

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PAPAN DIAGRAM PADA SISWA KELAS V SD

Asri Nur Cahyani¹, Lintang Kironoratri², Diana Ermawati³

¹PGSD UMK Kudus

²PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

¹ asrinurcahyani712@gmail.com, ² lintang.kironoratri@umk.ac.id,

³diana.ermawati@umk.ac.id,

ABSTRACT

Lack of use of learning media and monotonous learning during the teaching and learning process can result in low student learning outcomes. This classroom action research aims to determine the increase in students' mathematics learning outcomes after using board diagram media. This research was conducted in class V SDN Sambonganyar with a total of 25 students, the research used a Classroom Action Research type which was carried out in 2 cycles with 4 stages. 1). planning, 2). Implementation, 3). Observation, 4). Reflection. Data collection techniques in the form of interviews, observations, tests, and documentation. Data analysis techniques include quantitative and qualitative data. Research on student learning outcomes in the cognitive domain in pre-cycle shows an average value of 60% with a classical mastery result of 56%, research in cycle I shows an average value of 73% and cycle II 90% with an increase in cycle I to Cycle II 17% with completeness results classic 92%. Student learning outcomes in the affective domain of cycle I have an average of 67% and in cycle II of 81% with an increase of 14%. The learning outcomes of the psychomotor domain in the first cycle have an average of 61% and 78% in the second cycle with an increase of 17%. Based on the results of research on fifth grade students at SD Negeri Sambonganyar, it can be concluded that the implementation of learning by using board diagram media can improve student learning outcomes.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Board Diagram Media, Data Presentation.

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran yang monoton saat proses belajar mengajar dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah digunakannya media papan diagram. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Sambonganyar dengan jumlah subjek 25 siswa, penelitian menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan 2 siklus dengan 4 tahapan. 1). perencanaan, 2). Pelaksanaan, 3). Observasi, 4). Refleksi. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik Analisis data meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian Hasil Belajar siswa ranah kognitif pada prasiklus menunjukkan nilai rata-rata 60% dengan hasil ketuntasan klasikal 56%, penelitian pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 73% dan siklus II 90% dengan peningkatan siklus I ke Siklus II 17% dengan hasil ketuntasan klasikan 92%. Hasil belajar siswa ranah afektif siklus I memiliki rata-rata sebesar 67% dan pada siklus II sebesar 81% dengan peningkatan 14%. Hasil

belajar ranah psikomotorik siklus I memiliki rata-rata 61% dan siklus II 78% dengan peningkatan 17%. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SD Negeri Sambonganyar dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan digunakannya media papan diagram dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Media Papan Diagram, Penyajian Data.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan berguna dalam pendidikan, banyak peneliti juga yang mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting, namun mata pelajaran ini juga banyak ditakuti oleh banyak siswa, baik dari jenjang SD, SMP, SMA, bahkan hingga jenjang perkuliahan. Matematika memiliki tujuan meningkatkan kemampuan pemahaman dan penalaran siswa, serta kemampuan untuk menghadapi masalah baik matematika maupun pada kehidupan nyata (Mawardah, et al., 2023). Selain itu, *Mathematics learning that includes conceptual understanding rather than process mastery will increase performance and creativity so student will not be limited to procedures when facing problems* (Ermawati & Amalia, 2023). Karena materinya yang menyangkut kehidupan sehari-hari sehingga begitu pentinglah mata pelajaran matematika bagi para siswa.

Matematika terkategori mata pelajaran yang sulit dan ditakuti

oleh banyak siswa, maka sebab itu guru saat mengajar matematika harus berusaha semaksimal mungkin untuk membuat suasana pelajaran yang menyenangkan, dan bervariasi, sehingga siswa akan merasa nyaman dan mau memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di depan kelas, dengan begitu siswa akan merasa nyaman saat pembelajaran dan mampu menerima materi dengan baik (Amalia et al., 2022).

