

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR DAN CRITICAL THINKING SISWA MENGGUNAKAN MEDIA KOSA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD

Elfa Riana Fauziyah¹, Yunus Aris Wibowo², Widyaningrum Yudi Rahayu³

Ppg.elfafauziyah01@program.belajar.id ; Yaw222@ums.ac.id ;

Widya.yudirahayu@gmail.com

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Dalam sudut pandang pendidikan media merupakan instrumen yang sangat penting bagi sebuah kesuksesan proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran Kosa (kotak satuan) merupakan suatu bentuk media edukasi yang dapat diterapkan guna meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Riset ini bermaksud mengetahui pengaruh pemanfaatan media kotak satuan terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada materi satuan panjang serta berat siswa sekolah dasar. Riset ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang diselenggarakan selama tiga bulan di SD Muhammadiyah 22 Sruni Surakarta. Riset yang terfokus pada topik satuan panjang serta satuan berat, khusus menggunakan satuan baku terhadap total 36 siswa kelas IV yang meliputi 20 anak laki-laki serta 16 anak perempuan, serta dilaksanakan dalam II siklus. Setiap siklusnya memuat perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi serta tes tertulis. Temuan penelitian tindakan kelas ini memperlihatkan pemanfaatan media kotak satuan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran matematika, dengan tingkat ketuntasan yakni 83,3%. Pada siklus I, siswa yang tuntas meningkat dari 9 siswa menjadi 14 siswa dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 38,9%. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas 21 siswa menjadi 30 siswa pada dengan persentase ketuntasan 83,3%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Kotak Satuan; Critical Thinking; Prestasi Belajar.*

Abstract

From an educational perspective, media is a very important instrument for the success of the learning and teaching process. Unit box learning media is a form of educational media that can be applied to increase student motivation and learning achievement. This research aims to determine the effect of unit box media utilization on improving mathematics learning outcomes on the material of length and weight units of elementary school students. This research applied the method of classroom action research (PTK) which was held for three months at SD Muhammadiyah 22 Sruni Surakarta. The research focused on the topic of units of length and units of weight, specifically using standard units for a total of 36 fourth grade students consisting of 20 boys and 16 girls, and was carried out in two cycles. Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection. Data collection methods applied include observation and written tests. The findings of this class action research show

that the utilization of unit box media can improve the quality of learning and student learning completeness in mathematics subjects, with a completeness rate of 83.3%. In cycle I, completed students increased from 9 students to 14 students with a percentage of student learning completeness of 38.9%. In cycle II, the number of students who completed 21 students to 30 students with a percentage of completeness of 83.3%.

Keywords: *Instructional Media; Unit Box; Critical Thinking; Learning achievement.*

PENDAHULUAN

Belajar dan mengajar merupakan suatu aktivitas yang berhubungan erat dengan kehidupan manusia. Dari manusia berkembang sampai menjadi dewasa, sebagian besar waktu yang digunakan untuk belajar di bangku pendidikan. Kegiatan belajar dan mengajar artinya suatu kegiatan belajar yang memakai semua potensi seseorang untuk mendorong terjadinya sebuah perubahan perilaku yang eksklusif (Suyono & Hariyanto, 2016). Sedangkan menurut (Hermawan & dkk, 2016), kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya ialah suatu proses penyampaian pesan transaksional yang bersambut-sambutan, baik antara guru serta siswa maupun antar siswa, dengan maksud memenuhi tujuan yang sebelumnya sudah ditetapkan. Pada proses pembelajaran, tidak hanya membutuhkan peserta didik, pengajar, sarana dan prasarana yang dipergunakan, media juga merupakan faktor yang juga berkontribusi penting dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran ialah sebuah proses kombinasi dua aspek, yakni pembelajaran berfokus pada sesuatu yang dilaksanakan oleh peserta didik dan pengajaran yang berfokus pada sesuatu yang harus dilakukan oleh pendidik (Herawati, 2017).

