

Media Pembelajaran Mistery Box Bilangan (MISBOXBIL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Arif Choirul Mufidah, Retno Marsitin, Ettik Irawati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. Supriadi No. 48 Kecamatan Sukun, Kota Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia
mufidaharif3@gmail.com, mars_retno@unikama.ac.id, ettik1976@gmail.com*

Abstract: *This research was conducted with the aim of improving student learning outcomes in mathematics learning place value material for class III-A as many as 22 students at SDN Bandulan 4, Malang City. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) using 2 cycles. in cycle 1 percentage of 64% had completed and not completed with a percentage of 36%, in cycle 1 students got an average learning outcome of 70,5. In cycle II, students got an average learning outcome of 90, percentage of 91% and not completed it with a percentage of 9%. Based on these learning results, it can be said by the participants that the Mistery Box Numbers (Misboxbil) learning media can improve student learning outcomes in class III-A at SDN Bandulan 4, Malang City.*

Key Words: Media Misboxbil (Mystery Box Numbers), Mathematics, Learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi nilai tempat kelas III-A sebanyak 22 peserta didik di SDN Bandulan 4 Kota Malang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Pada siklus 1 presentase 64% telah tuntas dan peserta didik tidak tuntas dengan presentase 36%, pada siklus 1 peserta didik mendapatkan rata rata hasil belajar 70,5. Pada siklus II peserta didik mendapatkan rata rata hasil belajar 90 yang telah tuntas dengan presentase 91% dan yang tidak tuntas sebanyak 9%. Berdasarkan hasil belajar tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Mistery Box Bilangan (Misboxbil) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III-A SDN Bandulan 4 Kota Malang.

Kata kunci: Media Misboxbil (Mistery Box Bilangan), Matematika, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha membantu para peserta didik mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya. Dengan demikian Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan keterampilan dalam kehidupannya (Pristiwanti, dkk 2022). Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (never ending process), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila (Sujana, 2019). Pendidikan merupakan investasi yang sangat penting dalam rangka menghadapi dunia yang semakin kompleks dan berkembang seperti ini. Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan harus beradaptasi dengan kebutuhan zaman (Ulfah & Arifudin, 2023).

Berdasarkan analisis diatas, pendidikan di Indonesia sangat penting bagi anak untuk meningkatkan kualitas diri anak agar dapat berkembang serta dapat memperbaiki hidup sesuai dengan zaman.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara dua manusia yaitu pembelajar sebagai pihak yang belajar dan pembelajar sebagai pihak yang mengkondisikan terjadinya kegiatan belajar. (Retno Marsitin, 2014). Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu system pendidikan. Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, artinya matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya fikir manusia (Susanti, 2020). Pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar dalam matematika yang mengandung arti belajar (berpikir) (Retno Marsitin, 2015).

Pembelajaran mengenai nilai tempat bilangan pun menjadi bagian penting yang dilaksanakan di sekolah. Oleh karenanya, setiap guru dan calon guru harus "lebih dalam" menguasai konsep tentang nilai tempat bilangan. Disamping itu, harus pandai menyuguhkan pembelajaran mengenai bilangan kepada setiap anak didiknya, sehingga kedepannya nanti diharapkan siswa tersebut mampu memecahkan persoalan kehidupan sehari harinya yang berkenaan dengan konsep bilangan (Adjie dkk, 2020).

Materi nilai tempat merupakan materi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar. Penguasaan tentang nilai tempat merupakan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat mengikuti materi pembelajaran selanjutnya yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) matematika, antara lain faktor fisik, psikis, lingkungan, sarana prasarana, dan metode pengajaran.

Masalah yang sering dijumpai pada siswa kelas III sekolah dasar adalah seringkali peserta didik salah mengucapkan atau menuliskan sebuah bilangan. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya pengetahuan akan konsep materi nilai tempat. Ada beberapa faktor mengapa peserta didik kurang dapat memahami konsep nilai tempat dengan baik, salah satunya adalah cara mengajar guru. Guru cenderung mengajarkan peserta didik dengan langsung memberi informasi. Contohnya, untuk menentukan nilai tempat angka-angka pada bilangan 125, peserta didik langsung diberitahu bahwa angka 5 menempati nilai satuan, angka 2 menempati nilai puluhan dan angka 1 menempati nilai ratusan. Hal ini mengakibatkan siswa langsung berhadapan dengan angka-angka yang masih asing baginya tanpa diberikan pemahaman konsep terlebih dahulu ataupun penggunaan media yang bisa menolong peserta didik mudah memahami materi nilai tempat.

