

PENGARUH PENDEKATAN CTL BERBANTUAN MEDIA *MONSTER MATH* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS

Dania Abdillah¹, Hafiziani Eka Putri², Puji Rahayu³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

¹ Daniaabdillah@upi.edu, ² hafizianiekaputri@upi.edu, ³ pujirahayu@upi.edu

ABSTRACT

This research aims to describe the influence of the CTL approach on students' ability to understand mathematical concepts in class III mathematics subjects in one of the elementary schools in North Jakarta City 1. This research uses a quantitative type of research and the method used is the experimental research method. This research uses a quasi-experimental non-equivalent control-group design. The population in this study were all grade III elementary school students in North Jakarta City 1. The samples in this study were grade III C 20 students as the experimental class and grade III A 20 students as the control class. Data collection techniques in this research are tests and non-tests. The instruments in this research consisted of Mathematical Concept Understanding Ability Test. The data analysis techniques in this research are descriptive and inferential analysis to analyze quantitative data. The results of the research show There is an influence of applying the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach assisted by Monster Math media on students' ability to understand mathematical concepts. Furthermore, there was a positive effect of applying the CTL approach, assisted by Monster Math Media, on the math concept understanding ability of students.

Keywords: elementary school, Contextual Teaching and Learning (CTL), math concept understanding ability, monster math media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pendekatan CTL terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di salah satu Sekolah Dasar di Kota Jakarta Utara 1. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. metode penelitian eksperimental. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimental non-equivalent control-group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD se-Kota Jakarta Utara 1. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III C sebanyak 20 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III A sebanyak 20 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah

analisis deskriptif dan inferensial untuk menganalisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan Terdapat pengaruh penerapan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media Monster Math terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Selanjutnya terdapat pengaruh positif penerapan pendekatan CTL berbantuan Monster Math Media terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Kata Kunci: sekolah dasar, Contextual Teaching and Learning (CTL), kemampuan pemahaman konsep matematika, media monster math

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan siswa agar dapat berkembang menjadi lebih baik melalui serangkaian proses baik akademik maupun non akademik. Dalam proses akademik siswa harus mempelajari bidang studi yang beragam sesuai dengan tahap perkembangan disetiap jenjang nya, mulai dari sekolah dasar hingga masuk perguruan tinggi (Citriadin, 2019) Dari beragam bidang studi, matematika merupakan salah satu bidang studi yang harus dikuasai oleh siswa. Bidang studi matematika bertujuan untuk membantu siswa dalam menggeneralisasi pola, fakta yang ada, memahami konsep melalui pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2022).

Bidang studi matematika ini dipelajari dengan harapan agar melatih siswa berpikir secara kreatif, praktis, realistis, maupun sistematis

saat mengambil sebuah tindakan (Fianingrum et al., 2023). Selain itu, matematika juga memberikan lebih banyak sumbangan dalam pengembangan ilmu dan teknologi di dunia ini. Kontribusi matematika begitu mendasar bagi kemajuan ilmu teknologi karena memungkinkan ilmuan untuk memodelkan, menganalisis, dan akhirnya memahami dunia sekitar dengan cara yang lebih mendalam (Romadhoni & Hasanudin, 2023). Matematika memiliki bahasa yang jelas dan universal untuk menjelaskan konsep-konsep ilmiah, hal tersebut yang mendorong percepatan kemajuan ilmu dan teknologi didunia ini (Noor, 2019).

Bidang studi matematika memiliki banyak materi yang disajikan dan sangat prosedural, dimana siswa harus memahami dan mengaplikasikan rumus untuk menjawab suatu persoalan

matematika. Sampai saat ini matematika menjadi bidang studi yang tergolong sulit bagi para siswa di setiap jenjang pendidikannya (Andriani, 2023). Hal ini dapat terlihat dari hasil PISA tahun 2022 dimana Indonesia mendapatkan skor 365 dari nilai minimum 472, selain itu 82% siswa tidak mencapai level 2, yang artinya masih banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan masalah-masalah matematika yang sederhana dan belum dapat menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan data menurut kemendikbud, Indonesia selalu menjadi peringkat terbawah dalam hal numerasi selama 18 tahun terakhir.

