

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA *PAPERIA*

Ice Nurwati¹

Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, Universitas Kuningan

Marlina Eliyanti Simbolon²

Universitas Kuningan

Neni²

Universitas Kuningan

1Icenurwati84@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Kubangsari 02 di kelas 2 dengan jumlah 20 siswa siswi. Metode ceramah masih digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika sehingga siswa memiliki rasa bosan dan merasa kurang bersemangat untuk ikut dalam proses pembelajaran. Melaksanakan proses pembelajaran menggunakan tindakan kelas penelitian. Disini peneliti berperan menjadi pendidik yang terus ikut selama perencanaan, pelaksanaan, observasi maupun refleksi. Untuk membantu proses pembelajaran pendidik menggunakan media papan perkalian ceria (*PAPERIA*) serta model PBL. Temuan dari siklus 1 menunjukkan bahwa pekerjaan pendidik sudah bagus, tetapi masih punya kesenjangan yang perlu dibenahi, keterlibatan siswa belum cukup optimal, dan 5 anak dengan klasikal memiliki nilai penilaian belajar siswa yang mencapai kesempurnaan 75%. Siklus dua menunjukkan pekerjaan pendidik telah membaik, kekurangan terdapat di siklus 1 telah tertutupi, siswa menjadi rajin melaksanakan proses belajar mengajar, serta 18 siswa mencapai kesempurnaan dengan persentase klasikal 85%. Pencapaian belajar meningkat dari 75% menjadi 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya implementasi media piringan reproduksi pada materi reproduksi berdampak positif terhadap pengembangan pencapaian belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model PBL, Papan Perkalian.

INCREASE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING BY USING THE PBL MODEL ASSISTED BY *PAPERIA* MEDIA

ABSTRACT

*Based on the results of researchers' observations at SDN Kubangsari 02 in class 2 with a total of 20 female students. The lecture method is still used by teachers in teaching mathematics so that students feel bored and feel less enthusiastic about participating in the learning process. Carry out the learning process using research class actions. Here the researcher plays the role of an educator who continues to participate during planning, implementation, observation and reflection. To help the learning process, educators use cheerful multiplication board media (*PAPERIA*) and the PBL model. The findings from cycle 1 show that the educators' work is good, but there are still gaps that need to be addressed, student involvement is not optimal enough, and 5 children with classical grades have no assessment scores. learning of students who achieve 75% perfection. The second cycle shows that the work of educators has improved, the deficiencies found in cycle 1 have been covered, students have become diligent in carrying out the teaching and learning process, and 18 students have achieved perfection with a classical percentage of 85%. Learning achievement increased from 75% to 85%. Thus, it can be concluded that the implementation of reproduction disc media in reproduction material has a positive impact on the development of student learning achievements.*

Keywords: Learning Outcomes, PBL Model, Multiplication Board.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bilangan, struktur pola, keadaan, dan perubahan. Istilah mathematic (Inggris), mathematic (Jerman), Wiskunde

[481]

<https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index>
jurnal.guruku@uniku.ac.id

(Belanda) berasal dari kata Yunani matema yang artinya pengetahuan atau ilmu pengetahuan, atau matanein yang artinya mempelajari atau berpikir.

Kata matematika secara etimologi berarti “pengetahuan yang diperoleh melalui penalaran logis”, dan penekanan lebih atas penalaran relasional. Dalam hal ide, proses dan penalaran matematika ini hadir dari hasil pemikiran manusia. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, matematika adalah mata pelajaran yang paling sering muncul disekolah. Tetapi pada kenyataannya, siswa sering menganggap matematika sebagai mapel tersulit dan paling mengerikan. Pemikiran tersebut membuat pembelajaran matematika sekarang terkesan kaku dan membosankan. Penggunaan lingkungan belajar yang sesuai Mempengaruhi hasil belajar. Temuan menunjukkan bahwa salah satu media efektif yang mampu mendukung peningkatan pemahamasiswa terhadap materi perkalian adalah menggunakan media gambar, ilustrasi, atau model konseptual. Oleh sebab itu, untuk membuat siswa mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajarinya, sangat disarankan untuk guru dalam menarik perhatian siswa dengan membuat media yang sinkron dengan materi yang diajarkan.