Dalam sudut pandang pendidikan media merupakan instrumen yang sangat penting bagi sebuah kesuksesan proses pembelajaran. Sebab media dapat membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Kata “media” bersumber dari kata Latin “medius” yang bermakna pengantar atau perantara. Secara luas, media didefinisikan sebagai manusia, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi peserta didik guna mendapatkan ilmu, keahlian, atau perbuatan (Asyhar, 2012). Pendidik, buku, dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari sebuah media. Dalam arti lain, konsep media dalam konteks pembelajaran ialah sebagai alat grafis, photography, atau alat elektronika guna menangkap, memproses, serta membenahi ulang informasi visual dan bahasa (Aditama & Putri, 2019).

Media pembelajaran merupakan bagian yang berkorelasi erat dengan sistem belajar dan mengajar (Wulandari, 2020). Karena media pembelajaran digunakan sebagai alat yang menghubungkan kabar atau laporan dalam kegiatan pembelajaran yang hendak disampaikan oleh seseorang kepada sasaran (Sutama et al., 2020). Banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan. Penggunaan media pembelajaram juga mencakup banyak manfaat.

Penggunaan media pembelajaran harus atas dasar pemilihan yang tepat. Dengan demikian, makna dan fungsi yang mencakup efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran dapat diperluas (Mustari, 2022).

Media pembelajaran sangat penting guna menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar. Fungsi media pembelajaran yaitu untuk memudahkan peserta didik belajar, mencuri minat peserta didik dalam belajar, membantu siswa lebih cepat memahami proses pembelajaran, menyederhanakan penyajian bahan ajar, mengatasi kendala ruang, menghilangkan kebosanan siswa serta mengembangkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Haryano, 2014).

Secara umum, tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu agar memudahkan pendidik dalam penyampaian bahan ajar pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat dengan mudah dipahami, menghibur dan menyenangkan. Tujuan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sasaran ialah memberikan pengalaman belajar yang beragam, merangsang minat belajar siswa, memotivasi siswa untuk belajar, membangun pembelajaran yang efektif serta tidak mudah di lupakan peserta didik, serta mengembangkan sikap dan keterampilan di bidang teknologi (Nurfitriyanti & Lestari, 2016).

Pembelajaran matematika merupakan metode pemberian pengetahuan berfikir pada peserta didik dengan kumpulan aktivitas yang direncanakan agar peserta didik dapat menguasai materi yang disimak. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang menyangkut suatu prosedur berhitung, membutuhkan ketelitian, kecermatan serta banyak memanfaatkan aplikasi dari suatu konsep (Susilo & Harsono, 2021). Pembelajaran matematika ialah prosedur interaktif antara pendidik dan peserta didik yang menyangkut peningkatann model berfikir logis dan pengolahan dalam sebuah lingkungan belajar yang dibuat secara terencana oleh pendidik dengan menggunakan beragam cara supaya kurikulum matematika berkembang dengan maksimal dan peserta didik bisa melaksanakan aktivitas belajar mengajar dengan maksimal dan sesuai (Sudiati, 2014). Melalui pelajaran matematika, seseorang dapat mengetahui urutan penalaran dan aturan unik dalam pelajaran matematika, serta dapat membangun model dari fenomena ilmiah yang diamati (Sutama et al., 2018).

Dalam aktivitas pembelajaran, matematika ialah salah satu ilmu yang wajib memperoleh kepedulian lebih untuk ditingkatkan kualitasnya. Banyak peserta didik yang merasa kurang bisa belajar matematika karena dianggap sukar, mengerikan, dan banyak yang memusuhi matematika hingga dianggap sebagai kutukan (Rahim et al., 2020). Hal itu menjadikan peserta didik sungkan untuk belajar, serta sedikit melaksanakan kegiatan pada saat pembelajaran matematika. Kurangnya minat pesertra didik pada pembelajaran

matematika membuat mereka kurang aktif dalam belajar, sehingga hasil akademik mereka menurun. Pada saat penyampaian materi matematika, pengajar juga cenderung terus menerus menguasai kelas sehingga membuat peserta didik kurang leluasa pada membicarakan gagasannya (Amir & Wardana, 2017).