Numerasi yang rendah di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya rendahnya pemahaman konsep dasar matematis seperti operasi dasar dan bilangan bulat, hal ini membuat siswa sulit memahami konsep matematis yang lebih rumit karena tidak memahami operasi dasar matematis (Diana et al., 2020). Padahal pemahaman konsep matematis sangat diperlukan, agar siswa dapat menguasai lebih dalam tentang materi-materi selanjutnya

serta menguasai materi secara utuh (Mukrimatin et al., 2018). Selain itu pentingnya pemahaman konsep matematis karena berpengaruh terhadap hasil belajar, apabila hasil belajar siswa rendah tentu saja akan menghambat tujuan dari pembelajaran matematika (Sari dkk., 2023).

Berdasarkan penelitian (Fauziah & Sutisna, 2023) penyebab rendahnya pemahaman konsep dasar matematis di sekolah dasar karena siswa tidak terbiasa mengerjakan soal dalam bentuk cerita, karena biasanya guru membuat soal yang dapat langsung dikerjakan dengan rumus. Dari 30 siswa yang diujikan kemampuan pemahaman konsep matematis hanya 15 siswa yang memenuhi indikator pemahaman konsep, sisanya siswa masih mengalami kebingungan serta keliru dalam mengartikan soal cerita ke dalam representasi matematika, sehingga masih banyak jawaban yang tidak sesuai (Klorina & Prabawanto, 2023). Dari tujuh indikator pemahaman konsep yang diujikan, ada dua indikator yang tidak mampu dikuasai oleh siswa yaitu menyajikan konsep dalam bentuk representasi dan mengaplikasikan konsep dalam

algoritma pemecahan masalah. Hal ini karena siswa tidak terbiasa mengerjakan soal matematika sederhana yang melibatkan kehidupan sehari-hari (Radiusman, 2020).

Pembelajaran matematika cenderung pembelajaran satu arah dimana guru berperan sebagai center, Selain itu pembelajaran matematika masih banyak menghafal bukan memahami konsep (Indriani, 2021) . Siswa didorong untuk menyelesaikan berbagai soal tanpa mengerti penyelesaian dari masalah tersebut, siswa hanya mengaplikasikan rumus yang diberikan tanpa memahami konsep dari rumus tersebut. Sehingga apabila siswa diberi soal yang tidak sesuai dengan rumus tapi memiliki makna yang sama, siswa cenderung kebingungan dan keliru (Radiusman, 2020). Pemahaman konsep matematis merupakan dasar dari pemahaman prinsip dan teori, sehingga untuk memahami prinsip dan teori, siswa harus mempelajari konsep-konsep yang menyusun prinsip dan teori tersebut, karena akan sangat berbahaya kedepannya apabila siswa sudah diberikan prinsip dan teori tetapi tidak diberikan

pemahaman konsep terlebih dahulu (Diana et al., 2020).

Sejalan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) matematika pada kurikulum merdeka di sekolah dasar, pembelajaran matematika berfokus pada pemahaman konsep, penalaran, literasi matematika, dan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah sehari-hari (Fianingrum et al., 2023) . Jika hal ini terus terjadi dan berkelanjutan maka siswa akan mengalami kesulitan untuk beradaptasi karena tidak terbiasa untuk menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu diperlukan solusi dari kesulitan-kesulitan yang dialami siswa pada pembelajaran matematika (Honey & Jamiah, 2023).

Berdasarkan fakta mengenai kesulitan siswa dalam memahami konsep matematis diperlukan sebuah upaya pembaruan dalam hal mengajar, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang memperjelas serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Wahab, 2021) . Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat digunakan sebagai sebagai salah satu cara mengatasi permasalahan

pemahaman konsep matematis sesuai dengan hasil penelitian (Daulay, 2022) di peroleh kesimpulan hasil perhitungan diperoleh nilai $48,606 > 2,068$ maka H_a diterima, artinya terdapat pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) membantu guru untuk mengaitkan materi satu dengan materi yang lain serta memotivasi siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Nur dkk., 2023). Selain itu, Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran juga memberikan pengaruh yang besar bagi pemahaman siswa, media pembelajaran harus inovatif salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini (Jakub dkk, 2023).