Kurangnya sarana dan prasarana di SDN Kubangsari 02 menjadi salah satu alasan guru menggunakan lingkungan belajar. Padahal, penerapan media pendidikan tidak boleh dilakukan secara terpisah. Banyaknya perihal atau objek kehidupan nyata yang dapat dijadikan sebagai lingkungan belajar, terutama ketika belajar matematika. Hak ini tidak hanya dapat memudahkan pekerjaan guru, tetapi juga menghubungkan imajinasi siswa dengan pembelajaran matematika. Ilmuwan tertarik dengan masalah ini dan merasa perlu memecahkan masalah tersebut dengan meneliti alat perkalian melalui materi difusi. Tujuannya adalah untuk menyediakan model konkrit operasi perkalian matematis yang bisa dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu inovasi baru dalam pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa yaitu media papan perkalian. Dengan media ini, siswa mampu menyelesaikan sebuah soal perkalian dengan sendiri tanpa bantuan orang lain sehingga melatih kemandirian siswa, perlahan siswa akan memahami cara mengalikan bilangan, dan memahami konsep perkalian secara benar. Agar memungkinkan pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan, kita membutuhkan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan menarik minat siswa. Disini guru harus bisa memberi pengajaran yang dapat dengan mudah siswa pahami. Adapun cara merencanakan pelajaran matematika yang menyenangkan adalah dengan menggunakan tabel perkalian dengan kegiatan perkalian dan pembagian.

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang agar terjadi perubahan dalam dirinya baik itu perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan perubahan lain yang mampu memberikan pengalaman baru. Belajar meliputi seluruh aktivitas psikologis seseorang, sehingga perilaku seseorang akan berbeda ketika sudah belajar. Perubahan tersebut mungkin disebabkan oleh pengalaman baru maupun kecerdasan yang diperoleh setelah mempelajari atau mempraktikkan kegiatan tersebut.

Tujuan belajar mandiri adalah agar terjadi perubahan dalam diri seseorang untuk meningkatkan kualitas perilaku, yaitu meningkatkan keterampilan, pengetahuan, berpikir, dan kemampuan lain yang ada dalam diri. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan kecerdasan dan pengetahuan agar terjadi perubahan tingkah laku dan mendapatkan berbagai pengalaman baru.

Beberapa orang juga berpendapat bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk menimbulkan perubahan yang diperoleh dari pengalaman pribadi dan dari proses interaksi dengan lingkungan sekitar. Belajar dilakukan dengan sengaja agar

terjadi perbaikan dalam diri.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model PBL Berbantuan Media *Paperia*”. Sesuai dengan namanya, penelitian tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media *PAPERIA*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yang dilakukan adalah penelitian PTK dengan model desain penelitian Kemmis dan Taggart. Model tersebut memiliki 4 bagian utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model Kemmis dan Taggart menggabungkan aksi dan observasi. Hal tersebut dikarenakan dalam prakteknya komponen penelitian PTK tidak dapat dipisahkan dari observasi. Penelitian ini disusun dalam satu mata pelajaran

Pada tahap desain, peneliti menyiapkan rencana dan menetapkan fokus masalah, kemudian membuat alat observasi untuk mencatat kenyataan yang ada dalam kegiatan yang dilangsungkan. Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan, yaitu penerapan isi rancangan dan tahap pengamatan atau pengamatan terhadap pembelajaran berkelanjutan. Pada tahap terakhir, implementasi kegiatan yang dilaksanakan dipertimbangkan. Empat tahap inkuiri adalah elemen untuk menciptakan sebuah peredaran.

Salah satu strategi yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu menggunakan PTK. Hal tersebut sejalan dengan ciri dari PTK itu sendiri, yaitu terdapat kegiatan-kegiatan khusus agar mencapai proses pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan kualitas belajar yang dilakukan oleh siswa. *Research* merupakan terjemahan bahasa Inggris yang berarti penelitian, yang merupakan puncak dari kegiatan pembelajaran. Siswa harus mengembangkan pemahamannya dengan melakukan penelitian/eksperimen untuk menemukan jawaban atas masalah di bidang studi. Aturan dan instruksi harus diikuti untuk ini. Semua itu di gabungkan dalam suatu perangkat, yaitu metode penelitian.

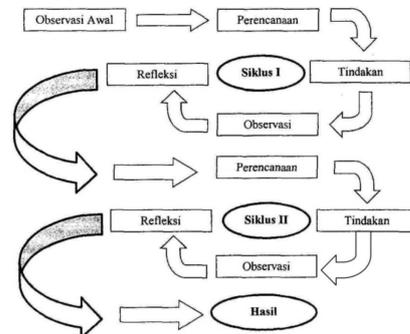
PTK dilakukan di dalam kelas yang menggunakan aturan maupun langkah-langkah yang tidak sama (berbeda). Jika penelitian dilakukan di dalam kelas, maka penelitian itulah yang disebut dengan penelitian tindakan kelas atau dapat dikatakan bahwa PTK merupakan penelitian sederhana yang bertujuan agar pembelajaran yang ada di kelas dapat meningkatkan. Peningkatan tersebut dicapai melalui penemuan jawaban dari masalah yang timbul dari tugas sehari-hari siswa di kelas.

