

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN JURANG TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA MATERI PENJUMLAHAN KELAS II
SD NEGERI 7 MERAWANG**

Anggun Intrisca¹, Fandi Nugroho², Iis Juniati Lathiifah³
^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
anggunintrisca@gmail.com¹, fandi.nugroho@unmuhbabel.ac.id²,
iis.juniatilathiifah@unmuhbabel.ac.id³

ABSTRACT

The problem underlying this study is the low learning outcomes of students in the topic of addition, which are still below average. One solution to address this issue is by using concrete and engaging learning media. This study aims to understand the impact of using the Cliff Board media on the learning outcomes of addition material in the second-grade students at SD Negeri 7 Merawang. The study uses a quantitative approach with an experimental design of Pre-Experimental Design using a One-Group Pretest-Posttest design. A total of 30 second-grade students from SD Negeri 7 Merawang participated as the subjects of this study. Data collection was carried out using a written test consisting of 7 essay questions. The study shows that the average pretest score was 49.13, while the average posttest score was 76.57, indicating an improvement of 27.44 in learning outcomes. Hypothesis testing using the paired-sample t-test showed a significance value of $0.001 < 0.05$, thus H_a is accepted and H_0 is rejected. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of using the Cliff Board media on the students' mathematics learning outcomes in the topic of addition in second-grade students at SD Negeri 7 Merawang.

Keywords: *Jurang Board Media, Learning Outcomes, Mathematics, Addition, Elementary School.*

ABSTRAK

Permasalahan yang melandasi studi ini ialah rendahnya hasil belajar murid di topik penjumlahan yang masih dibawah rata-rata. Satu diantara solusi guna mengatasi permasalahan itu memakai sarana pembelajaran yang konkret dan menarik. Studi ini bermaksud guna memahami Pengaruh Pemakaian Media Papan Jurang atas Hasil Belajar Materi Penjumlahan kelas II SD Negeri 7 Merawang. Studi ini memakai pendekatan kuantitatif melalui konsep eksperimen berjenis *Pre-Experimental Design* melalui desain *One-Group Pretest–Posttest*. Keseluruhan murid kelas II SD Negeri 7 Merawang yang bertotal 30 murid menjadi Subjek studi ini. Cara pengumpulan data yang dipakai berupa tes tulis yang terdiri dari 7 soal essay. Studi ini membuktikan kalau skor rerata *pretest* sejumlah 49,13 serta skor rerata *posttest* sejumlah 76,57 sehingga terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 27,44. Ujian hipotesis menandakan pemakaian uji *paired-sample-t-test* memaparkan angka sig. sejumlah $0,001 < 0,05$, hingga H_a diterima serta H_0 ditolak. Maka dari itu, bisa ditarik simpulan kalau ada dampak yang signifikan pemakaian media papan jurang atas hasil belajar matematika murid di topik penjumlahan kelas II SD Negeri 7 Merawang.

Kata Kunci: Media Papan Jurang, Hasil Belajar, Matematika, Penjumlahan, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merujuk di sebuah interaksi yang melibatkan siswa, guru, dan sumber-sumber pembelajaran pada suatu lingkungan yang mendukung, dengan maksud guna memfasilitasi perkembangan serta pencapaian maksud pendidikan bagi murid. Pembelajaran juga dapat memberikan materi atau informasi yang berguna serta memainkan peran penting dalam pembentukan kemampuan berfikir sistematis dan logis bagi peserta didik. Menurut Rahmawati, (2021: 178) mengatakan bahwa pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Menurut Susanti & Syafitri, (2021: 15) mengatakan bahwa matematika sebuah ilmu dasar yang berfungsi sebagai dasar bagi banyak ilmu lainnya, sehingga matematika bersifat mandiri dan tidak bergantung pada disiplin. Menurut Istiqlal,(n.d.) matematika adalah produk budaya, jadi harus dipelajari karena bermanfaat bagi masyarakat. Matematika juga mempelajari sebuah hitungan, tetapi juga berfokus pada pengembangan penalaran logis, analisis, sistematis, dan kemampuan pemecahan masalah. Namun, banyak