Media pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru dapat motivasi dan memaksimalkan hasil belajar siswa (Jakub dkk., 2023). Penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan media

monster math sebagai salah satu media yang memanfaatkan teknologi namun sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran terutama pada materi perkalian. Media *monster math* juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi perkalian dalam kegiatan pembelajaran. Sesusai dengan penelitian yang dilakukan (Nurhaliza et al., 2022) media *monster math* cukup berhasil dalam meningkatkan kecakapan matematika, serta meningkatkan keaktifan siswa saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan tertarik untuk membuktikan pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan menggunakan media *monster math*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen bertujuan menjelaskan dan memprediksi hubungan sebab akibat antara variabel x dan variabel

y (Siyoto & Sidik, 2015). Menurut Creswell (2010) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang berusaha menemukan apakah suatu perlakuan mempengaruhi hasil sebuah penelitian.

Penelitian ini menggunakan *quasi eksperiment non-equivalent control-group design*. Penelitian menggunakan *quasi eksperiment non-equivalent control-group design* melibatkan dua sampel yang tidak dipilih secara random, yaitu sampel pertama dijadikan kelas eksperimen dan sampel kedua dijadikan kelas kontrol (Sugiyono, 2018) . Kelas eksperimen menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* dan kelas kontrol menggunakan pendekatan saintifik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama penelitian maka Pada analisis deskriptif, dilakukan perhitungan skor maksimal, skor minimal, rata-rata, standar deviasi, dan gain ternormalisasi (*N-Gain*) dari rekapitulasi skor pretest dan posttest kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, berikut disajikan dalam Tabel 1

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Deskriptif Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa

(Sumber: Penelitian, 2024)

Pembelajaran	Jenis Tes	Skor		\bar{x}	ds	N-Gain	Keterangan
		Min	Max				
CTL	Pretest	36	93	65,2	12,28	0,50	Sedang
	Posttest	71	96	82,95	6,75		

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata *pretest* pada siswa yang akan mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* sebesar 65,20. Sedangkan nilai standar deviasi *pretest* siswa yang akan mendapatkan pendekatan (CTL) berbantuan media *monster math* sebesar 12,28. Lalu untuk nilai maximum *pretest* yang diperoleh siswa yang akan mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* sebesar 93 dan nilai minimum *pretest* yang diperoleh siswa yang akan mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* sebesar 36.

Selanjutnya diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada siswa yang mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* sebesar 82,95. Sedangkan nilai

standar deviasi *posttest* siswa yang mendapatkan pendekatan (CTL) berbantuan media *monster math* sebesar 6,75. Lalu untuk nilai maximum *posttest* yang diperoleh siswa yang mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* sebesar 96 dan nilai minimum *posttest* yang diperoleh siswa yang mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* sebesar 71. Kemudian diperoleh nilai rata-rata skor n-gain siswa yang mendapatkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* yaitu 0,64, yang berarti skor n-gain siswa berada pada kategori sedang.

Dalam penelitian kali ini uji regresi linear sederhana dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 25.0 *for windows* untuk menemukan persamaan regresi linear. Rekapitulasi uji regresi linear sederhana, berikut disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Konstanta dan Koefisiensi untuk Persamaan Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized coefficients	
	β	Std. Error
Constant	51,028	3,915
Pretest	0,490	0,059

(Sumber: Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai konstanta (α) sebesar 51.028 dan koefisien regresi (β) sebesar 0,490. Pada nilai konstanta (α) apabila tidak diberi perlakuan dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math*, maka nilai kemampuan pemahaman konsep matematis sebesar 51,028. Sedangkan koefisien regresi (β) apabila setiap penambahan satu perlakuan pembelajaran maka nilai kemampuan pemahaman konsep matematis meningkat sebesar 0,490. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan konstanta (α) dan koefisien regresi (β) dari persamaan regresi linear sederhana didapatkan persamaan regresi linear sederhana yaitu $\hat{Y} = 51.028 + 0,490X$.

Analisis signifikansi regresi pada penelitian kali ini menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25.0 *for windows*. Berikut hipotesis yang digunakan pada uji Analisis signifikansi regresi pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math*, terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Dengan taraf sig sebesar 5% atau 0,05 maka kriteria pengambilan keputusan, yaitu:

H_0 diterima jika: $p\text{-value (Sig.)} > \alpha$
0,05

H_1 diterima jika: $p\text{-value (Sig.)} \leq \alpha$
0,05

Rekapitulasi hasil uji pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math*, terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, berikut disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Pengaruh Pendekatan (CTL) Berbantuan Media *Monster Math* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa

Tes	<i>P-value</i>	<i>Signifikansi</i> (α)	Keterangan
Regression	0,000	0,000	Terima H_1

(Sumber: Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh *P-value* hasil uji pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math*, terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa lebih kecil dari 0,05 sehingga diputuskan terima H_1 yang berarti Terdapat pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar.