PTK ini juga bisa berarti upaya yang dilakukan tenaga pendidik untuk memperbaiki atau menambah kualitas pembelajaran di dalam kelas lewat gambaran diri, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas tenaga pendidik yang nantinya juga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa ide kunci yang dapat kita temukan dari penelitian tindakan kelas, yaitu:

1. PTK merupakan bentuk penelitian yang biasa dilaksanakan dengan introspeksi.
2. Penelitian ini biasanya dilakukan oleh orang yang terkait dengan situasi penelitian, contohnya kepala sekolah, guru, maupun siswa
3. Situasi yang diperiksa, yaitu situasi dalam pendidikan.'
4. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan relevansi serta kepraktisan praktis, pemahaman praktis dan situasi atau lembaga di mana latihan berlangsung:

Alasan peneliti menggunakan PTK model desain penelitian *Kemmis dan Taggart* adalah prosedurnya yang lugas sehingga gampang di mengerti. Alasan lain menggunakan model ini karena masalah yang ada di kelas perlu diselesaikan dengan PTK. Oleh karena itu, diperlukan model lain yang sejalan dengan masalah yang ada di



kelas selain model PTK ini.

Gambar 2. Alur PTK menurut Kemmis dann Mc Taggart

Penelitian dilaksanakan di semester genap, yaitu tahun pelajaran 2023/2024, 2024/2025 bulan Desember-Januari. Subyek penelitian adalah 20 siswa kelas II SDN Kubangsari 02. Penelitian ditujukan agar terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam materi perkalian dasar khususnya di kelas II.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu melalui evaluasi hasil tes siswa dan observasi. Data-data tersebut ditelaah secara deskriptif kemudian disediakan dalam grafik dan tabel.

Metode observasi merupakan teknik mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan, yang meliputi berbagai rekaman keadaan atau tingkah laku objek sasaran. Metode observasi juga dapat diartikan sebagai tindakan mengamati sesuatu untuk mengetahui atau memahami suatu kejadian tertentu.

Hal ini dilakukan sesuai dengan informasi yang telah diketahui dan ide untuk memperoleh informasi yang berbeda untuk meneruskan penelitian yang sedang berlangsung.

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data-data dimana dilakukan pengamatan dan penyelidikan secara tepat dan dilakukan langsung pada tempat penelitian agar mengetahui keadaan yang sebenarnya, kemudian menunjukkan kebenaran rencana penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bilangan, struktur pola, keadaan, dan perubahan. Ada beberapa pandangan yang berbeda tentang pembelajaran matematika:

Menurut Robert Gagne, belajar matematika harus didasarkan pada hal. Ada pandangan bahwa pendidikan yang lebih tinggi didasarkan pada pembelajaran yang lebih dibawah. Menurut Bruner, belajar matematika terdiri dari mempelajari tentang struktur maupun konsep matematikayang terkandung pada materi pelajaran. Selanjutnya, Z.P Dienes, prinsip maupun konsep pada matematika apapun hanya bisa dipahami sepenuhnya jika terlebih dahulu ditransmisikan untuk siswa secara nyata.

Adapun media pembelajaran yang baik adalah media yang fokus untuk peningkatan motivasi siswa, materi menjadi lebih dipahami siswa dengan mudah, metode pembelajaran menjadi lebih fleksibel untuk menghindari kebosanan, dan siswa terlibat aktif dalam implementasi dari apa yang telah dipelajarinya.

Manfaat media pembelajaran, yaitu dapat memperjelas materi, siswa menjadi lebih bersemangat dengan hal baru, mengatasi adanya batasan ruang dan daya imajinasi siswa, melatih kemandirian siswa, dan memberi pengalaman baru dan rangsangan kepada siswa untuk terus berlatih sampai bisa. Untuk alasan di atas, kami fokus pada media konkret sebagai solusinya. Papan perkalian dapat memudahkan siswa untuk menemukan konsep dalam pembelajaran utamanya pada materi perkalian. Belajar dengan papan perkalian mampu mengajarkan siswa untuk dapat berpikir secara tanggap dan mampu mengerti konsep perkalian dengan mudah. Siswa juga lebih mau terlibat dalam pembelajaran yang mana akan baik untuk peningkatan hasil belajar perkalian siswa.