Tidak heran jika banyak siswa yang minatnya sedikit terhadap mata pelajaran matematika, karena pandangan siswa matematika merupakan mata pelajaran yang banyak sekali dengan rumus-rumus, yang tidak salah lagi siswa harus memahami semua rumus tersebut. Hal tersebut juga dikatakan oleh (Ramadayu et al., 2021) bahwa pandangan buruk siswa terhadap mata pelajaran Matematika akan membuat siswa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran, bahkan siswa akan mengacuhkan mata pelajaran tersebut, sehingga akan membuat

siswa tidak akan paham dan mengerti dengan materinya, dan siswa tidak akan bisa dengan pelajaran ini bahkan hingga kedepannya. Oleh karena itu guru harus membuat suasana belajar yang sering ditakuti siswa ini menjadi suasana pelajaran yang akan dinantikan oleh siswa, yaitu dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika disebabkan oleh pembelajaran yang masih terpusat pada guru dan penggunaan metode ceramah yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton (Ermawati et al., 2023). Selain itu, (Cahyani et al., 2023) Hasil belajar rendah dikarenakan oleh pengajaran guru yang bersifat transfer pengetahuan daripada proses mencari pengetahuan dan keterampilan. Jika siswa terus menerus menjadikan mata pelajaran Matematika ini membosankan akan mengakibatkan hasil belajar siswa akan rendah.

Dari permasalahan yang penulis paparkan diatas, penulis juga menemukan permasalahan yang penulis temukan selama pelaksanaan observasi di SD Negeri Sambonganyar. Salah satu tujuan

dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penyajian data menggunakan media papan diagram, indikator yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian yang digunakan oleh (Thabroni, 2022) terdiri dari 3 ranah pembelajaran, yakni: ranah afektif, ranah kognitif, ranah psikomotor. Dari ke tiga ranah tersebut, harapan penulis adalah hasil belajar siswa mampu meningkat dari ketiga ranah tersebut.

Hasil belajar matematika merupakan hasil penilaian akhir yang didapat oleh siswa terkait kemajuan yang siswa dapatkan dalam segala hal yang siswa dapatkan selama pembelajaran matematika. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Pratiwi & Mulyani, 2013) bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir yang dicapai oleh siswa selama proses belajar, dengan adanya perubahan yang tampak baik yang dapat diamatai maupun yang dapat diukur.

Kegagalan siswa di kelas dalam rendahnya hasil belajar siswa, tidak selalu salah pada siswanya, melainkan bisa juga disebabkan oleh guru, baik cara mengajar guru yang

terlalu monoton ataupun membosankan, sehingga membuat siswa merasa pembelajarannya terasa tidak menyenangkan dan malas untuk memperhatikan penjelasan guru. Guru dan siswa merupakan komponen pertama dalam pendidikan, dilihat dari komponen guru, jika ingin pembelajaran menajpai tujuan pelajaran, maka guru harus membimbing siswa sedemikian rupa agar hasil belajar siswa dapat meningkat, jika hasil belajar siswa dapat meningkat maka pembelajaran tersebut telah mencapai tujuan yang telah ditarget oleh guru sebelumnya. Dilihat dari komponen siswa, keberhasilan siswa dalam mencapai pembelajaran dilihat dari pemahaman yang siswa dapatkan selama proses belajar mengajar, dalam menerima pembelajaran siswa harus benar-benar paham dengan konsep yang diajarkan oleh guru, dengan memahami suatu konsep dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Permasalahan yang tertera diatas tidak jauh dari hasil temuan yang penulis temukan saat studi pendahuluan, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas V yang mana guru menuturkan bahwa selama

proses pembelajaran guru hanya fokus dalam menyampaikan materi atau hanya menggunakan metode ceramah saja lalu siswa diminta untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan kepada guru, dalam kata lain guru sangat jarang sekali menggunakan semacam media pembelajaran atau menerapkan model pembelajaran. Hasil observasi yang telah dilakukan penulis pada tanggal 24 Oktober 2022 tahun ajaran 2022/2023 penulis mengumpulkan data-data hasil belajar siswa yang telah diakumulasi dari beberapa tugas dan ulangan harian yang diberikan oleh guru kelas V. hasil observasi menyatakan perolehan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Sambonganyar pada tahun ajaran 2022/2023 memperoleh nilai rata-rata 60% yang mana rata-rata tersebut belum mampu mencapai KKM yang telah di tetapkan di sekolah yakni 75. Hal tersebut sangat jauh sekali oleh target KKM yang telah ditetapkan. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah tersebut, guru perlu adanya perubahan saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, dengan cara menggunakan media pembelajaran yang mampu mengajak siswa

berperan aktif ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas.

