

**IMPLEMENTASI MEDIA *MAGIC STAIRS 3 DIMENSI* PADA MATERI SATUAN
PANJANG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3
DI UPPT SDN 02 TANJUNGSARI KOTA BLITAR**

Lia Khusnia Nadhiro¹, Shofi Nur Amalia², Ragil Tri Oktaviani³.
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial,
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
Liakhusnia8@gmail.com, shofinur94@gmail.com²,
ragil.trioktaviani91@gmail.com³.

ABSTRACT

Students' low understanding can result in learning outcomes that are not maximized in learning, therefore the purpose of this study is to implement 3-Dimensional Magic Stair media on student learning outcomes. This research includes Classroom Action Research (PTK) which consists of 4 stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and also the reflection stage. Researchers conducted research with II cycle steps and each cycle consisted of 2 meetings. Researchers used several data collection techniques, including: observation, interviews, tests and documentation. This research was conducted in class 3 UPT SDN 02 Tanjungsari Blitar City. The result of this study is a significant increase in student learning outcomes in math unit length. In addition to the increase in learning evaluation results, there was a percentage of students who touched the KKM score from 58.3% in pre-action to 70.8% in cycle I and ended in cycle II with a percentage of 87.5%

Keywords: Media, Magic Stairs 3 Dimensions, Learning Outcomes

ABSTRAK

Pemahaman siswa yang masih rendah dapat mengakibatkan hasil belajar tidak maksimal dalam pembelajaran, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan media *Magic Stair 3 Dimensi* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini termasuk penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan juga tahap refleksi. Peneliti melakukan penelitian dengan langkah II siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya yaitu: observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada kelas 3 UPT SDN 02 Tanjungsari Kota Blitar. Hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa mata pelajaran matematika satuan panjang. Terlihat dari hasil tes siswa selama pratindakan, siklus I, dan siklus II. Selain peningkatan dari hasil evaluasi pembelajaran, terdapat presentase siswa yang menyentuh nilai KKM dari 58,3 % pada pra tindakan menjadi 70,8% pada siklus I dan diakhiri pada siklus II dengan presentase sebesar 87,5%.

Kata Kunci: Media, Magic Stairs 3 Dimensi, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran

yang terdapat di semua jenjang pendidikan, khususnya sekolah dasar. Matematika lebih

menekankan kegiatan dalam rasio (penalaran), bukan menekankan hasil eksperimen atau hasil observasi, matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran (Al Ghozali & Fatmawati, 2021). Selain itu Pelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan berfikir yang dibutuhkan masa kini.

Mata pelajaran yang harus dipelajari setiap minggunya dalam pendidikan yaitu matematika. Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmika sementara usia SD tingkat perkembangan kecerdasannya siswa masih sulit memahami sehingga dalam hal ini diperlukan inovasi guru dalam menerapkan pembelajaran yang efektif dengan menerapkan media pembelajaran (Stit & Nusantara, 2020). Pelajaran matematika dalam pendidikan bersifat berjenjang atau saling berkaitan, oleh karena itu sebagian siswa tidak minat dalam belajar matematika. Penyebab lainnya ketika belajar matematika siswa dituntut serius dan siswa merasa tegang serta jenuh. Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran

matematika yaitu dengan cara melihat apakah materi yang sudah di sampaikan sudah dikuasai siswa atau belum, untuk melihat keberhasilan belajar maka seorang guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN 02 Tanjungsari Kota Blitar tanggal 20 November 2023 diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika guru hanya menggunakan media papan tulis dan poster. Guru mengatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran Matematika soal cerita terutama pada satuan panjang, dikarenakan tidak ada media yang menarik dan inovatif dalam menjembatani pembelajaran dan kurangnya minat anak-anak terhadap pembelajaran matematika (Mutia et al., 2020). Sehingga, siswa sulit memahami arti dari soal cerita matematika dan membutuhkan media yang mendukung dalam pembelajaran tersebut.