(Susanto, 2013;5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. (Susanto, 2013;5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (M. Sobry Sutikno, 2013;105). (Pupuh Fathurroohman dan Sobry Sutikno. 2007:65) "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap" .

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Bandulan 4 Kota Malang, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran sudah digunakan didalam kelas. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran gambar. Proses pembelajaran di SDN Bandulan 4 kota Malang dilakukan dengan cara guru menampilkan Power Point dan pembagian LKPD, akan tetapi masih banyak peserta didik yang kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan cara belajar peserta didik yang cenderung berbeda beda. Sehingga peserta didik merasa bosan apalagi pada pembelajaran matematika yang tidak semua peserta didik suka karena masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan.

Media pembelajaran yang kurang efektif dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik pada materi nilai tempat dapat dilihat dari data pencapaian hasil evaluasi matematika peserta didik kelas III-A SDN Bandulan 4 Kota Malang pada saat penelitian awal yang didapatkan dari wali kelas III-A. Masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran Matematika yaitu 75. Berdasarkan data evaluasi yang diperoleh, 22 peserta didik dikelas yang belum mencapai Kriteria Minimum Ketuntasan yaitu 12 peserta didik yang berarti >70% peserta didik. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, kondusif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka disusun strategi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi nilai tempat dengan mengkonkretkan materi tersebut menggunakan media Media Mistery Box Bilangan (MISBOXBIL). Media Mistery Box Bilangan (Misboxbil) merupakan media yang terbuat dari kardus dibentuk seperti kado yang bisa dibuka tutupnya. Didalam media tersebut dilengkapi dengan berbagai macam aktivitas yang bisa dilakukan seperti pada bagian ROKAPU (Roda Angka Putar) yang bisa diputar oleh perwakilan salah satu anggota kelompok sampai berhenti pada bilangan, setelah peserta didik memutar roda angka putar guru menentukan angka yang akan diuraikan menjadi satuan, puluhan, ratusan, ribuan di LISANG (List Angka), setelah peserta didik mendapatkan list angka yang ditentukan oleh guru, selanjutnya menentukan nilai tempat bilangan dengan mengambil TIKKA (Stik Angka) yang sudah disediakan di dalam box, selanjutnya anggota kelompok mengambil stik angka kemudian dimasukkan ke dalam media KABIL (Kantong Bilangan). Jawaban yang sudah terjawab melalui media yang disediakan selanjutnya di tulis di LKPD yang sudah dibagikan oleh guru.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar nilai tempat melalui media MISBOXBIL. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Media Pembelajaran Mystery Box Bilangan (Misboxbil) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”.

Metode

Penelitian yang berjudul "Media Pembelajaran Mystery Box Bilangan (Misboxbil) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik" merupakan jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dimana penelitian tersebut dimaksudkan guna mengangkat permasalahan yang dihadapi oleh pendidik pada saat di lapangan. Seperti yang dipaparkan oleh Rusman (2020) penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian guna dapat memecahkan masalah-masalah ketika proses belajar mengajar di kelas berlangsung.

Subjek pada penelitian ini yakni peserta didik kelas III-A di SDN Bandulan 4 yang berada di Jln. Bandulan Gang 8B 2 No. 31 Kecamatan Sukun Kota Malang Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil. Peserta didik kelas III B tersebut secara keseluruhan berjumlah 22 peserta didik yang terdiri dari 12 perempuan dan 10 laki-laki.

Prosedur pengumpulan data penelitian ini berpatokan pada model Kemmis & Taggart (Arikunto, 2021) dipaparkan bahwa pada penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang dilalui yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Jadi, ke empat tahapan prosedur penelitian tersebut saling berkaitan satu sama lain dimana dilaksanakan dalam satu siklus dan akan diulangi kembali pada siklus berikutnya dengan adanya perbaikan dari siklus pertama hingga indikator keberhasilannya dari peserta didik tercapai.