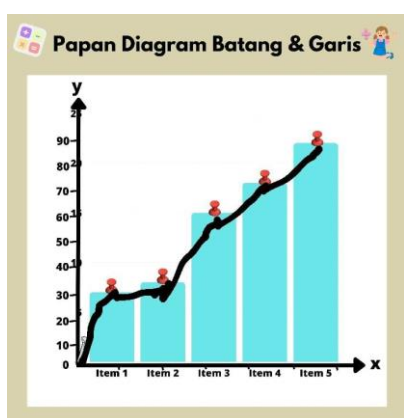
Agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, maka guru juga bisa memberikan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan. Banyak sekali media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, seperti media kongkret, video interaktif ataupun yang lainnya, namun dalam penelitian ini penulis menggunakan media berupa papan diagram, yang mana pada media ini telah penulis rancang sedemikian rupa yang sesuai dengan kebutuhan penulis nantinya saat pelaksanaan penelitian. (Nafisah, 2023) menyatakan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran seorang guru tidak bisa sembarangan, namun guru juga harus bisa memilih dan menyesuaikan dengan kebutuhan yang akan digunakan saat mengajar.

Media papan diagram merupakan media yang digunakan pada materi penyajian data (Komariyah, 2021). Media papan diagram ini terbuat dari papan yang banner yang bisa direkatkan dan dilepas pasang pada papan kayu yang berbentuk persegi dengan ukuran

70x70 cm. media papan ini bisa digunakan pada materi penyajian data untuk membaca data pada diagram gambar, diagram batang dan juga diagram garis. Dalam penelitian (Safitri, 2020) diagram batang merupakan gambar diagram yang penyajian datanya berbentuk batang. Penggunaan media ini digunakan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang rendah serta dalam penggunaan media papan diagram ini siswa dapat berkeja sama dengan baik. Hal tersebut selaras dengan penelitian (Fitriyadi, 2018) bahwa penggunaan media Papan diagram dapat meningkatkan kerjasama siswa karena siswa saling membantu dalam kelompok, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan pertolongan dari pelaksanaan pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran mampu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, begitu juga dengan siswa, dengan penggunaan media pembelajaran siswa akan mampu lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru di depan kelas (Kironoratri, 2020). Penulis

menggunakan media pembelajaran berupa papan diagram gambar, batang dan garis yang tujuannya adalah untuk mempermudah siswa dalam membaca data pada materi penyajian data pada siswa kelas V. media ini di desain khusus untuk siswa baik dalam mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ataupun kuis yang diberikan guru.



Gambar 1. Papan Diagram Batang & Garis

Data	Frekuensi
	●●●●●
	●●●●
	●●●
	●●

Keterangan :

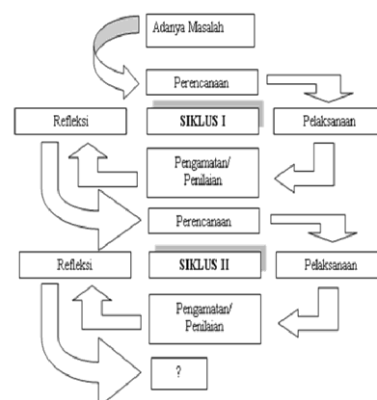
gambar 2. Papan Diagram Gambar

B. Metode Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, yang mana dalam penelitian ini guru memberikan

tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran, tindakan tersebut akan diberikan kepada guru oleh siswa (Nurhaidah et al., 2020). Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan selama 2 pertemuan, tiap pertemuan penulis akan melakukan penelitian sesuai dengan rancangan yang penulis susun yang mana setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan. Yakni: tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek yang penulis gunakan adalah seluruh siswa kelas V SDN Sambongnyar dengan jumlah keseluruhan 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2023 - 13 Mei 2023.

Penulis menggunakan rancangan penelitian oleh (Arikunto, 2012) Berikut akan penulis sajikan rancangan penelitian pada penelitian tindakan kelas ini.



Gambar 3. Desain Penelitian Tindakan Kelas

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dengan menerapkan Media pembelajaran media papan diagram dilakukan pada kelas V SD Negeri Sambonganyar. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari hasil ulangan harian matematika siswa yang mendapatkan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 10 dengan rata-rata ulangan harian matematika siswa yaitu 60 dengan persentase ketuntasan klasikal 56% dengan kriteria cukup. Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang menilai tentang pengetahuan siswa. Susanto, (2016) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar. Gamal Thabroni, (2022) Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil berasal dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah Kognitif meliputi 6 kelas/tingkatan yaitu Meningat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Menciptakan (C6). Ranah afektif dibagi menjadi 5 kelas/tingkatan yaitu Menerima (A1),

Merespon (A2), Menghargai (A3), Mengorganisasikan (A4), dan Karakterisasi Menurut Nilai (A5). Ranah psikomotorik dibagi menjadi 5 kelas/tingkatan yaitu Meniru (P1), Manipulasi (P2), Presisi (P3), Artikulasi (P4), Naturalisasi (P5). Pada Penelitian ini Peneliti melakukan pembelajaran matematika berbantuan media papan diagram materi penyajian data siswa kelas V SDN Sambonganyar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Peneliti menggunakan lembar soal evaluasi yang diberikan pada tiap akhir siklus I dan siklus II.

