



Efektivitas Media KAKUTA (Kata Kunci Cerita) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Bajra Maya Yusriah^{1*}, Muhammad Makki¹, Vivi Rachmatul Hidayati¹, Asri Fauzi¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit no.62, Mataram, NTB, 83125. Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.6693>

Received : 21 November 2023

Revised : 08 Januari 2024

Accepted : 15 Januari 2024

Abstract: The purpose of this study is to determine the effectiveness of KAKUTA (Story Keywords) media on mathematics learning outcomes of grade III students of SDN 15 Mataram for the 2023/2024 school year. The research method used is quantitative with the type of quasi-experimental research with research design used is nonequivalent control group design. The instruments used in this study were observation sheets on the implementation of the use of KAKUTA media and the story of addition and subtraction of the number of cacah. Based on the results of the data analysis carried out, the average pre-test score obtained from the experimental class was 64.78 and the control class was 74.76. And the average post-test score obtained from the experimental class was 83.04 and the control class was 77.14. The hypothesis is tested with the Independent Sample t-Test. From the test results that have been carried out, the results are $0.001 < 0.05$. The N-Gain test results obtained are 66.29% with the category of quite effective, which means H_a is accepted and H_0 is rejected. The conclusion of this study is that the KAKUTA (Story Keywords) media is effective for the mathematics learning outcomes of grade III students of SDN 15 Mataram for the 2023/2024 school year.

Keywords: Mathematics, KAKUTA Media, Learning Media.

Abstrakt: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media KAKUTA (Kata Kunci Cerita) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 15 Mataram tahun ajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media KAKUTA dan soal cerita penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji parametris, berupa uji *Independent Sample t-Test* dan uji N-Gain. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan didapatkan hasil nilai rata-rata *pre-test* yang didapatkan dari kelas eksperimen adalah 64,78 dan kelas kontrol adalah 74,7. Nilai rata-rata *post-test* yang didapatkan dari kelas eksperimen adalah 83,04 dan kelas kontrol adalah 77,14. Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample t-Test*. Dari hasil uji yang telah dilakukan didapatkan hasil $0,001 < 0,05$. Hasil uji N-Gain yang didapatkan adalah 66,29% dengan kategori cukup efektif, yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media KAKUTA (Kata Kunci Cerita) efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 15 Mataram tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Matematika, Media KAKUTA, Media Pembelajaran.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Menurut Nando, dkk (2023) matematika adalah ilmu yang harus dikuasai oleh peserta didik sejak berada di sekolah dasar. Matematika mengajarkan kemampuan berhitung, memecahkan masalah, berpikir logis, sistematis serta berpikir kritis. Seperti yang dikemukakan oleh Suryadi, 2019 tujuan diajarkannya matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu memahami konsep matematika dan dapat melakukan aktivitas matematika yang meliputi menginterpretasi, menduga, membuktikan, menyimpulkan, menyusun, menjelaskan, memprediksi, menggeneralisasikan, mengklasifikasi, mencari dan memecahkan masalah.

Kemampuan untuk berhitung sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika hampir digunakan disemua bidang dalam kehidupan. Hal ini diungkapkan oleh Oktaviani, dkk (2021) bahwa hampir semua aspek dalam bidang kehidupan menggunakan matematika, contohnya seperti bidang perdagangan, arsitektur, bisnis dan lain sebagainya, hal ini yang membuat matematika menjadi salah satu pelajaran wajib di Sekolah Dasar. Matematika sangat penting di dalam kehidupan. Terutama dalam dunia kerja karena digunakan untuk menyelesaikan masalah kehidupan (Kurniawati dan Ekayanti, 2020).

Banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam menentukan operasi hitung yang tepat. Kesulitan belajar operasi hitung disebabkan oleh peserta didik kurang memahami simbol, keliru saat melakukan operasi hitung, dan kesulitan memahami soal (Suwanto, 2018). Sementara itu peserta didik haruslah mampu menguasai konsep operasi hitung. Sesuai dengan pendapat Sidik, Maftuh dan Salimi (2021) bahwa Kesulitan dalam melakukan operasi hitung disebabkan karena pemahaman konsep operasi hitung yang dimiliki peserta didik sangat lemah. Banyak peserta didik yang masih belum memahami maksud dari operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian pada bilangan cacah. Hal ini akan menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah, karena mereka belum mampu menguasai cara menyelesaikan soal. Seperti yang diungkapkan oleh Utari, dkk (2019), peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi akan berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 15 Mataram pada kelas 3, ditemukan bahwa peserta didik sebagian besar masih belum bisa mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan terutama pada soal cerita. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar peserta didik yang masih di bawah KKM (70). Sebanyak 56% peserta didik

nilainya masih di bawah KKM, 30% siswa tidak bisa mengerjakan soal cerita dan 14% siswa mampu mengerjakan soal cerita dengan baik. Soal cerita berguna nantinya untuk kehidupan sehari-hari peserta didik dalam memecahkan masalah. Soal cerita yang terdapat dalam soal matematika memuat persoalan dalam kehidupan sehari-hari yang diselesaikan dengan menggunakan kalimat matematika (Rahardjo, 2017). Artinya peserta didik harus bisa membahasakan soal cerita yang dikerjakan dan memilih operasi hitung yang tepat untuk memecahkan masalah. Akan tetapi cara menentukan operasi hitung yang tepat tidaklah mudah bagi peserta didik. Perlu pemahaman yang benar agar bisa mengerjakan soal cerita. Hal tersebut sering terjadi pada saat mengerjakan soal. Sejalan dengan pendapat Utari dkk., (2019: 534-540) kesalahan yang dilakukan peserta didik dapat terjadi karena mereka kurang memahami tentang apa yang ditanyakan dalam soal cerita, sehingga peserta didik melakukan kesalahan ketika menyelesaikan dan melakukan perhitungan.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan pada operasi hitung. Salah satunya adalah menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mauliyda, dkk (2020) penggunaan media pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pada saat pembelajaran. Menurut Nurdyansyah (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik agar bisa merangsang pikiran, minat, perasaan dan perhatian saat proses pembelajaran. Wahid (2018) mengatakan bahwa penggunaan media dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Apabila pembelajaran menarik tentu hal ini akan membuat peserta didik semangat dalam belajar dan akan mempengaruhi hasil belajar nantinya. Sejalan dengan pendapat Wahid (2018) bahwa media menjadikan proses belajar dan pembelajaran menjadi menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas hasil belajar.

Permasalahan tersebut dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami soal cerita. Media pembelajaran yang digunakan haruslah menyampaikan pesan dengan baik agar peserta didik terbantu dalam memahami pelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020: 23-27) bahwa guru dapat menggunakan media dalam menyampaikan materi agar peserta didik dapat memahami materi dengan

baik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyelesaikan soal cerita pada peserta didik kelas III SD yaitu KAKUTA (Kata Kunci Cerita).

Media ini membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita karena menggaris bawahi kata kunci pada soal cerita. Dengan memahami makna dari kata kunci maka peserta didik bisa menyelesaikan soal dengan baik. Media ini dibuat oleh Kartika (2019) seorang guru SD dari Sidoarjo. Media ini dibuat karena peserta didiknya memiliki kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita. Setelah menggunakan media ini 85% peserta didik di kelasnya dapat mengerjakan soal cerita dengan baik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fadillah, dkk (2022) dikatakan bahwa penggunaan media bola hitung berbasis montessori pada materi penjumlahan dan pengurangan sangat efektif. Perolehan skor N-Gain 95% dan termasuk dalam kategori sangat efektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimen. Jenis penelitiannya yaitu eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain penelitian *Nonequivalen Control Group Desain*. Penelitian dilakukan di SDN 15 Mataram pada kelas III. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 44 siswa. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas IIIA dan IIIB dipilih dengan teknik sampling sensus atau sampling total. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan observasi. Serta dilakukan uji validasi isi, uji validasi konstruk dan uji reliabilitas pada instrumen penelitian. Teknik analisis data menggunakan statistik parametris, maka dilakukan uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis serta uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 15 Mataram pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan media KAKUTA (Kata Kunci Cerita) untuk membantu siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas 3A sebagai kelas kontrol yang jumlah siswanya ada 21 siswa. Kelas 3B sebagai kelas Eksperimen yang memiliki jumlah siswa 23 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media KAKUTA selama pembelajaran di kelas

eksperimen dan soal cerita penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah.

