(3): 496–505.
- ANJALEKA, KHOLIS. 2021. "Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1(4): 114–19.
- Deprizon, Deprizon. 2021. "Pengembangan Pembelajaran Hifzhil-Qur'an Dengan Penilaian Autentik Sebagai Penggerak Karakteristik Siswa Di Lembaga Pendidikan Formal." *Kreatifitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 10(1): 22–35.
- Nomor, Volume, Tahun Halaman, Viona Afrila, and Radhiyatul Fithri. 2024. "Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan Penerapan Media Pembelajaran Video Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di SDN 017 Seberang Cengar." 1: 97–104.
- Sakban et al. 2022. "Implikasi Kebijakan Tentang Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar Juara Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(5): 6219–25.
- Intisari. 2017. "Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Magister PAI* 1 (1): 62–71.
- Mastura. 2022. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Dengan
**Jurnal Payung Sekaki; Kajian Keislaman
Vol 2 No 2 (2025)**

Yespa Warinta; Sakban; Deprizon; Cici Saputri

- Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri 004 Nongsa.” *Jurnal Pendidikan Kreatif* 3 (1): 38–55. <https://doi.org/10.24252/jpk.v3i1.32136>.
- Dwi Utami, Wicka Yunita. 2013. “Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki.” *Jiv* 8 (1): 1–9. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.1>.
- Murtiningsih, Dwi Heri, and Kusmiyati. 2023. “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Matapelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13 (3): 271–79.
- Apriyani, Rani, Ugi Nugraha, and Ely Yuliawan. 2022. “Minat Siswa Teradap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal.” *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 6 (1): 38–
- Pratama, Kumarani Mita. 2016. “PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI APLIKASI TURUNAN Mencari Nilai Maksimum Penilaian Cukup , Dan 1 Validator Memberikan Penilaian Baik . Dengan Hasil Tersebut , Maka Dapat Disimpulkan Bahwa Media Puzzle Dapat Digunakan Dalam.” *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Abmad Dablan* 1 (1): 140–45.
- Antoro, Budi, Mekar Meilisa Amelia, Lukman Hakim, and Fachrul Rozi. 2023. “Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan.” *Madaniya* 4 (1):399–404. <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/372>.
- Aini, Baiq Olatul, Khaerunnisa Cantika Ayu, and Siswati Siswati. 2019. “Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD.” *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika* 3 (1): 74. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.768>.
- Salman, Universitas Muhammadiyah. 2024. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran NHT Dan STAD Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDIT Al Hidayah Kota Pekanbaru.” 1(4): 143–57.
- Salman, Salman. 2025. “Pembinaan Tahsin Al-Quran Bagi Guru SD Muhammadiyah 5 Kota Pekanbaru.” *Jurnal Dedikasi Pengabdian Pendidikan* 1(1): 25–33.