Penelitian ini, untuk pengumpulan data menggunakan teknik berupa tes dan non tes, dimana tes yang digunakan yakni berupa soal evaluasi guna mengetahui sejauh mana hasil prestasi peserta didik. Sedangkan non tes yang digunakan yakni berupa observasi beserta lembar observasi seperti catatan guna menilai aktivitas belajar peserta didik selama proses belajar mengajar di kelas sedang berlangsung.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini dijabarkan dalam wujud kualitatif melalui penjabaran keseluruhan data yang diperoleh secara deskriptif komparatif. Analisis data yang dilakukan secara sederhana melalui mendeskripsikan kegiatan belajar mengajar pada setiap siklusnya yang disertai dengan data-data kualitatif. Dari lembar observasi dapat ditarik berupa data aktivitas peserta didik, sedangkan dari evaluasi aktivitas kegiatan belajar peserta didik dan tes tertulis dapat ditarik berupa data hasil belajar peserta didik. Adapun nilai hasil belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus seperti yang dipaparkan Arikunto (2010) yaitu :

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Peserta didik yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan sesuai dengan apa yang telah ditetapkan maka dapat dikatakan sudah berhasil. Kemudian untuk nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus seperti yang dipaparkan Arikunto (2007 : 264) yaitu:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai akhir}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase dari keberhasilan peserta didik dalam suatu pembelajaran yakni seperti yang diapaparkan Sudijono (2006 : 43) yaitu :

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas KKTP} \times 100\%}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis dalam penelitian ini menerapkan analisis komparatif seperti yang dipaparkan Sugiyono (2017) bahwa penelitian yang menggunakan analisis komparatif berartikan penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan bahwa analisis komparatif pada penelitian ini yakni membandingkan hasil dari data yang didapatkan guna meninjau adanya peningkatan. Adapun hasil perbandingan tersebut akan dipaparkan dalam bentuk deskriptif kualitatif.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas III-A dengan subjek penelitian yang berjumlah 22 peserta didik. Penelitian ini menggunakan dua siklus pembelajaran yang didahului dengan pra siklus, dilanjutkan siklus I dan siklus II guna melihat hasil daripeningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Media Mystery Box Bilangan (MISBOXBIL).

Berdasarkan pra siklus yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas III-A di SDN Bandulan 4 Kota Malang diperoleh permasalahan pada mata pelajaran matematika tepatnya pada materi nilai tempat bilangan. Adapun permasalahan tersebut disebabkan dari dua faktor yakni guru dan peserta didik dimana guru masih menggunakan media gambar saja sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan peserta didik masih banyak yang tergolong rendah pada hasil belajarnya.

Media pembelajaran yang menarik itu sangat penting perannya dalam proses belajar mengajar seperti yang dipaparkan Nasution (2013) bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran salah satu manfaatnya yakni peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar yang tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tetapi juga mendapatkan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Apabila guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran maka akan lebih mudah dan cepat dipahami oleh peserta didik sehingga berdampak pula pada keberhasilan peserta didik dalam belajar. Hasil Pra Siklus dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

NO.	Kriteria	Pra siklus
1.	Tuntas	10
2.	Belum Tuntas	12
3.	Presentase Tuntas	45,5%
4.	Presentase Belum Tuntas	54,5%
5.	Nilai Tertinggi	80
6.	Nilai Terendah	20

Dari hasil pra siklus tersebut hanya 10 dari 22 peserta didik atau hanya 45,5% peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan dalam belajar. Maka dari itu, dengan kondisi tersebut perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran matematika di kelas III-A untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun dalam pelaksanaan siklus I diawali dengan tahap membuat modul ajar, bahan ajar, LKPD, soal evaluasi, media pembelajaran, dan juga penilaian.

Siklus I ini sudah menggunakan media pembelajaran yang dibuat yakni Media Pembelajaran Mistery Box Bilangan (Misboxbil), dimana di dalam media tersebut peserta didik mengerjakan LKPD yang sudah dibagikan oleh guru. Kemudian dikerjakan sesuai arahan dari guru dengan menggunakan media yang sudah disediakan. Pembelajaran di akhiri dengan mengadakan refleksi, membuat kesimpulan, mengerjakan soal evaluasi, dan salam penutup. Hasil Siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Siklus I

NO.	Kriteria	Siklus I
1.	Tuntas	14
2.	Belum Tuntas	8
3.	Presentase Tuntas	64%
4.	Presentase Belum Tuntas	36%
5.	Nilai Tertinggi	85
6.	Nilai Terendah	50
7.	Rata-rata	70,5%

Data hasil belajar peserta didik pada siklus I tersebut menunjukkan bahwa terdapat 14 peserta didik atau sebanyak 64% yang berhasil mencapai ketuntasan dalam belajar. Penggunaan media Pembelajaran Mistery Box Bilangan (Misboxbil) menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran sehingga menimbulkan peningkatan dalam hasil belajar mereka. Seperti yang dipaparkan (Tobamba et al., 2019) bahwa salah satu alat yang memiliki potensi besar guna meningkatkan proses pembelajaran yakni media pembelajaran. Media pembelajaran menjadikan peserta didik lebih aktif dan lebih semangat dalam belajar guna memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik (Sulistiyani, 2023). Namun, masih perlu dilanjutkan pada siklus II dan masih terdapat peserta didik yang mengabaikan materi seperti mengganggu teman yang lain. Hal tersebut masih dapat dimaklumi sebab masih dalam siklus pertama dalam penelitian ini.