Pada kelas eksperimen dilakukan 3 kali pertemuan dan di kelas kontrol dilakukan 3 kali pertemuan. Observasi dilakukan hanya pada kelas IIIB dibantu oleh wali kelas IIIB sebagai observer dan penialain teman sejawat. Berdasarkan hasil dari lembar observasi yang dilakukan oleh observer bahwa selama 3 kali pertemuan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan baik dan semua langkah-langkah pembelajaran terlaksana. Hal ini dilihat dari hasil lembar observasi pada pertemuan pertama, dari 18 kegiatan pembelajaran mendapatkan 18 centang ya. Artinya semua kegiatan pembelajaran terlaksana. Begitu pula dengan pertemuan kedua dan ketiga mendapatkan 18 centang ya.

Penelitian dimulai dengan menyebarkan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada saat pemberian *pre-test* banyak siswa yang masih bertanya mengenai maksud soal. Siswa bingung apakah soal harus dijumlahkan atau dikurangi. Meskipun demikian siswa tetap berusaha untuk menjawab soal semampunya.

Tabel 1: Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test

No.	Kelas	Nilai Rata-rata Pre-Test	Nilai Rata-rata Post-Test
1.	3A (Kontrol)	74,76	83,04
2.	3B (Eksperimen)	64,78	77,14

Nilai rata-rata *pre-test* yang didapatkan dari kelas eksperimen adalah 64,78 dan kelas kontrol adalah 74,76. Selanjutnya peneliti memberi perlakuan berupa media KAKUTA kepada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dilakukan selama 3 kali pertemuan. Selama pembelajaran berlangsung terlihat bahwa siswa sangat antusias saat menggunakan media KAKUTA. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota kelompok 5-6 siswa. Siswa mengerjakan LKPD bersama anggota kelompoknya, terlihat siswa berdiskusi dan bekerja sama untuk menyelesaikan soal. Dalam kelompok terlihat siswa membagi tugas dengan anggota kelompoknya ada yang bertugas untuk menulis, menyusun angka pada media KAKUTA, berdiskusi apakah soal harus dijumlahkan atau dikurangi dan secara bergantian menyelesaikan soal yang ada pada LKPD. Siswa sangat semangat dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurdyansyah (2019) bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Ambarani, dkk (2018) juga mengatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media dapat

menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan metode yang sama yaitu membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Hanya saja saat pembelajaran tidak menggunakan media KAKUTA. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok diberikan LKPD untuk dikerjakan bersama anggota kelompok. Setelah pemberian perlakuan selanjutnya diberikan *post-test* kepada kedua kelas. Saat pemberian *post-test* sebagian besar siswa sudah tidak bertanya lagi mengenai soal yang dikerjakan. Ini disebabkan karena siswa sudah berlatih dan terbiasa dengan soal cerita. Siswa sudah memahami maksud dari soal dan bisa menyelesaikannya. Nilai rata-rata *post-test* yang didapatkan dari kelas eksperimen adalah 83,04 dan kelas kontrol adalah 77,14. Dari hasil *post-test* yang telah diberikan dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pemberian perlakuan pada kelas eksperimen.

Perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan juga dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Santi, dkk (2023). Rata-rata hasil *pre-test* yang didapatkan adalah 67,71 dan hasil *post-test* 88,57 hal tersebut terjadi setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media kartu bergambar pada materi penjumlahan dan pengurangan. Pendapat dari Wahid (2018) juga mengatakan bahwa media menjadikan proses belajar dan pembelajaran menjadi menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas hasil belajar. Nurrita (2018) mengatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media menjadikan pembelajaran menarik dan siswa dapat dengan mudah memahami materi. Audie (2019) juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu siswa menyerap materi yang sama dengan temannya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media menjadikan pembelajaran menarik sehingga siswa mampu memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

Setelah penelitian dilakukan selanjutnya data dari hasil penelitian dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data disajikan dalam bentuk tabel, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Chi-Square Test			
	Value	Df	Asympotic Significance (2-Sided)
Pearson Chi-Square	29,413	24	0,205

Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai sinifikansi yang didapat dari uji normalitas adalah 0,205. Pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan terdistribusi normal dan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dikatakan tidak terdistribusi normal. Karena nilai signifikansi yang didapat adalah 0,205 $> 0,05$ maka data dikatakan terdistribusi normal. Setelah data dikatakan terdistribusi normal maka bisa dilanjutkan dengan uji homogenitas data. Uji homogenitas dilakukan untuk memberi keyakinan bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda (Matondang, 2009). Hasil uji homogenitas data disajikan dalam bentuk tabel, dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas Data				
Nama Data		df1	df2	Sig.
Pre-test Eksperimen & Pre-test Kontrol	Based on Mean	1	42	0,159
Post-test Eksperimen & Post-test Kontrol	Based on Mean	1	42	0,053

Berdasarkan Tabel 3 hasil dari analisis uji homogenitas *pre-test* eksperimen dan *pre-test* kontrol adalah 0,159 $> 0,05$ yang artinya data berasal dari varian yang sama. Sedangkan untuk uji homogenitas *post-test* eksperimen dan *post-test* kontrol adalah 0,053 $> 0,05$ artinya data berasal dari varian yang sama.

Karena uji prasyarat untuk melakukan uji statistik parametris telah terpenuhi maka uji parametris dapat dilakukan dengan uji-t. Statistik parametris dapat dilakukan apabila data sudah terdistribusi normal dan data dikatakan homogen (Sugiyono, 2022). Uji t dilakukan untuk melihat apakah ada perubahan sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Maka dilakukanlah uji *Paired Sample t-test* untuk melihat perubahan tersebut dari hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen, yaitu mendapat nilai signifikansi sebesar 0,003 $< 0,05$ yang artinya ada perubahan setelah belajar menggunakan media KAKUTA. Sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat perubahan karena memiliki nilai signifikansi sebesar 0,081 $> 0,05$. Hasil uji *Sample Paired t-test* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Sample Paired t-test

Paired Sample Test			
	Mean	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	18,261	22	0,003
Pair 2 Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	1,095	20	0,081

Setelah diketahui adanya perubahan hasil belajar selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *Sample Independent t-test* menggunakan rumus *Polled Varians*. Data yang dihitung adalah nilai dari *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol, dan didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil uji *Independent Sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample Test

Independent Samples Test				
		Mean Difference	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	18,302	42	0,001

Karena tujuan penelitian ini untuk melihat keefektifan dari media KAKUTA maka dilakukan uji efektivitas menggunakan rumus N-Gain. Hasil uji N-Gain disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistic			
	Minimum	Maximum	Mean
N-Gain Skor	0	1	0,66
N-Gain Persen	30	100	66,29

Berdasarkan Tabel 6 dari hasil pengujian N-Gain didapatkan nilai 66,29%. Sesuai dengan pendapat dari Meltzer (2002) bahwa nilai 66,29% berada pada tingkat yang cukup efektif. Artinya penggunaan media KAKUTA terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 15 Mataram tahun ajaran 2023/2024 dikatakan cukup efektif. Penggunaan media dikatakan efektif setelah digunakan dalam pembelajaran. Meskipun media yang digunakan cukup sederhana namun media KAKUTA cukup efektif dalam pembelajaran matematika pada materi soal cerita penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Hal ini dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santi, dkk (2023). Penggunaan media bergambar pada materi penjumlahan dan pengurangan cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji N-Gain yang