Pada langkah-langkah berikut ini disajikan hasil karya pengembangan peneliti materi perkalian untuk kelas II SD pada penelitian dan pengembangan papan perkalian lingkungan belajar. Penelitian dan Pengumpulan Data (Data Collection) Tahap pertama penelitian adalah pengumpulan data melalui observasi, kemudian wawancara, lalu analisis kebutuhan. Dari hasil wawancara dan observasi diperoleh informasi bahwa guru selama ini hanya menggunakan buku cetak dalam pembelajaran matematika. Sehingga siswa menjadi tidak terlalu giat dan bersemangat karena proses pembelajaran yang cenderung hanya terpusat pada pendidik. Minat belajar matematika siswa juga masih rendah. Terlihat bahwa ketika guru menjelaskan materi matematika, siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan tersebut dan memilih untuk ngobrol dan main bersama rekannya. Hal ini mungkin terjadi karena tidak adanya penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa. Sementara dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Perencanaan terdiri dari mendeskripsikan kompetensi atau menetapkan tujuan. Papan perkalian dirancang agar siswa dapat langsung mempraktekkan pembelajaran. Lingkungan belajar ini memuat materi matematika yaitu perkalian dasar.

Dari tindakan yang dilakukan pada dua siklus yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan didapatkan informasi terkait adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil tersebut didapatkan dari penggunaan papan perkalian. Adapun hasil evaluasi dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Perolehan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian siklus

1

Banyaknya siswa	Keterangan	Persentase
5	Tidak tuntas	25%
15	Tuntas	75%

Tabel 2. Perolehan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Siklus 2

Banyaknya siswa	Ketertarikan	Persentase
18	Tuntas	85%
2	Tidak Tuntas	15%

Berdasarkan hasil penelitian siswa yang disajikan dalam tabel di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam materi perkalian. Tingkatan ketuntasan siswa sebelum memakai papan perkalian, yaitu pada siklus 1 adalah 75% pada siklus ke dua meningkat menjadi 85%. Berdasarkan kedua siklus proses penilaian tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus ke 2.

Penggunaan papan perkalian menjadi bermanfaat dan menciptakan suasana yang menyenangkan, juga menjadikan siswa lebih berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Keaktifan tersebut menjadikan pembelajaran menjadi berarti, mengasyikkan, yang kemudian memudahkan siswa dalam mengingat materi perkalian. Hal ini sesuai dengan pendapat Asnawiridan Usman (2002) bahwa media pembelajaran dapat memudahkan guru mengajar dan belajar siswa, memberikan pengalaman yang lebih nyata, dan menarik perhatian siswa karena pembelajaran lebih menyenangkan bagi semua siswa dan tidak membosankan. "Indra dapat diaktifkan dan minat belajar siswa dapat dibangkitkan."

Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan siswa, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam materi perkalian di setiap siklus. Hasil belajar pada siklus satu dan dua mengalami peningkatan, yaitu 75%. Pada siklus dua terjadi peningkatan, yaitu 85%.

Matematika sering dianggap sulit oleh sebagian siswa. Namun, sebenarnya matematika sangat menyenangkan jika anda mempelajarinya dengan benar. Matematika dipelajari mulai darisekolah dasar, sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar, yaitu matematika. Tujuan diajarkannya mata pelajaran matematika di sekolah dasar agar siswa mampu berpikir secara sistematis, kritis, logis dan mampu mengembangkan kemampuan kolaboratif. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya matematika dalam sains. Masih tertinggalnya hafalan materi perkalian di banyak sekolah dasar, sehingga diperlukan media untuk mendukung dan mempercepat pembelajaran. Belajar menonjolkan konsep matematika, yaitu. Keterampilan siswa, memahami konsep dan mengembangkan keterampilan. Belajar berhitung bisa menjadi hobi yang menarik jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Papan perkalian dibuat agar siswa bisa memahami cara mengalikan suatu bilangan. Mediaini juga diharapkan dapat berperan untuk memberi pemahaman kepada seluruh siswa terkait caraberhitung. Media ini juga merupakan salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah perkalian dengan menunjukkan cara mengalikan suatu bilangan sehingga siswa dapat mengetahui asal usul dengan pasti atau konkrit, mulailah menghitung hasil perkalian. Sumber perkalian adalah alat berbentuk papan tulis yang

digunakan untuk menyampaikan materi perkalian sehingga merangsang pemahaman dan minat belajar siswa. Tabel perkalian pintar ini menggunakan tongkat sebagai kalkulator. Papan perkalian dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi perkalian kepada siswa. Media ini dapat membuat siswa lebih aktif belajar utamanya belajar perkalian. Penggunaan media papan perkalian ini sangat penting karena siswa dapat memecahkan soal dengan sendirinya.