Dalam metode pembelajaran matematika, banyak ditemui peserta didik yang minim berpartisipasi, serta asik bermain sendiri daripada mendengarkan penjelasan pendidik (Budi et al., 2021). Akibatnya, situasi belajar tidak mencerminkan suasana yang dinamis, kreatif dan menyenangkan. Jika suasana belajar seperti ini terus berlangsung, maka tidak akan mampu memperkuat keterikatan peserta didik dengan materi ajar matematika, akibatnya bisa jadi sebaliknya yaitu peserta didik bakal kurang terkesan mengikuti pembelajaran matematika karena dianggap pembelajaran yang menjemukan (Narimo & Manan, 2021).

Menjadi terampil berhitung ialah salah satu sasaran pembelajaran matematika. Namun faktanya masih banyak anak SD yang terbatas kemampuan berhitungnya. Misalnya saja, ternyata siswa kelas IV SD Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta masih rendah dalam memahami bagaimana cara melakukan perkalian serta pembagian. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika menjadi bagian yang sangat krusial dalam prosesnya. Ini akan mendorong siswa lebih tertarik untuk belajar matematika sebab mereka akan lebih menikmati pelajaran matematika jika mereka memiliki media pendidikan atau alat pengajaran. Siswa akan tertarik, tertantang, bahagia, serta mereka akan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.

Berlandaskan pembahasan di atas, maka penggunaan media pembelajaran kotak satuan diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV khususnya pada materi satuan panjang dan berat. Dengan demikian, peneliti tertarik melaksanakan riset dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar Dan Critical Thinking Peserta Didik Menggunakan Media Kosa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sd Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta”. Berlandaskan latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah dalam riset ini yakni: Bagaimana pengaruh penggunaan media kotak satuan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi satuan panjang dan berat siswa kelas IV SD Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta?. Adapun tujuan riset ini ialah melihat pengaruh pemanfaatan media kotak satuan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi satuan panjang serta berat siswa kelas IV SD Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta.

METODE

Penelitian tindakan kelas deskriptif kuantitatif (PTK) ialah jenis riset ini. Metode PTK cocok untuk riset ini sebab dapat diterapkan di dalam kelas maupun saat proses pembelajaran. PTK dilaksanakan oleh guru di kelas sambil merefleksikan dirinya sendiri guna meningkatkan kinerjanya serta hasil belajar siswa.

(Arikunto et al., 2021) mengungkapkan perencanaan ialah langkah pertama dalam penelitian. Tindakan kemudian dilaksanakan sesuai dengan rencana yang matang. Selama pelaksanaan dilakukan observasi guna mengumpulkan data yang diperlukan. Terakhir dilanjutkan dengan refleksi terhadap proses pelaksanaan tindakan. Berlandaskan pendapat (Arikunto Suharsimi, 2019), proses riset dalam PTK kolaboratif biasanya melalui empat tahap yakni (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, serta (4) refleksi. Langkah pertama dalam proses riset ialah perencanaan, artinya menentukan apa, mengapa, serta bagaimana tindakan yang akan dilaksanakan. Berikutnya ialah tahap pelaksanaan, dimana guru mewujudkan rencana tersebut. Tahap selanjutnya meliputi observasi yang diselenggarakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dikerjakan oleh pengamat. Tahap terakhir ialah refleksi, yakni tindakan melihat kembali tindakan yang telah dilaksanakan untuk dianalisis. Keempat tahap ini bersama-sama membentuk sebuah siklus. Penelitian dihentikan setelah tiga siklus ketika indikator kinerja yang diinginkan tercapai. Sepanjang proses, langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi diulangi.