orang termasuk peserta didik di tingkat sekolah dasar, tidak menyukai atau tertarik pada matematika. Menurut Siregar & Restati, (2017: 224) mengatakan bahwa Faktanya, ada anggapan di masyarakat bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang rumit untuk dipelajari. Media pembelajaran adalah salah satu cara siswa dapat belajar. Menurut Purnamasari, (2016: 245) mengatakan bahwa ketika peserta didik melihat dan menggunakan media pembelajaran yang dibawa oleh pendidik, karena itu, rasa ingin tahu siswa akan muncul dalam pembelajaran tersebut.

Perlindungan warisan budaya dari generasi ke generasi dikenal sebagai Pendidikan Ndahuluhan, (2014). Dalam definisi umum, konteks pendidikan, manusia berusaha untuk mengembangkan kepribadian yang sejalan melalui nilai budaya serta komunitas yang ada di sekitar mereka. Menurut Natadireja & Nurachadijat, (2023) Pendidikan dapat membantu orang mengatasi ketidaktahuan, yang dapat berdampak pada banyak hal, seperti pertumbuhan ekonomi keluarga dan negara yang rendah tingkat pengangguran yang meningkat, dan penurunan kualitas

moral. Tujuan salah satu tujuan utama Pendidikan adalah untuk menentukan apakah proses pembentukan individu yang berkualitas tinggi berhasil atau tidak. Namun, tujuan lain juga penting. (Yusuf & Aziizu, n.d.)

Berdasarkan temuan dari hasil wawancara terbuka yang dilakukan dengan pengajar kelas II Sekolah Dasar Negeri 7 Merawang pada tanggal 17 Oktober 2024 mata pelajaran matematika ditemukan Permasalahan yaitu siswa gagal menyelesaikan soal matematika materi penjumlahan. Nilai harian siswa kelas II menunjukkan minimnya hasil belajar, faktanya sejumlah 67% yakni 20 murid dari 30 murid yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKTP) di SD Negeri 7 Merawang.

Salah satu kendala dalam pembelajaran yaitu dalam kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan belum tercapai baik. Maka dari itu, sarana yang sesuai diperlukan untuk belajar yang diajarkan. Sementara itu, pemilihan media dan metode pembelajaran dikelas harus dilakukan untuk membantu dalam memahami materi.

Penggunaan media adalah upaya untuk meningkatkan proses

pembelajaran. Pada proses belajar, penggunaan media bisa menaikkan hasil belajar murid, yang memungkinkan penggapaian maksud belajar yang lebih baik. Faedah sarana pada sistem belajar sangat bermanfaat guna pemaparan informasi juga menarik perhatian murid hingga bisa memunculkan semangat belajar.

Upaya untuk menyelesaikan masalah penelitian ini melalui penggunaan media pembelajaran agar tercapai pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan di SD Negeri 7 Merawang yaitu menerapkan media papan jurang. Media papan jurang mudah digunakan untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan, Hadun et al., (2023: 172).

Menurut Hadun et al., (2023: 172) mengatakan bahwa adapun kelebihan dari media papan jurang ini yaitu media yang menarik, sederhana tapi gampang untuk dimengerti dalam menyajikan materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, sehingga guru dapat membuat kreasi media untuk memahami materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Shoimah, (2020: 7) mengatakan bahwa benda-benda

yang konkret akan membantu siswa belajar.

Dengan mempertimbangkan pendapat ini, sehingga bisa ditarik kesimpulan kalau belajar memakai sarana konkret bisa membuat peserta didik mendapatkan pemahaman yang melekat. Karena sistem belajar yang konkret dapat memberi hal belajar yang berlangsung atau nyata.

Berdasarkan penjelasan ini, peneliti ingin meneliti “Pengaruh Penggunaan Media Papan Jurang terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Penjumlahan Kelas II SD Negeri 7 Merawang.”