Hasil Belajar Penelitian yang diperoleh dari pembelajaran materi Penyajian Data menggunakan media media papan diagram. Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut.

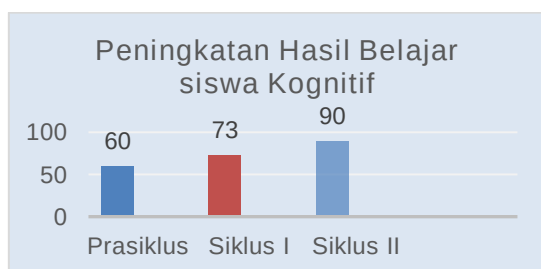
Tabel 1 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Ranah Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Kognitif	73%	90%	17%
Afektif	67%	81%	14%
Psikomotorik	61%	78%	17%

Berdasarkan tabel 1, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I menuju siklus II. Dapat dilihat peningkatan hasil belajar kognitif matematika siswa materi penyajian

data. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik (Ulfah & Arifudin, 2021).

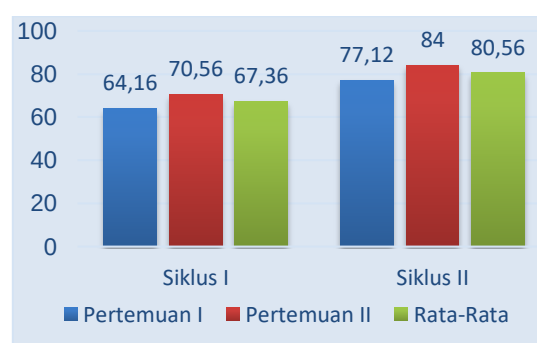
Berikut peningkatan hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan grafik 1, terjadi peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada tiap siklusnya, dari prasiklus dengan rata-rata 60% meningkat di siklus I dengan rata-rata 73%, dan terjadi peningkatan lagi dari siklus I menuju Siklus II dengan rata-rata 90%, dengan kriteria ketuntasan klasikal 92%. Peningkatan ini terjadi dikarenakan materi yang disajikan guru saling bertautan dan pada siklus II pertemuan 2 guru mengulas kembali semua materi penyajian data mulai dari menyajikan data dalam bentuk daftar, tabel, hingga diagram gambar, batang dan garis, sehingga siswa menguasai materi penyajian data, serta penggunaan media papan diagram yang dapat digunakan dalam

siklus 1 dan siklus II sehingga hasil belajar siswa terjadi peningkatan. Hal ini selaras dengan penelitian (Ekasari, 2021) dari hasil pengamatan dan penelitiannya, dapat dibuktikan bahwa pengulangan materi yang telah dibahas sebelumnya, penggunaan metode dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

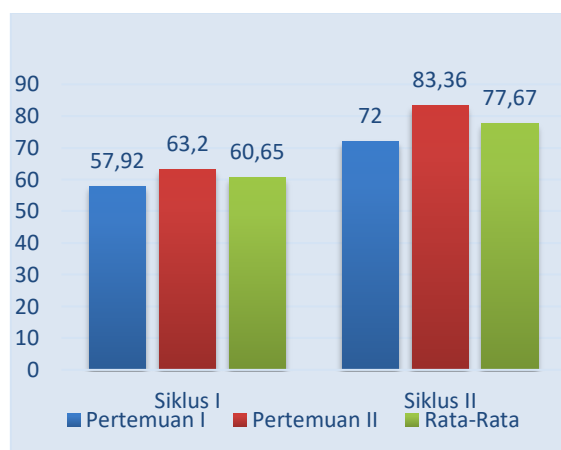


Grafik 2 Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa

Berdasarkan grafik 2, terjadi peningkatan hasil belajar ranah afektif pada tiap siklusnya, dari siklus I menuju Siklus II dengan rata-rata siklus I sebesar 63,36% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 80,56% dengan kriteria baik, dan memenuhi indikator keberhasilan peneliti yaitu 75%. Peningkatan hasil belajar ranah afektif ini terjadi pada instrumen penelitian yang peneliti gunakan mencakup 5 aspek afektif yang terkait tentang situasi siswa yang dihadapkan dengan masalah atau siswa dapat mengambil sebuah

keputusan yang mana keputusan itu dianggap baik dan mencari solusi dari semua persoalan, dari tiap pertemuan siklus I dan siklus II siswa sudah mampu mengambil sebuah keputusan yang baik dari tiap pertemuan sehingga hasil belajar afektif siswa meningkat. (Alifah, 2019)

Pembelajaran afektif terikat pada sikap lebih menekankan nilai yang dianggap baik dalam suatu masalah dan memilih suatu tindakan serta dapat mempertimbangkannya.