Saat observasi awal dilakukan terlihat bahwa guru kelas 3 menyampaikan pembelajaran matematika hanya

menggunakan media papan tulis sehingga pembelajaran terlihat monoton mengakibatkan siswa merasa bosan, mengantuk dan berbicara dengan temannya serta tidak paham dengan materi yang disampaikan. Berdasarkan penemuan di atas, bahwa guru kurang mampu dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Penemuan lain yang ditemukan adalah pemahaman mengenai soal cerita matematika satuan panjang siswa kelas 3 SDN 02 Tanjungsari masih rendah. Penemuan tersebut ditemukan dari pengalaman langsung di lapangan yaitu, saat siswa di beri soal cerita matematika, namun saat itu siswa bertanya maksud dari soal tersebut serta ditemukan nilai harian tentang soal cerita matematika masih di bawah 70. hasil belajar yaitu semua yang bersangkutan dengan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang berubah(sumiadi et al., 2020). Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, seorang pendidik harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan maupun memilih metode, model, maupun

media dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan dan tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang di pakai dalam proses pembelajaran(Cindya. Alfi., 2023). Media pembelajaran tidak bisa terpisah dengan proses pembelajaran, agar tercapainya pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada, solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berupa 3D. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikirandan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar(Kristanto et al., 2020). Media pembelajaran ialah fasilitas guna membagikan perangsang untuk anak, agar proses belajar mengajar terjalin dengan baik (Maysaroh.Siti., 2024). Media pembelajaran 3D dapat dipakai sebagai media untuk pembelajaran dalam menyampaikan informasi dan memberikan pemahaman materi

yang terdapat dalam buku. Media 3D merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Media 3D dapat juga diartikan sebagai media tiruan seolah-olah berbentuk nyata yang mudah dipahami oleh peserta. Penggunaan media 3D dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran matematika pada satuan panjang. Pada penelitian ini media yang diterapkan adalah *Magic Stair 3D*. *Magic Stair* (tangga ajaib) merupakan sebuah tangga yang berbentuk tiga dimensi, dimana pada tangga tersebut terdapat pemasangan satuan panjang (km, hm, dam, m, dm, cm, mm) pada tangga, terdapat dadu, pion, dan kartu yang berisikan soal. Soal yang dikembangkan yaitu mengenai soal cerita satuan panjang pada mata pelajaran matematika. Keunggulan dari media *Magic Stair 3D* yaitu bentuknya 3D dan pola bermainnya melibatkan gerak tubuh siswa. Gerak tubuh siswa yang dimaksud seperti mereka menaiki sebuah anak tangga dan memasang tanda-tanda satuan panjang pada setiap anak tangga.

Berdasarkan keunikan dari media tersebut, maka siswa dalam proses belajarnya lebih mudah untuk berkonsentrasi serta semangat belajar siswa bertambah. Sehingga, siswa dapat memahami dengan mudah materi satuan panjang pada mata pelajaran matematika. Penggunaan media 3D merupakan salah satu sarana yang penting diadakan dalam proses pembelajaran.) menyatakan bahwa Fasilitas belajar adalah segala sesuatu baik berupa benda bergerak ataupun tidak bergerak serta uang (pembiayaan) yang dapat mempermudah, memperlancar, mengefektifkan serta mengefesienkan penyelenggaraan kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar (Mardiana & Hartati, 2022). Dengan fasilitas belajar yang memadai maka pembelajaran akan berlangsung secara baik.

Oleh karena itu Utomo (2020) menyatakan dalam risetnya yang berjudul Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukti Asmara Semarang, hasil dari penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka pembatasan pada riset ini mengulas tentang “Implementasi *Magic Stairs 3D* pada materi Satuan Panjang terhadap hasil belajar siswa kelas

B. Metode Penelitian

Adapun siklus yang dimaksud disajikan sebagai berikut:





Gambar 2. Tahapan PTK

Peneliti melakukan penelitian dengan langkah II siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Penelitian ini dilakukan pada kelas 3 UPT SDN 02 Tanjungsari Kota Blitar dengan jumlah 24 siswa. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data diantaranya yaitu: observasi, wawancara, tes (*pre-test* dan *post test*) serta dokumentasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengunaan media Magic Stairs 3 Dimensi dalam pembelajaran matematika satuan panjang telah menciptakan minat pada proses pembelajaran. Hal tersebut tercermin pada tingginya antusias siswa dalam proses pembelajaran, semakin percaya diri dalam mengungkapkan jawaban yang di berikan oleh guru serta menghargai antar siswa. Siswa

sangat menikmati dalam menggunakan media *Magic Stairs 3 Dimensi* terutama kesenangan mereka saat menyusun satuan panjang pada anak tangga dan tantangan pada media tersebut.