Subjek riset ini ialah 36 siswa yang terdaftar di kelas IV SD Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta tahun ajaran 2023/2024, yang meliputi 20 siswa laki-laki serta 16 siswa perempuan, dengan usia rata-rata 10 tahun. Riset dilangsungkan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus meliputi dua kali pertemuan. Durasi pelaksanaan riset ini sekitar tiga bulan yakni pada bulan Oktober hingga Desember 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah rencana tindakan disiapkan serta instrumen yang diperlukan telah dilengkapi, peneliti melanjutkan untuk melaksanakan riset pada saat proses pembelajaran. Proses riset mempunyai dua tahap yakni tahap persiapan serta pelaksanaan. Prosedur ini dilaksanakan dalam dua siklus.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti mengkaji keadaan awal dari objek yang diteliti. Peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah serta pengajar kelas mengenai tipikal proses pembelajaran yang diselenggarakan di SD Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta. Pada

tahap ini terlihat bahwa proses pembelajaran saat ini masih banyak mengandalkan teknik ceramah serta tanya jawab. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran belum sepenuhnya optimal sehingga mengakibatkan media yang diterapkan hanya berpusat pada guru bukan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus I

Peneliti mengembangkan strategi serta skenario pembelajaran yang tidak bergantung pada pemanfaatan media pembelajaran. Peneliti mengembangkan modul ajar yang berfokus pada topik pengukuran panjang serta berat. Peneliti memberikan soal tes penilaian dalam format tes pilihan ganda serta tes esai (tes tertulis). Pada awal pembelajaran peneliti melaksanakan apersepsi serta aktivitas lain yang dituangkan dalam Modul Ajar yang telah dikembangkan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti menjelaskan materi pengukuran panjang dan berat menggunakan satuan baku di papan tulis. Peneliti juga memberikan cara untuk mengkonversi satuan panjang serta berat ke satuan yang berbeda. Peneliti memberikan ilustrasi pengukuran panjang yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari guna memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Selanjutnya, peneliti memberikan penilaian atau soal latihan guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Setelah menyelesaikan soal latihan, peneliti menutup sesi dengan memfasilitasi sesi tanya jawab serta menyampaikan kesimpulan mengenai materi yang diajarkan.

Siklus II

Strategi yang akan peneliti pakai pada siklus II hampir sama ketika melaksanakan pembelajaran pada siklus I. Mengembangkan modul ajar materi pengukuran panjang serta berat badan, dengan menerapkan media pembelajaran serta tes penilaian yang sama dari siklus I. Peneliti berperan sebagai guru melaksanakan aktivitas di kelas berlandaskan strategi yang telah ditetapkan. Peneliti menerapkan media pembelajaran kotak satuan untuk memberikan materi tentang pengukuran dengan menerapkan satuan baku.

Melalui pelaksanaan tindakan selama dua siklus dalam empat pertemuan, terkumpul data yang memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diakui melalui pemanfaatan media kotak satuan. Temuan penilaian penerapan media kotak satuan diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Materi Satuan Panjang

Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
9	Tuntas	25%
27	Tidak Tuntas	75%

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Materi Satuan Berat

Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
14	Tuntas	38,9%
22	Tidak Tuntas	61,1%

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Materi Satuan Panjang

Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
21	Tuntas	58,3%
15	Tidak Tuntas	41,7%

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa pada Materi Satuan Berat

Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase
30	Tuntas	83,3%
6	Tidak Tuntas	16,7%

Berlandaskan Tabel 1, 2, 3, serta 4, terlihat adanya peningkatan yang nyata pada hasil belajar siswa. Pada siklus 1, tepatnya pada pertemuan 1 serta 2, tingkat ketuntasan siswa sebelum menggunakan media kotak satuan masing-masing sebesar 25% serta 38,9%. Ini mengindikasikan siswa mempunyai pemahaman yang terbatas terhadap informasi yang disampaikan oleh guru. Pada pertemuan 3 tingkat ketuntasannya meningkat menjadi 58,3% serta pada pertemuan 4 mencapai 83,3%. Berlandaskan empat prosedur penilaian yang telah dilaksanakan, terlihat adanya peningkatan yang konsisten pada hasil belajar siswa sepanjang pertemuan 1 hingga 4. Pertemuan 2 mengalami pertumbuhan sebesar 13,9%, sementara pertemuan 3 mengalami peningkatan sebesar 19,4%. Pada pertemuan 4 terjadi kenaikan sebesar 25%.