B. Metode Penelitian

Studi ini mengadopsi jenis penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono, (2024:16) mengatakan bahwa Penelitian kuantitatif ialah metode studi yang berasaskan di teori positivisme, yang dapat dipakai dalam studi populasi atau sample tertentu, penghimpunan data dapat digunakan sebagai alat studi, tujuan evaluasi data kuantitatif serta statistic adalah guna menguji hipotesis yang diterapkan.

Penelitian kuantitatif ini melibatkan jenis studi eksperimen melalui model

pre-eksperimen dan model satu kelompok *pretest-posttest*. Menurut Sugiyono, (2017: 74) mengatakan bahwa rancangan penelitian yang akan digunakan berdasarkan desain penelitian tersebut, yaitu:

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

Keterangan:

X = Perlakuan (penggunaan media papan jurang)

O₁ = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Variabel penelitian merupakan komponen terpenting dalam penelitian. Menurut Sugiyono, (2015: 61) mengatakan bahwa variable yaitu masalah yang jadi pokok peneliti untuk mengamati variabel itu sebagai karakteristik dari sekelompok orang atau objek yang berbeda satu sama lain. Pada studi ini, variabel bebas Sarana Papan Jurang serta variabel terikat, Pembelajaran MTK.

Menurut Sugiyono (2024:69) variabel *independent* ini biasanya disebut sebagai variabel stimulus, *predictor* atau *antecedent*. Pada Bahasa Indonesia, mereka juga diartikan variable bebas. Variable yang berdampak atau menyebabkan transisi atau muncul variable *dependen* disebut variabel sebab.

Variabel bebas studi ini ialah Penggunaan Media Papan Jurang.

Menurut Sugiyono (2024:69) Variabel Dependen dapat disebut jadi variabel output, kriteria, atau konsekuen. Pada Bahasa Indonesia, mereka juga diartikan variable terikat. Variable terikat ialah variable yang dipengaruhi atau yang jadi dampak, sebab ada variable bebas. Variable terikat di studi ini yaitu Hasil Belajar Matematika murid Materi Penjumlahan.

Teknik pengumpulan data pengujian Validitas Instrumen. Pendapat Sugiyono, (2017:267) Validitas ialah tingkat ketepatan diantara data yang terdapat di objek studi dan daya yang bisa dilansir dari peneliti. Validitas berarti alat ini dapat digunakan untuk menentukan ukuran yang harus diukur. Adapun instrument pada penelitian ini berupa soal essay yang berjumlah 7 soal essay. Soal tes digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa tentang topik yang diajarkan. Soal yang sama diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah tes.

Materi yang akan digunakan adalah materi penjumlahan mata pelajaran matematika. Penelitian ini akan menguji validitas dengan

menggunakan windows SPSS 27.0, dengan kriteria pengujian bahwa soal tidak valid bila angka sig > 0,05 dan valid bila angka sig < 0,05.

Uji Reliabilitas Instrumen. Ujian reliabilitas merupakan ujian lanjutan setelah dilakukannya uji validitas. Uji ini mengacu pada beberapa pengukuran atau indeks yang menunjukkan tingkat keandalan suatu alat ukur. Menurut Lestari & Yudhanegara, (2019) mengatakan bahwa realibilitas suatu instrument adalah konsistensinya jika digunakan di subjek yang sama dari orang yang beda, bakal memberi hasil yang sama atau hamper sama jika dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda. Rumus *Alpha Cronbach* digunakan untuk menghitung reliabilitas instrument dalam penelitian ini.

Penelitian ini menguji reliabilitas instumen yang digunakan untuk pengambilan keputusan memakai rumus *Alpha Cronbach* dibantu memakai program SPSS 27.0. Menurut Nurcahyo & Riskayanto, (2018: 18) menyatakan bahwa kriteria konstruk atau variabel adalah reliabel bila angka *Alpha Cronbach* > 0,60 .