1. Proses

Pelaksanaan tindakan dilakukan setelah disusun rencana tindakan yang meliputi rencana pembelajaran, instrumen penelitian, tes, dan media *Magic Stairs 3 Dimensi*. Pada tahap pelaksanaan siklus I, terlihat bahwa siswa menunjukkan minat terhadap pembelajaran matematika satuan panjang. Guru memberikan penjelasan yang tepat dengan memberikan contoh kongkrit yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari tentang satuan panjang. Selain itu siswa juga melakukan *post-test* secara individu untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Guru juga memberi dorongan ataupun motivasi terhadap siswa yang masih belum faham dan hafal terkait satuan panjang.

Pada siklus I, pembelajaran matematika satuan panjang dengan menggunakan media

Magic Stairs 3 Dimensi mengalami peningkatan dari tahap pra-tindakan. Dilihat dari sisi proses, siswa menunjukkan kegembiraan dan antusias dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa masalah yang muncul seperti kebisingan dari siswa lain dan cek-cok ketika pembagian kelompok dan masih terdapat siswa yang kurang percaya diri untuk mengungkapkan jawaban.

Setelah mengamati tindakan pada siklus I, terlihat bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar, namun terdapat beberapa hal yang belum optimal. Kurangnya interaksi siswa dan guru sehingga rasa percaya diri siswa kecil. Kurangnya pengarahan guru agar siswa menerima teman satu kelompok ataupun mengejek teman satu kelompok yang belum faham dengan pembelajaran tersebut. Melalui hasil observasi dan refleksi, kami merasa perlu melaksanakan siklus II guna melakukan perbaikan dari hasil yang didapatkan pada siklus I.

Pelaksanaan siklus II berlangsung dengan metode yang terstruktur. Guru memberikan demonstrasi tentang satuan panjang menggunakan media *Magic Stairs 3 Dimensi* dan memberikan trik menghafal satuan panjang menggunakan kalimat agar mudah diingat. Siswa mendapat kesempatan untuk menggunakan media serta mendapat bimbingan langsung dari guru, sehingga siswa merasa nyaman untuk bertanya ketika belum faham. Guru mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran dan siswa menunjukkan antusias yang tinggi dalam menggunakan media *Magic Stairs 3 Dimensi*. Guru memberikan alasan dan juga penjelasan kepada siswa terkait pembagian kelompok yang adil sehingga siswa bisa menerima teman satu kelompok hal tersebut tercermin pada tantangan yang terdapat pada media, siswa mengerjakan bersama teman satu kelompok dengan gembira. Guru juga memberi motivasi siswa sehingga terdapat peningkatan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil siklus II, terlihat bahwa siswa sangat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga sangat antusias dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dengan mengangkat tangan. Bahkan siswa yang awalnya kurang percaya diri, kini menjadi percaya diri karena siswa mendapat dorongan dari guru. Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan tertib dan suasana kelas terkontrol dengan baik meskipun pada saat pembagian kelompok.

Dari aspek proses pembelajaran terlihat peningkatan yang signifikan pada siklus II dibandingkan siklus I dan tahap pra-tindakan. Penggunaan media *Magic Stairs 3 Dimensi* membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika satuan panjang. Hasil belajar seluruh pada mata pelajaran matematika satuan panjang mengalami peningkatan yang positif. Siswa mulai bisa menghafal satuan panjang dengan runtut dan bisa memahami soal cerita yang diberikan oleh guru mengenai satuan panjang.

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dalam proses pembelajaran matematika satuan panjang menggunakan media *Magic Stairs 3 Dimensi*. Peningkatan ini tercermin pada keterlibatan dan antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap pra-tindakan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Siswa juga jarang bertanya maupun menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Pada siklus I masih terlihat siswa yang malu menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan antusias siswa dalam pembelajaran masih rendah.