Pembelajaran yang menerapkan pemanfaatan media pembelajaran kotak satuan panjang dan berat terbukti berkorelasi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta

aktivitas siswa. Riset (Tamalla & Setyawan, 2023) memperlihatkan kelas yang menerapkan media pembelajaran papan kotak satuan berat lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa dibandingkan kelas yang menggunakan media konvensional. Kelas yang menerapkan media bagan tangga satuan berat lebih baik dalam membangkitkan motivasi siswa serta hasil belajar dibandingkan kelas yang menerapkan media konvensional.

SIMPULAN

Berlandaskan temuan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terhadap siswa kelas IV SD Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta, maka disimpulkan bahwa :

1. Pemanfaatan media pembelajaran kotak satuan panjang dan berat mampu meningkatkan prestasi belajar matematika.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi satuan panjang dan berat memperlihatkan peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, terdapat 9 siswa yang tuntas pada pertemuan 1 meningkat menjadi 14 siswa pada pertemuan 2 sehingga menciptakan tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 38,9%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 21 siswa pada pertemuan 1 menjadi 30 siswa pada pertemuan 2 sehingga menciptakan tingkat ketuntasan sebesar 83,3%.
3. Penerapan media Kotak Satuan dalam pembelajaran satuan panjang dan satuan berat juga mampu meningkatkan proses pengelolaan pembelajaran di kelas serta lebih menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

SARAN

Adapun saran untuk riset serta pengembangan ini perlu dilaksanakan kajian lebih lanjut guna memastikan keefektifan guna menciptakan produk media pembelajaran dengan kualitas unggul yang dapat dimanfaatkan pembelajaran. Temuan riset ini diharapkan bisa bermanfaat serta menjadi sumber rujukan ataupun referensi bagi riset berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Y., & Putri, D. A. P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran IPA (Ayo Mengetahui Hewan dan Tumbuhan) untuk Kelas IV SD berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2).
<https://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/7850/4736>
- Amir, M. F., & Wardana, M. D. K. (2017). Pengembangan domino pecahan berbasis open ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 6(2).
https://www.researchgate.net/profile/Mohammad-Amir-11/publication/325444774_PENGEMBANGAN_DOMINO_PECAHAN_BERBASIS_OPEN_ENDED_UNTUK_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_BERPIKIR_KREATIF_SISWA_SD/links/5c5066fba6fdccd6b5d1c213/PENGEMBANGAN-DOMINO-PECAHAN-BERBASIS-OPEN-END
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Budi, T. L., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1).
- Haryano. (2014). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Herawati, E. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66.
<http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/JNPM/article/view/254>
- Hermawan, A. H., & dkk. (2016). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Mustari, M. (2022). *Administrasi dan Manajemen Pendidikan Sekolah*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Narimo, S., & Manan, U. A. (2021). Efektivitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- Matematika Berbasis Konstruktivisme di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Varidika*, 33(1). <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/15233/6811>
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. (2016). Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), 247–256. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1192>
- Rahim, R., Rahman, M. A., & Putri, E. E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19. *MATH DIDACTIC: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 6(3).
- Sudiati, S. (2014). *Pengertian Pembelajaran Matematika*. <http://www.srisudiati.namablogku.com/2014/05/pembelajaran-matematikadi-sekolah.html>
- Susilo, A., & Harsono. (2021). Pengembangan E-Modul Akuntansi Kontekstual Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikatif Siswa Generasi Z. *Jurnal Varidika*, 33(1). <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/15308/6817>
- Sutama, Hartini, S., & Novitasari, M. (2018). Kemandirian dalam Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Varidika*, 30(2). <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/7569/4318>
- Sutama, Novitasari, M., Wulandari, N. A., Sutopo, A., & Narimo, S. (2020). Kelayakan Media Buku Bergambar Berbasis Visual Thinking Strategis di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 32(2). <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/12855/6165>
- Suyono & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tamalla, M., & Setyawan, A. (2023). Pemanfaatan Media Papan Kotak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Satuan Berat Kelas 2 Min 2 Bangkalan. *Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2).