Cara Analisis Data pengujian Normalitas Menurut Wahyuni, (2022) mengatakan bahwa pengujian

normalitas adalah satu diantara pengujian prasyarat guna mencukupi kenormalan pada evaluasi data statistic parametik. Tujuan uji normalitas terhadap sekumpulan data adalah untuk menentukan apakah populasi data mempunyai distribusi normal. Pada studi ini, ujian normalitas data terlebih dahulu di ujian normalitas serta pengambilan keputusan *Shapiro – Wilk* dibantu dengan bantuan SPSS 27.0.

Kriteria penguji yang dilakukan dengan bantuan SPSS 27.0 yaitu data punya distribusi normal bila skor signifikan $\text{sig} > 0,05$ serta distribusi belum normal bila $\text{sig} < 0,05$.

Uji Hipotesis Sugiyono, (2017:159) Bisa dinyatakan kalau hipotesis ialah jawaban sementara yang diberi atas rumusan masalah studi yang dituliskan pada wujud kalimat tanya. Studi ini bermaksud guna memahami apakah ada dampak pada cara penelitian dilakukan terhadap subjek yang diteliti. pengujian paired sample t- test hasil *posttest* digunakan pada studi ini yang berasal dari satu kelompok yaitu kelompok *Pretest* dan kelompok *Posttest*.

Hipotesis studi ini ialah seperti berikut:
 H_0 : Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Papan Jurang Terhadap Hasil

Belajar Matematika Siswa Materi Penjumlahan Kelas II SD Negeri 7 Merawang.

H_a : Ada Pengaruh Penggunaan Media Papan Jurang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Penjumlahan Kelas II SD Negeri 7 Merawang.

Berdasarkan rumusan hipotesis tersebut peneliti melakukan pengujian hipotesis melalui pengambilan keputusan memakai ujian *sample paired t – test*, yang digunakan melalui SPSS 27.0.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

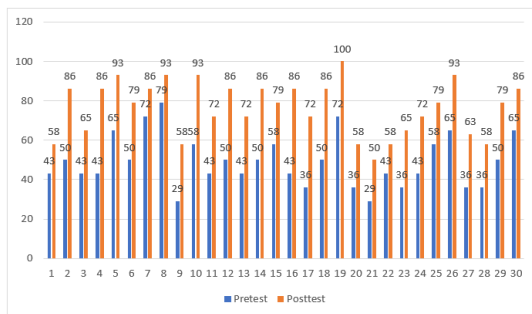
1. Hasil Penelitian

Studi ini dikerjakan di SD Negeri 7 Merawang yang terletak pada Jalan Balunijuk Desa Pagarawan, Kec. Merawang, Kab. Bangka Induk, kepulauan Bangka Belitung. Sampel yang digunakan yaitu kelas II tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 siswa. Studi ini dilaksanakan atas satu kelompok yang ujikan memakai “*Pre Experimental Design*” (*The One-Group Pretest-Posttest Design*) *Pretest* dan *posttest* untuk menguji satu kelompok. Sebelum perlakuan diberikan penilaian kemampuan dilakukan tanpa menggunakan media papan jurang. Setelah perlakuan

dilakukan, penilaian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan jurang pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengolahan data, hasil belajar murid sebelum serta sesudah implementasi sarana papan jurang digambarkan sebagai berikut:

Table 1
 Diagram Batang Perbandingan
 Nilai *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan hasil dari tabel dapat dilihat data *pretest* mendapatkan nilai maksimum 79 dan nilai min 29 dan dilihat data *posttest* mendapatkan nilai maks 100 dan nilai minimum 50. Dari hasil itu membuktikan kalau angka rerata *pretest* sebesar 49,13, yang, mengindikasikan bahwa siswa masih memiliki kemampuan awal yang buruk dalam materi penjumlahan dan berada di bawah kriteria ketuntasan pembelajaran. Setelah menggunakan media papan jurang, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 76,57 dan hasil belajar rata-rata meningkat 27,44 poin. Ini menunjukkan bahwa siswa

lebih baik dalam belajar matematika setelah menggunakan sarana papan jurang.

Hasil belajar murid sebelum serta sesudah memakai sarana papan jurang dapat dibandingkan dengan selisih angka, *pretest* serta *posttest*. Keseluruhan murid merasakan kenaikan nilai, baik pada kemampuan menghitung penjumlahan bilangan cacah maupun dalam menyelesaikan soal cerita.