2. Hasil

Berdasarkan penelitian terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika satuan panjang dapat dilihat dari *pre-test* dan *post-test*. Baik pada siklus I maupun siklus II, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran matematika satuan panjang setelah menggunakan

media *Magic Stairs 3 Dimensi*. Peninjauan ini didasarkan pada evaluasi proses dan hasil dari tindakan yang dilakukan. Dalam aspek proses pembelajaran, interaksi siswa dan guru lebih sering. Siswa merespon dengan baik instruksi yang diberikan oleh guru, siswa menjadi lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru serta antusias siswa menjadi lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Terdapat tiga siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dikarenakan mereka masih sulit dalam memahami satuan panjang. Namun terdapat peningkatan bertahap dalam hasil belajar. Meskipun mereka masih memerlukan bimbingan guru, mereka menunjukkan perkembangan yang positif. Selain itu, siswa menunjukkan sikap menghargai satu sama lain ketika pembagian kelompok, ketika temannya bertanya ataupun menjawab. Hal ini menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Media Magic Stairs 3 Dimensi dapat membantu siswa untuk menghafal dan memahami

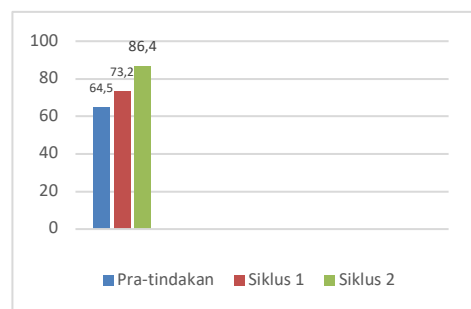
materi satuan panjang karena media tersebut disajikan dengan gambar dan warna yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa.

Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika satuan panjang. Perbaikan ini terlihat dalam peningkatan nilai rata-rata, yang terdokumentasi dalam tabel yang disajikan di bawah ini.

Kelas 3	Pra-tindakan	Hasil tindakan	
		Siklus I	Siklus II
	64,5	73,2	86,4

Tabel 1, Rata-rata nilai pra-tindakan hingga siklus II

Selain itu, peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media *Magic Stairs 3 Dimensi* juga dapat disajikan secara visual melalui diagram batang, yang akan ditampilkan di bawah ini.



Gambar 1, Diagram Batang
Peningkatan Rata-Rata Nilai Hasil
Belajar

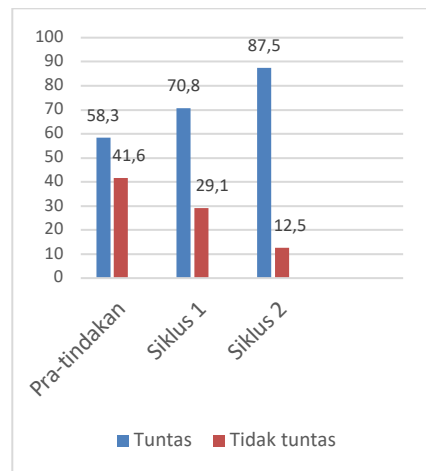
Berdasarkan diagram diatas, terlihat bahwa hasil belajar siswa terus meningkat dari tahap pra-tindakan hingga siklus II. Pada tahap pratindakan, nilai rata-rata siswa adalah 64,5 yang kemudian menjadi 73,2 pada siklus I, mengalami kenaikan sebesar 8,7 poin. Setelah dilakukan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata pra tindakan 64,5 menjadi 86,4 pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 21,9 poin. Sedangkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus I (73,2) ke siklus II (86,4) sebesar 13,2 poin. Peningkatan nilai rata-rata siswa akan berdampak pada peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut jumlah siswa yang mencapai KKM dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Pencapaian KKM	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	58,3%	70,8%	87,5%

Belum tuntas	41,6%	29,1%	12,5%
--------------	-------	-------	-------

Tabel 2, Presentase
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika satuan panjang melalui penggunaan media *Magic Stairs 3 Dimensi* pada tahap pratindakan, siklus I dan Siklus II dapat diilustrasikan dalam bentuk diagram batang di bawah ini.