Grafik 3 Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Berdasarkan grafik 3, terjadi peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik pada tiap siklusnya, dari siklus I menuju Siklus II dengan rata-rata siklus I sebesar 60,65% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 77,67% dengan kriteria baik, dan memenuhi indikator keberhasilan peneliti yaitu 75%. Hasil belajar psikomotorik yang digunakan peneliti

meliputi 5 aspek psikomotorik, peningkatan aspek ini terjadi dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang dimana siswa dapat merespon aktivitas motoriknya dengan menggunakan media papan diagram gambar, batang, dan garis pada pembelajaran matematika materi penyajian data, sehingga penggunaan media pembelajaran yang dilakukan berulang selama 4 pertemuan ini dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa, seperti pada penelitian (Putri et al., 2022) penggunaan media pembelajaran dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar psikomotorik siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti dengan menggunakan media papan diagram yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa materi penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data setelah digunakannya media papan diagram Meningkat, peningkatan ini terjadi pada setiap siklusnya. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar ranah kognitif siklus I

sebesar 73% terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 90%. Peningkatan hasil belajar ranah afektif siklus I sebesar 67% meningkat di siklus II menjadi 81%. Peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik siklus I sebesar 61% terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 78%. Pembelajaran dikatakan berhasil jika ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik meningkat dan dapat tercapai dengan baik (Sudjana, 2011).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data setelah digunakannya media papan diagram meningkat, peningkatan ini terjadi pada setiap siklusnya. Dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu >75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, N. F. (2019). *Strategi Pembelajaran Afektif*.
- Amalia, N., Ermawati, D., & Kuryanto, M. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 5, 2148–2155.
- Arikunto. (2012). *Siklus Kegiatan PTK*. https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Siklus-Kegiatan-PTK-Arikunto-2010-137_fig1_335597811
- Cahyani, P. W., Khamdun, & Kironoratri, L. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Predict Observe Explain (Poe) Pada Siswa Kelas V Sd 7 Bulung Kulon*. 08, 6346–6358.
- Ekasari, N. (2021). *Penerapan Metode Circuit Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Ermawati, D., & Amalia, N. (2023). *The Effect of Mat Joyo Application on Students' Understanding of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 9(1), 12–22.
- Ermawati, D., Anisa, N. R., Saputro, R. W., Ummah, N., & Azura, F. N. (2023). *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Dersalam*.
- Fitriyadi, N. (2018). *Dengan Media Pembelajaran Papeda*. 52–64.
- Kironoratri, L. (2020). *Komik Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Memproduksi Teks Cerpen. Transformasi Pendidikan Menyongsong SDM Di Era Society 5.0*, 1–11.
- Komariyah, N. S. L. D. P. (2021). *Pengaruh Media PADI (Papan Diagram) terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V. Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*.

- Mawardah, S. 'Azza, Khamdun, & Ermawati, D. (2023). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Pasca Pandemi*.
- Nafisah, S. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juntinyuat*.
- Nurhaidah, Musa, I. M., & Syafrina, A. (2020). *Implementasi Keterampilan Mengajar Mengelola Kelas Dalam Proses Pembelajaran Oleh Guru di SD Negeri 34 Banda Aceh*.
- Pratiwi, D. E., & Mulyani. (2013). *Penerapan Media Papan Balik (Flipchart) Pada Pembelajaran Tematik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(2), 0–216.
- Putri, A. V., Keminah, & Sutriyani, W. (2022). *Peran Media Interaktif Pada Materi Matematika Sd Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*.
- Ramadayu, D., Erviana, V. Y., & Hastini, W. (2021). *Pengaruh pendekatan pmri terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sd*.
- Safitri, W. (2020). *Skripsi Pengembangan Media Diagram Baris (Batang Dan Garis) Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Bandung.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. kencana.
- Thabroni, G. (2022). *Taksonomi Bloom (Revisi) dan Kata Kerja Operasional*.
<https://serupa.id/taksonomi-bloom-revisi-dan-kata-kerja-operasional/>
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). *Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasilbelajar Peserta Didik*.