Uji Validitas Instrumen Soal. Pada penelitian ini menguji 7 butir soal dengan aspek penilaian, sedangkan sampel yang digunakan yaitu 27 siswa kelas 3. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap uji validitas butir soal diperoleh data bahwa 7 butir soal tes yang diujikan kepada 27 siswa dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas Instrumen Soal. Untuk menguji reliabilitas instrument, IBM SPSS 27.0 menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Barometernya ialah bila angka *Alpha Cronbach* > 0,60, Sehingga item itu dikatakan reliabel. Hasil evaluasi data dengan memakai SPSS dengan hasil yang diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* 0,847. Dapat kita lihat dari kesimpulan diatas bahwa dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat reliabel. Hasil uji

reliabilitas dengan SPSS 27.0 ditunjukkan pada table berikut :

Table 2
 Hasil Uji Reliabilitas Instrument
Pretest dan *Posttest* dengan
 SPSS 27.0.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.847	7

Uji Normalitas *Pretest* serta *Posttest*. Pengujian normalitas data menghasilkan, sebelum dilaksanakan ujian hipotesis, data *pretest* serta *posttest* di uji normalitasnya dengan uji Shapiro-wilk. Hasil pengujian normalitas membuktikan kalau data *pretest* serta *posttest* mempunyai angka signifikan yang $> 0,05$ yang membuktikan kalau data itu berdistribusi normal.

Table 3
 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan
Posttest dengan SPSS 27.0

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest hasil belajar	.181	30	.013	.937	30	.074
Posttest hasil belajar	.190	30	.007	.931	30	.054

Hasil perhitungan membuktikan kalau data berdistribusi normal, melalui angka *pretest* $0,074 > 0,05$ serta angka *posttest* $> 0,05$.

Pengujian Hipotesis dilaksanakan guna memahami apakah ada dampak pemakaian sarana papan jurang atas hasil belajar matematika murid materi penjumlahan kelas II SD Negeri 7 Merawang. Hasil uji hipotesis dilaksanakan guna menentukan apakah pemakaian sarana papan jurang berdampak di hasil belajar murid. Ini dilakukan dengan uji sampel *t-test* berpasang-pasangan.

Tabel 4

Paired sample test							
Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-27.43333	7.99001	1.45877	-30.41685	24.44982	-18.806	29	.001

Uji *paired sample* menunjukkan nilai signifikan sejumlah 0,001 yang berarti $< 0,05$ ($0,001 > 0,05$). Maka dari itu, H_0 ditolak serta H_a diterima. Pada materi penjumlahan di kelas II SD Negeri 7 Merawang, hasil belajar

matematika murid sangat terdampak dari pemakaian media papan jurang.

2. Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi di kelas II SD Negeri 7 Merawang. Dikelas II eksperimen, studi ini dilaksanakan semasa 4 kali perjumpaan, yang mencakup *pretest* serta *posttest*. Studi ini dilakukan di tanggal 25 – 28 November 2025. Maksud dari studi ini ialah untuk mengetahui bagaimana pemakaian sarana papan jurang berdampak di hasil belajar matematika murid di kelas II SD Negeri 7 Merawang, yang diberi perlakuan melalui penggunaan media papan jurang.

Sebelum penelitian ini saya melakukan validasi soal ke penguji validator terkait soal yang akan divalid, saya melakukan bimbingan validasi soal kepada dosen dan setelah selesai validasi soal saya berlanjut ketahap berikutnya yaitu uji coba pada kelas III SD Negeri 7 Merawang dengan jumlah siswa 27 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap uji validitas butir soal diperoleh data bahwa 7 soal tes yang diujikan bersama 27 murid dinyatakan valid serta hasil dari evaluasi data uji reliabilitas dengan menggunakan

bantuan SPSS dengan hasil yang diperoleh hasil Cronbach Alpha 0,847. Dapat kita lihat dari kesimpulan diatas bahwa data tersebut bersifat reliabel. Setelah melakukan uji coba pada kelas III, selanjutnya peneliti melakukan tahap penelitian pada kelas II SD Negeri 7 Merawang dengan jumlah siswa 30 siswa. Studi ini bertujuan untuk menentukan pengetahuan awal siswa tentang penggunaan media papan jurang untuk materi penjumlahan.