Pelaksanaan siklus II dengan tahapan awal yang sama seperti pada siklus I, namun tetap ada perbaikan seperti LKPD dan soal evaluasi yang tidak sama dengan siklus I. Pada media Pembelajaran Mistery Box Bilangan (Misboxbil) juga terdapat perbaikan atau penambahan seperti ditambah bagian stik angka dengan ditulis angkanya masing-masing sesuai nilai tempatnya dan juga penambahan nilainya pada wadah yang ditempel di dalam box. Hasil Siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Siklus II

NO.	Kriteria	Siklus II
1.	Tuntas	20
2.	Belum Tuntas	2
3.	Presentase Tuntas	91%
4.	Presentase Belum Tuntas	9%
5.	Nilai Tertinggi	100
6.	Nilai Terendah	65
7.	Rata-rata	90%

Data hasil belajar peserta didik pada siklus II tersebut menunjukkan bahwa terdapat 20 peserta didik atau sebanyak 91% yang berhasil mencapai ketuntasan dalam belajar. Penggunaan media Pembelajaran Mystery Box Bilangan (Misboxbil) menunjukkan bahwa peserta didik semakin antusias dan semangat dalam pembelajaran sehingga menimbulkan peningkatan yang banyak dalam hasil belajar mereka. Adapun media saat ini dianggap sebagai alat bantu belajar sehingga diberi wewenang guna menyampaikan pesan-pesan pendidikan (Abi Hamid et al., 2020) bahwa media berguna untuk membuat kemajuan yang nyata dalam bidang pendidikan baik itu dari segi media digital maupun media benda konkret. Seperti yang dikatakan juga oleh Nurul Audie (2019) bahwa media pembelajaran baik itu berupa digital ataupun benda konkret mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan juga membantu peserta didik memahami pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka guna adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil pada siklus terakhir yakni siklus II menunjukkan bahwa adanya sebuah media di dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah terselesaikan dengan media Pembelajaran Mystery Box Bilangan (Misboxbil) pada siklus I dan siklus II telah mencapai sasaran, yaitu adanya peningkatan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat di kelas III SDN Bandulan 4 Kota Malang. Penelitian pada siklus 1 sebanyak 14 peserta didik dengan presentase 64% telah tuntas dan sebanyak 8 peserta didik tidak tuntas dengan presentase 36%, pada siklus 1 peserta didik mendapatkan rata rata hasil belajar 70,5. Penelitian pada siklus II peserta didik mendapatkan rata rata hasil belajar 90 yang telah tuntas ada 20 peserta didik dengan presentase 91% dan yang tidak tuntas sebanyak 2 peserta didik dengan presentase 9%. Berdasarkan hasil belajar tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media Pembelajaran Mystery Box Bilangan (Misboxbil) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III-A SDN Bandulan 4 Kota Malang.

Daftar Rujukan

- Adjie N, Suci Utami Putri, Finita Dewi. (2020). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*:2549-8959
- Arikunto, S. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Rineka cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas*. Yogyakarta : Aditya Media
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., . . . Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. : Yayasan Kita Menulis.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/Bunayya.V7i1.9295>
- Marsitin, Retno. (2015). Komunikasi Matematik Dalam Pembelajaran Program Linier Berkarakteristik Kewirausahaan Untuk Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (2), 205–212
- Marsitin, Retno. (2014). Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Melalui Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Program Studi Pendidikan Matematika. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*, 4 (2), 538
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Nurul, Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2 (1). 586-595.
- Rusman, A. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Cv. Pena Persada
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sujana Wayan, (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2527-5445
- Susanti Yuliana. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sains*:180-191
- Susanti, R. (2019). Pengaruh Media Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 150-162
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutikno, M. Sobry. (2013). *Belajar dan Pembelajaran "Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil"*. Lombok: Holistica
- Tobamba, E. K., Siswonono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia : Jurnal Pendidikan Ke- SD-An*. 3 (2). 372-380.
- Ulfah, Opan Arifudin. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar*:13-22