Konsep multimedia pembelajaran merupakan salah satu metode yang guru gunakan dalam model *Problem Based Learning*. Model pembelajaran ini mengarah pada pengalaman langsung dan seberapa penting memahami struktur disiplin melalui partisipasi siswa secara langsung dan mengarahkan siswa untuk berfikir kritis. Media papan perkalian dapat memudahkan siswa belajar perkalian dan penggunaannya juga sangat mudah dilakukan. Adapun tujuan dari penggunaan papan perkalian, yaitu:

1. Secara visual meningkatkan memori dan pemahaman tentang mendongeng
2. Pelajari operasi aritmatika dengan cepat saat bermain
3. Matematika sebagai sarana belajar
4. Pelajari perkalian dalam matematika
5. Meningkatkan motivasi siswa
6. Menyediakan dan meningkatkan pilihan pembelajaran
7. Mendorong siswa untuk menciptakan suasana yang menyenangkan
8. Kerugian menggunakan tabel perkalian pintar, yaitu:
9. Mengajar dengan alat peraga membutuhkan banyak waktu
10. Mudah bosan menunggu giliran jika tidak digunakan dengan baik dan banyak digunakan.

Keuntungan menggunakan lingkungan papan pintar perkalian

1. Minat belajar siswa tumbuh, karena belajar lebih menarik
2. Jelaskan artinya agar siswa dapat lebih memahaminya.
3. Siswa menjadi lebih aktif belajar, seperti observasi, praktek dan cara-cara lainnya. Untuk membantu guru berhasil menyampaikan konsep perkalian agar lebih menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan penggunaan media papan perkalian khususnya dalam materi perkalian di kelas II SDN Kubangsari 02. Media ini juga dapat digunakan untuk mendorong siswa dalam mengeksplorasi konsep perkalian sehingga memudahkan siswa dalam mengingat materi. Selain itu, media ini juga bisa membangkitkan semangat siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peneliti juga memberi usulan kepada sekolah agar guru dapat menggunakan media pembelajaran modern dan yang bisa mendukung proses pembelajaran dengan guru lain. Peneliti menyarankan untuk guru, agar guru mengurangi metode ceramah dalam pembelajaran, mencari inovasi-inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran, misalnya membuat lingkungan belajar yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Muhamad, Evi Chamalah, Oktarina Puspita Wardani, and H. Gunarto. 2013.

“Model Dan Metode Pembelajaran.” Semarang: Unissula.

Afifah, Hasna Nur, and Meita Fitriawanawati. “Pengembangan Media Panlintermatika

[487]

<https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index>

jurnal.guruku@uniku.ac.id

- (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2.1 (2021): 41-47.
- Anderha, Refiesta Ratu, and Sugama Maskar. “Pengaruh Kemampuan Numerasi dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika.” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 2.1 (2021): 1-10.
- Armin, Rismayani, and Waode Hensi Purwati. “Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II di SD Negeri 75 Buton.” *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika* (2021): 81-86.
- Ekowati, Dyah Worowirastrri, et al. “Literasi numerasi di SD Muhammadiyah.” *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3.1(2019): 93-103.
- Hasan, Muhammad, et al. “Media Pembelajaran.” (2021).
- Khamidin, Ahsanul. “PENERAPAN MEDIA PAPAN PERKALIAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II SD NEGERI SAWAH BESAR 01 SEMARANG.” *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HIMA DAN PRODI PGSD 2017*. 2018.
- Kurniawati, Lailita Nurfi. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Menggunakan Papan Perkalian.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 2.2 (2022): 113-119.
- Maâ, Siti. “Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?.” *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 35.1 (2018): 31-46.
- Mashuri, Sufri. *Media pembelajaran matematika*. Deepublish, 2019.
- Perdana, Ryzal, and Meidawati Suswandari. “Literasi numerasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas atas sekolah dasar.” *Absis: Mathematics Education Journal* 3.1 (2021): 9-15.
- Sirait, Erlando Doni. “Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6.1 (2016).
- Yeni, Ety Mukhlesi. “Kesulitan belajar matematika di sekolah dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)* 2.2 (2015).