Koefisien determinasi bertujuan menggambarkan sejauh mana pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. Pada penelitian kali ini menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25.0 *for windows* berikut hasil uji koefisien determinasi disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	<i>r</i> <i>square</i>	<i>Std. error of the estimate</i>
0,890	0,793	3,242

(Sumber: Penelitian, 2024)

Berdasarkan Tabel 4 hasil koefisien determinasi yang dilakukan pada r^2 (r square) sebesar 0,793. Kemudian menentukan nilai koefisien determinasi (D) dilakukan dengan perhitungan dengan rumus.

$$\begin{aligned} D &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,793 \times 100\% \\ &= 79,3\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, didapatkan nilai koefisien determinasi (D) sebesar 79,3% yang berarti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* memberi pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis sebesar 79,3%. Oleh karena itu, faktor lain terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebesar $100\% - 79,3\% = 20,7\%$.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat pengaruh penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

berbantuan media *monster math* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebesar 79,3% yang berarti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media *monster math* memberi pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis sebesar 79,3%. Oleh karena itu, faktor lain terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebesar $100\% - 79,3\% = 20,7\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. (2023). Analisis Tingkat Kecemasan Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas X Di MAS YMPI Tanjungbalai Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(3).
- Armelda Honey, C. A., & Jamiah, Y. (2023). *Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemahaman Konsep Matematis*. 4.
- Citriadin, Y. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Daulay, L. (2022). Pengaruh CTL Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. In *OMEGA: Jurnal*

- Keilmuan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 3).
- Dewi, M. (2023). *Metode Penelitian Research is Fun* (Ambiyar, Ed.; 2nd ed., Vol. 2). CV Maharika Rumah Ilmiah.
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>
- Dwi Romadhoni, R., & Hasanudin, C. (2023). Peran Matematika dalam Perkembangan Teknologi di Era Digital. *Jurnal Prosiding*, 1, 1277–1278.
- Fauziah, G., & Sutisna, R. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Tingkat Pemahaman Numerasi Siswa Kelas 5 SDN 192 CIBURUY. 7(1). <https://doi.org/10.52266/Journal>
- Fianingrum, F., Novaliyosi, N., & Nindiasari, H. (2023). Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(1), 132–137. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4507>
- Indriani, N., Aisyah, A. N., & Elok, F. N. (2021). Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3), 196. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>
- Jakub, Akbar, S., Ariani, M., Zulhawati, Haryani, Zani, B., Husnita, L., Mochammad, B., Firmansyah, S. S., Pd, M. H., Sa'dianoor, S. T., Si, M., & Perdy Karuru, D. A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital* (Efitra, Ed.; 1st ed., Vol. 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. www.sonpedia.com
- Klorina, M. J., & Prabawanto, S. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Bentuk Aljabar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 1714. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7598>
- Mawar Sari, L., Firmansyah, D., Singaperbangsa Karawang, U., & Ronggo Waluyo, J. H. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i1.14034>
- Mukrimatin, N. A., Murtono, Wanabuliandari, D. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SDN Rau Kedung Jepara Pada Materi Perkalian Pecahan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Noor, H. (2019). *Teknologi dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial*.
-

<https://www.researchgate.net/publication/334986462>

Nur, L., Sari, I., Hasanah, U., Islam, U., Sayyid, N., & Tulungagung, A. R. (2023). Implementasi Model CTL Berbantuan Benda Konkret Untuk Membangun Higher Order Thinking Skills. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 2023.

Nurhaliza, F., Putri Ramadhani, T., & Kirani Agustin, S. (2022). *Pengaruh Game Monster Math 2 Terhadap Minat Belajar Berhitung Siswa Kelas IV SDN Mendaya 3*. 773–775.

Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (T. Chandra, Ed.; 2nd ed., Vol. 2). Zifatama Publishing.

Radiusman, R. (2020). STUDI LITERASI: PEMAHAMAN KONSEP ANAK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>

Sandu siyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayub, Ed.). Literasi Media Publishing.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)* (2nd ed.). Alfabeta.

Wahab, A., Junaedi, & Efendi, D. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (Iffah Mustasyrifah, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Yayasan Penerbitan Muhammad Zaini.

https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Matematika/tp9CEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku%20manfaat%20media%20pembelajaran&pg=PA4&printsec=frontcover