didapat dengan nilai 66,7%. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ningrum, dkk (2023) bahwa penggunaan media magnet pada pembelajaran matematika cukup efektif. Diperoleh hasil uji N-Gain Score 69,55% media ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 58,2%. Penelitian yang dilakukn oleh Indrawati (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar pada materi pecahan. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan media yang digunakan berada pada kategori yang cukup efektif dan sangat efektif untuk digunakan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan didapatkan hasil nilai rata-rata *pre-test* yang didapatkan dari kelas eksperimen adalah 64,78 dan kelas kontrol adalah 74,76. Dan nilai rata-rata *post-test* yang didapatkan dari kelas eksperimen adalah 83,04 dan kelas kontrol adalah 77,14. Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test*. Dari hasil uji yang telah dilakukan didapatkan hasil $0,001 < 0,05$. Untuk melihat keefektifan media KAKUTA dilakukan uji N-Gain dan didapatkan nilai persentase 66,29 %. Nilai tersebut berada pada kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 15 Mataram kelas III tahun ajaran 2023/2024 dengan tujuan untuk melihat efektivitas media KAKUTA (Kata Kunci Cerita) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media tersebut cukup efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III.

Daftar Pustaka

- Ambarani, R., Setyaji, A., & Zahraini, D.A. (2018). Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT. *Arab World Journal English (AWEJ) Special Issue Call (4)*, pp. 227-241.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Fadillah, A.A., Ekok, A.S., & Mandasari, M. (2022). Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montessori Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II MI Nurul Islam Lubuklinggau. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 157-164.

- Indrawati, A., Arjudin., Fauzi, A. (2022). Pengembangan media Puzzle Pada Materi Pecahan Matematika Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Action Research*, 5(3), 153-161.
- Kartika. (2019). *Praktik Baik Pembelajaran Numerasi di Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur: Kata Kunci Cerita Bantu Siswa Pahami Soal Cerita*. Program Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) di Jawa Timur Bekerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sidoarjo.
- Kurniawati, Dewi & Arta Ekayanti. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(2), 107-114.
- Matondang, Z. (2009). Pengujian Homogenitas Varians Data. *Taburlaasa PPS UNIMED*, 22(1), 1-12.
- Mauliyda, M.A., Istiningsih, S., Hidayati, V.R., Apsari, R.A., & Asian, C.S. (2020). Smart Trees Media to Help Improving Pupil's Counting Proficiency in a Kindergarten. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15 (2), 147-152.
- Meltzer. (2002). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Nando, T., Tahir, M., & Turmuzi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Example Non Example* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 66-71.
- Ningrum, L. R. A., Dewi, N. K., Affandi, L. H. (2023) Pengaruh Media Papan Magnet Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 300-305.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press sidoarjo.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187
- Oktaviani, Ayu Dwi, Affandi, Lalu Hamdian & Rosyidah, Awal Nur Kholifatur. (2022). Hubungan Kemampuan Verbal Reasoning dengan Keterampilan Menjawab Soal Cerita Matematika pada Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Selong. *Renjana Pendidikan Dasar Universitas Mataram*, 2(1), 9-18.
- Rahardjo, S. (2017). Mathematics Education Learning And Teaching. *Eduma*, 5(2), 3441.
- Santi, Suryanti, H.H.S., & Prihastari, E.B. (2023). Efektivitas Metode Permainan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Materi Penjumlahan dan Pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18800-18806.
- Sidik, Geri Syahril, dkk. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2), 2179-2190.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suryadi, D. (2019). *Penelitian Desain Didaktis (DDR) dan Implementasinya*. Gapura Press
- Suwarto. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2), 285-294.
- Utari, Dian Rizky, dkk. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4), 534-540.
- Wahid, A (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan DDI Pinrang*, 5(2).
- Wahyuningtyas, Rizki & Sulasmono, Bambang Suteng. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.