Pada hari pertama proses pembelajaran jumlah siswa 30 orang dilakukan dengan pemberian soal *pretest* untuk menentukan batas hasil belajar siswa. Pada hari kedua, perlakuan diberikan melalui penjelasan materi pembelajaran terlebih dahulu bagaimana cara membaca bilangan dan menjelaskan nilai tempat. Setelah itu peneliti memperkenalkan terlebih dahulu apa itu media papan jurang dan bagaimana cara penggunaannya serta meminta beberapa siswa yang akan maju mengerjakan soal dengan menggunakan media papan jurang. Pada hari ketiga diberikan perlakuan lagi dengan menjelaskan bagaimana cara operasi penjumlahan dengan menggunakan media papan jurang

tersebut dan di hari ketiga peneliti memberikan latihan-latihan soal agar para siswa paham dan mengerti cara menggunakan media tersebut. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan diberikan perlakuan sebanyak 2 kali Pada hari keempat diberikan *Posttest*. pada hari keempat *posttest*, tujuan adalah untuk mengetahui hasil berhitung siswa memakai sarana papan jurang. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan rata-rata *posttest* 76,57 (peningkatan 27,44 poin) serta memunculkan minat, antusiasme, serta tingkat partisipasi yang lebih besar dalam proses pembelajaran.



Gambar 1

Media Papan Jurang

Sumber : (Yulita et al., 2025)

D. Kesimpulan

Dari hasil studi serta pembahasan bisa ditarik Kesimpulan kalau pemakaian sarana papan jurang

berdampak atas hasil belajar murid kelas II SD Negeri 7 Merawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pretest 29 dan nilai *posttest* 100 lebih besar dari *pretest*. Selanjutnya dilakukan seperti yang ditunjukkan oleh hasil pengujian hipotesis dengan memakai pengujian sampel t – test, hasilnya membuktikan kalau hasilnya signifikan $0,001 < 0,05$ yang berate H_0 diterima. Sementara itu, bisa ditarik kesimpulan kalau pemakaian sarana papan jurang atas pengaruh hasil belajar matematika murid materi penjumlahan kelas II SD Negeri 7 Merawang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadun, F., Anwar, H., & Huljannah, M. (2023). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pembelajaran Papan Jurang pada siswa kelas II Sekolah Dasar. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 170–181.
- Istiqlal, M. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*. 2.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2019). *Penelitian pendidikan matematika*.
- Natadireja, U., & Nurachadijat, K. (2023). *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*. 7(September).
- Ndahuluan, P. E. (2014). (*Educational Phylosophy*) Ahdar Djamaluddin Keywords : *Educational , Phylosophy*. 1, 129–135.

- Nurchahyo, B., & Riskayanto, R. (2018). Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word of Mouth (Wom) Pada Penguatan Keputusan Pembelian Produk Fashion. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i1.12026>
- Purnamasari, R. (2016). *Penggunaan Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Sikap Rasa Ingin Tahu Pada Pembelajaran Tematik*. Fkip Unpas.
- Rahmawati, E. (2021). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171–178. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Siregar & Restati. (2017). Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian Kuantitatif, kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, R., Syafitri, C. N., Rahmadhani, M., & Hermansyah, R. (2021). *Matematika Abad Ke-21 (Meningkatkan Profesional Pendidik & Calon Pendidik)*.
- Wahyuni, S. R. I. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Segiempat Kelas Vii Smp Gajah Mada Medan Tp 2022/2023*.
- Yulita, S. R., Anfika, R., Fitriah, A., Fitriani, Y., & Lestari, E. P. (2025). *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*. 1(1), 1–11.
- Yusuf, B., & Aziizu, A. (n.d.). 46 tujuan besar pendidikan adalah tindakan. 295–300.