Gambar 2, Prsentase
ketuntasan hasil belajar

Berdasarkan analisis diagram diatas, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika satuan panjang menggunakan media *Magic Stairs 3 Dimensi* telah

melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu, 70. Serta dilihat dari keberhasilan produk menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa selama pratindakan, siklus I dan siklus II. Dari pra tindakan nilai rata-rata siswa 64,5 dengan presentase banyak siswa yang mencapai KKM sebesar 58,3%. Setelah tindakan siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 8,7 poin dari nilai rata-rata pratindakan 64,5 menjadi 73,2 pada siklus I. Presentase banyaknya siswa yang mencapai KKM pada siklus I juga meningkat menjadi 70,8%. Nilai rata-rata siswa setelah melaksanakan siklus II juga meningkat sebesar 13,2 dari rata-rata siklus I menjadi 86,45 pada siklus II. Presentase banyaknya siswa yang mencapai KKM pada siklus II juga meningkat menjadi 87,5%.

Berdasarkan hasil pada setiap tahapan siklus, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai Implementasi

media Magic Stairs 3 Dimensi terhadap hasil belajar siswa di kelas 3 UPT SDN 02 Tanjungsari Kota Blitar mencapai tujuan keberhasilan yang telah ditetapkan. Terlihat pada keaktifan siswa berdasarkan observasi yang dilakukan, sementara 87,5% siswa telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Karena indikator keberhasilan telah tercapai, penelitian ini dihentikan setelah tahap siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika materi satuan panjang dengan menggunakan Media *Magic Stairs 3 Dimensi* adalah sebagai berikut:

Dari aspek proses pembelajaran, terlihat peningkatan yang signifikan pada siklus II dibandingkan dengan siklus I dan tahap pra-tindakan. Penggunaan media *Magic Stairs 3 Dimensi* oleh

guru membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar serta pemahaman dengan lebih baik, terutama dengan adanya media yang melibatkan gerak tubuh siswa sehingga hasil belajar dan pemahaman siswa mengalami perkembangan yang positif.

Peningkatan hasil belajar matematika satuan panjang dengan menggunakan media *Magic Stairs 3 Dimensi* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan evaluasi nilai rata-rata siswa selama pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan nilai pada tahap pra-tindakan adalah 64,5 terjadi peningkatan signifikan menjadi 73,2 pada siklus I. Peningkatan ini juga terlihat dalam presentase siswa yang mencapai KKM meningkat, dari 58,3.% pada pra tindakan menjadi 70,8 % pada siklus I. Selanjutnya, nilai rata-rata siswa pada siklus II mencapai 86,4 menunjukkan peningkatan sebesar 13,2 poin dari siklus I. Presentase siswa yang mencapai KKM pada siklus II juga meningkat menjadi 87,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ghozali, M. I., & Fatmawati, S. (2021). Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid 19. *EduBase: Journal of Basic Education*, 2(2), 60.
<https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.427>
- Cindya. Alfi., R. E. Febrianti. , M. F. (2023). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwal Meningkatkan Keaktifan Belajar Untuk Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Kedawung 03 Kabupaten Blitar. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 08(02), 2548–6950.
- Jakarta, U. T., Pgsd, D., & Trilogi, U. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SATUAN PANJANG MELALUI MEDIA FLASH CARD PADA SISWA KELAS IIB SDN KAYURINGIN JAYA VI BEKASI MUTIA INTAN RIZKYANI 1 , WINDA AMELIA 2 Mahasiswi PGSD.*
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN.*
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mardiana, T., & Hartati, A. S. (2022). *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung.*

- Maysaroh.Siti., C. Alfi. , M. F. (2024). Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir. *Jurnal PERSEDA*, VII(1), 11–19.
- siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang Article Info ABSTRACT. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 2774–2156.
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BERHITUNG DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- sumiadi, R., Hamzar, S., & sumiadi STKIP Hamzar, R. (n.d.-a). Penerapan Media Tangga Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Akar-Akar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3736/http>
- sumiadi, R., Hamzar, S., & sumiadi STKIP Hamzar, R. (n.d.-b). Penerapan Media Tangga Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Akar-Akar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3736/http>
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik