

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI
PERKALIAN MELALUI MEDIA JENDELA PAPER DAN TALINTAR SISWA
KELAS IV A SDN BLOTONGAN 02**

Diyarotun Nahara¹, Antonius Wahyana², Boedi Ngali³

¹²³PPG Universitas Kristen Satya Wacana

[1dynnahara99@gmail.com](mailto:dynnahara99@gmail.com),

[2anton.wahyana@uksw.edu](mailto:anton.wahyana@uksw.edu), [3boedingali68@gmail.com](mailto:boedingali68@gmail.com)

ABSTRACT

Education in Indonesian has become a necessity for every individual who wishes to develop and achieve their desired future. However, this goal cannot be attained if learning outcomes do not meet the required standards of mastery. Based on observations in class IV A and interviews with the classroom teacher, it was found that there were issues during the learning process that had a significant impact on students' mastery of the material. Specifically, most students in class IV A experienced difficulties in understanding the material and solving multiplication problems. The factors contributing to this issue include the students' confusion understanding the concept of multiplication. This research aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students in class IV A on the topic of multiplication operations through the use of Jendela Paper and Talintar learning media at SDN Blotongan 02, Salatiga. This study employed the Collaborative Classroom Action Research method, with a research design consisting of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The results showed an improvement from the pre cycle, cycle I. And cycle II, increasing from 42% to 53%, with a final increase reaching 84%.

Keywords: learning outcomes, learning media, Math

ABSTRAK

Pendidikan di Indonesia menjadi hal yang sudah seharusnya ditempuh oleh semua individu yang ingin berkembang untuk mendapatkan masa depan yang diinginkannya. Namun, hal tersebut tidak akan bisa dicapai apabila hasil belajar yang ditetapkan tidak mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV A dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan permasalahan selama proses pembelajaran yang memberikan dampak besar dalam ketuntasan belajar peserta didik, yaitu sebagian besar peserta didik kelas IV A mengalami kesulitan untuk memahami materi dan menyelesaikan soal perkalian. Faktor yang menjadi penyebabnya adalah rasa bingung pada diri peserta didik untuk memahami konsep hitung perkalian. Melalui penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung perkalian peserta didik kelas IV A dengan berbantuan media Jendela Paper dan Talintar di SDN Blotongan 02, Salatiga. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif dengan desain penelitian meliputi: *planning, acting, observing*, dan *reflecting*. Hasil penelitian ini mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II, yaitu dari 42% menjadi 53% dan hasil akhirnya mencapai kenaikan sebesar 84%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi hal yang penting untuk ditempuh oleh semua orang sebagai bekal untuk masa depan yang diinginkan. Hal tersebut menjadi bagian dari usaha sadar pada individu untuk meningkatkan kualitas dalam dirinya. Pendidikan di masa sekarang sudah sangat mudah untuk diperoleh setiap manusia yang memiliki kesadaran akan pentingnya sebuah pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam berbagai bidang (Kusmiran et al., 2022). Keberhasilan yang telah diraih oleh individu akan memberikan kepuasan dalam diri untuk mencapai keberhasilan dan kebahagiaan dalam hidupnya. Sebuah pendidikan terdapat berbagai macam pembelajaran yang dapat dipelajari sebagai usaha untuk mengembangkan diri ke arah yang lebih baik. Ruang lingkup pembelajaran tersebut dalam membantu individu untuk meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya untuk dapat berkembang dan berpikir lebih luas sebagai usaha mempersiapkan masa depannya yang lebih baik.

Pembelajaran yang ada di dalam pendidikan tidak sembarang

diberikan. Akan tetapi, semua sudah direncanakan sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku. Kurikulum menjadi bagian penting dalam pendidikan sebagai pedoman bagaimana proses pembelajaran akan dilaksanakan. Dengan adanya sebuah kurikulum dalam pembelajaran akan memunculkan dampak positif yaitu pembelajaran lebih efektif dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Andriani, 2020). Kurikulum di Indonesia yang berlaku saat ini adalah kurikulum merdeka (Kurmer). Kurikulum merdeka bukan berarti membebaskan peserta didik tanpa belajar apapun, melainkan memiliki arti bahwa kegiatan pembelajaran yang memiliki berbagai kekreatifan dan inovasi baru yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Inovasi dan kekreatifan seorang guru dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran yang unik dan menarik untuk membantu peserta didik meningkatkan antusias dan motivasi yang tinggi dalam belajar, sehingga berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran menjadi perantara yang dapat membantu

peserta didik dalam kemudahannya untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran menjadi salah satu bagian terpenting dalam membantu peserta didik memahami materi lebih mendalam (Harsiwi & Arini, 2020). Selain itu, melalui penggunaan media pembelajaran dapat mengarahkan peserta didik untuk memunculkan dampak positif pada dirinya sendiri dan sekitarnya selama kegiatan pembelajaran sebagai akibat dari perasaan positif yang muncul. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan antusias peserta didik selama KBM berlangsung (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran yang disusun dan dirancang oleh guru secara kreatif dapat memberikan kemudahan pada guru dan peserta didik. Bagi guru dapat membantu menyampaikan materi lebih mudah, sedangkan bagi peserta didik dapat memberikan kemudahan dalam belajar sehingga hasil belajar akan tercapai sesuai dengan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan data yang dapat dijadikan pedoman bagi guru ataupun peserta didik untuk mengukur pemahaman terkait materi yang dipelajari. Hasil belajar peserta

didik merupakan pencapaian yang diperoleh dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran (Dakhi, 2020). Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu (Yandi et al., 2023). Bisa disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dari siswa sebagai hasil mengikuti kegiatan belajar pada masa tertentu. Maka dari itu, ketuntasan hasil belajar sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV A dan wawancara dengan guru kelas pada Senin, 29 Juli 2024 ditemukan beberapa permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu sebagian besar atau lebih dari setengah peserta didik di kelas IV A mengalami kesulitan untuk memahami mapel matematika pada materi operasi hitung perkalian. Hal ini disebabkan oleh peserta didik yang sulit memahami konsep penyelesaian operasi hitung perkalian dua bilangan, sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh tidak sesuai dengan yang telah

ditetapkan, sehingga ketuntasan belajar belum bisa tercapai.

Peningkatan hasil belajar matematika operasi hitung perkalian, guru memerlukan adanya sebuah inovasi yang kreatif dan berguna untuk proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai dapat sesuai dengan yang telah ditetapkan. Inovasi yang kreatif dan berguna tersebut adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang dan dibuat semenarik mungkin untuk dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar peserta didik. Sehingga akan berpengaruh positif pada hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah informasi terkait materi yang sedang dipelajari oleh peserta didik (Saleh et al., 2023). Melalui media pembelajaran akan memberikan kesegaran baru, sehingga memiliki peluang besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku saat ini, salah satunya adalah guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Penggunaan media pembelajaran penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang ideal, sehingga hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan apa telah ditetapkan. Melalui media pembelajaran dapat meningkatkan peluang peserta didik untuk mencapai prestasi belajar yang diinginkan, utamanya pada kognitif peserta didik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Hal ini dapat terwujud ketika peserta didik memiliki antusias dan semangat yang tinggi dalam kegiatan belajar, sehingga hasil belajar akan tercapai secara maksimal.

Terdapat penelitian yang relevan terkait penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada didik. Penelitian relevan tersebut adalah sebagai berikut: Yang pertama penelitian berjudul “Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas II”, hasil penelitian ini ditunjukkan melalui persentase hasil belajar dengan 3 kategori, yaitu: a) Pra siklus sebesar 41% persentase ketuntasan, b) Siklus I menggunakan media pembelajaran *Flashcard*

memperoleh persentase ketuntasan sebesar 65%, c) Siklus II mencapai persentase ketuntasan sebesar 93%, (Indriani et al., 2023). Penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Yang kedua penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz di SMA Negeri 1 Abiansemai, hasil penelitian ini ditunjukkan dengan persentase hasil belajar dalam 3 kategori, yaitu: a) Pra siklus sebesar 66,05% dengan peserta didik belum diberikan perlakuan pada pembelajarannya, b) Siklus I mencapai persentase hasil belajar sebesar 66,05% dengan pemberian perlakuan media pembelajaran berupa quizizz, c) Siklus II mendapatkan persentase ketuntasan belajar sebanyak 85,20% dengan menggunakan media yang sama. (Handayani, 2022). Data yang diperoleh pada penelitian relevan kedua ini pada hasil belajar telah mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan adanya kenaikan persentase dari masing-masing siklus yang disajikan

(Handayani et al., 2022). Yang ketiga penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*”, hasil penelitian ini ditunjukkan melalui persentase hasil belajar dalam 3 kategori, yaitu: a) Pra siklus didapatkan persentase ketuntasan hasil belajar sebanyak 59%. Persentase didapatkan dari hasil observasi dan pengumpulan data oleh guru kelas, b) Siklus I didapatkan persentase ketuntasan sebesar 52%. Peneliti telah memberikan perlakuan pada peserta didik berbantuan media *flipbook*, namun pada siklus I mengalami penurunan ketuntasan belajar, karena desain dari *flipbook* yang kurang menarik menjadikan peserta didik merasa bosan, c) Siklus II didapatkan data persentase ketuntasan belajar sebesar 86%. Pada siklus ini, peneliti memberikan perlakuan pada peserta didik dengan menggunakan *flipbook* yang telah didesain lebih menarik daripada sebelumnya dan jam pembelajaran juga dikurangi 1 JP dari siklus sebelumnya (Vikiantika et al., 2022). Dari penelitian relevan ketiga ini, dapat saya simpulkan bahwa media

pembelajaran yang kreatif dan mampu menarik perhatian peserta didik dapat membantu meningkatkan hasil belajar serta kegiatan pembelajaran yang tidak terlalu lama juga memberikan pengaruh yang besar pada ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah (1) menganalisis penerapan media pembelajaran mapel matematika materi operasi hitung perkalian di kelas IV A SDN Blotongan 02, (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV A SDN Blotongan 02 Salatiga, Jawa Tengah melalui penerapan media pembelajaran Jendela Paper dan Talintar (Jendela Perkalian Napier dan Tabel Perkalian Pintar), dengan harapan hasil belajar dapat meningkat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Terdapat kolaborasi dengan guru kelas untuk mengetahui kondisi belajar dan pengetahuan awal peserta didik di kelas SDN Blotongan 02 sebelum dilakukan tindakan penelitian. Desain penelitian PTKK menggunakan 4 siklus yang

dilakukan secara berulang yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi) (Rahmawati et al., 2023). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A SDN Blotongan 01 Salatiga sebanyak 19 anak, yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. SDN Blotongan 02 terletak di dekat jalan raya utama Semarang-Solo dan dekat dengan kota. Penelitian ini terjadi dalam 3 tahap yaitu prasiklus dan dua siklus tindakan kelas.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes tertulis, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi selama aktivitas pembelajaran dan lembar tes tertulis setelah belajar matematika materi operasi hitung perkalian. Pengumpulan data menggunakan observasi dan tes tulis, karena untuk mengukur hasil belajar siswa diperlukan data dari hasil tes tertulis dan data hasil observasi untuk mengetahui bagaimana sikap dan keterampilan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagai data pendukung untuk

ketuntasan hasil belajar peserta didik. Analisis data penelitian menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Hal ini disesuaikan dengan cara yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu data kuantitatif diperoleh dari tes tulis dan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi. Indikator keberhasilan hasil belajar minimal mencapai 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (Novita & Sundari, 2020).

Hasil persentase keberhasilan hasil belajar dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

keterangan:

- P :Persentase frekuensi
- $\sum f$:Jumlah frekuensi yang muncul
- N :Jumlah total siswa

Hasil dari persentase dikelompokkan menjadi 2 kelompok sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak tuntas

Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi sikap dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, pada

penilaian kualitatif dikelompokkan menjadi 5 kategori berdasarkan tabel sebagai berikut:

Rentang Nilai	Kategori	Tingkat Keberhasilan
85 - 100	Sangat baik	Berhasil
75 - 84	Baik	Berhasil
65 - 74	Cukup	Tidak berhasil
55 - 64	Kurang	Tidak berhasil
< 55	Sangat kurang	Tidak berhasil

(Suprpti, 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Pra Siklus

Hasil data dari pra siklus yang dilaksanakan pada Selasa, 6 Agustus 2024, diperoleh data bahwa terdapat permasalahan pada proses pembelajaran di kelas IV A SDN Blotongan 02 Salatiga, Jawa Tengah. Permasalahan tersebut meliputi: hasil belajar peserta didik kelas IV A yang masih banyak di bawah KKTP matematika sebanyak 11 anak dari 19 jumlah peserta didik kelas IV A. jika dipersentasekan sebanyak 58% peserta didik belum mencapai KKTP dan 42% sudah mencapai KKTP. Data ini didukung dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh guru kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi sebagai dampak dari pembelajaran yang monoton atau

tidak ada penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar.

Data tersebut didukung dengan hasil observasi sikap dan keterampilan yang dilakukan oleh guru kelas yaitu pada sikap mencapai 66% dan pada keterampilan mencapai 68%. Data tersebut disajikan dalam bentuk tabel sesuai dengan pedoman pada tabel 2 frekuensi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Sikap	66%	Cukup	Tidak berhasil
Keterampilan	68%	Cukup	Tidak berhasil

Data pada pra siklus ini sejalan dengan penelitian-penelitian relevan yang dipaparkan pada pendahuluan, yaitu pada pra siklus yang semua peserta didik belum diberikan perlakuan yaitu sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan dalam belajar matematika. Pada hasil pra siklus penelitian relevan yang pertama yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 41%, yang kedua sebesar 66,05%, dan yang ketiga sebesar 59%.

Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan pada Selasa, 13 Agustus 2024. Materi yang diberikan adalah operasi

hitung perkalian berbantuan media pembelajaran Jendela Perkalian Napier (Jendela Paper). Hasil observasi oleh guru kelas selama siklus I diperoleh data bahwa peserta didik lebih antusias dan semangat dari pada kegiatan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya (pra siklus). Hasil Belajar peserta didik disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Rata-rata nilai	68,94
Tuntas	10 anak
Tidak tuntas	9 anak

Hasil di atas kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{10}{19} \times 100\% \\ = 53\%$$

Dari Tabel 3, diperoleh data terkait ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV A SDN Blotongan 02 mengalami peningkatan sebanyak 10 anak sudah melampaui KKTP dari jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 19 anak. Jika dipersentasekan sebanyak 53% peserta didik sudah mencapai KKTP dan 47% peserta didik belum mencapai KKTP. Dengan catatan peserta didik lebih antusias dengan penggunaan media pembelajaran

Jendela Paper (Jendela Perkalian Napier)

Data tersebut didukung dengan meningkatnya hasil observasi sikap dan keterampilan selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I yaitu pada sikap sebesar 73% dan keterampilan sebesar 84%. Jika disajikan dalam bentuk tabel sesuai dengan pedoman tabel 2 frekuensi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Siklus I

Sikap	73%	Cukup	Tidak berhasil
Keterampilan	84%	Baik	Berhasil

Hasil ketuntasan belajar pada siklus I 53%, jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian relevan yang dipaparkan di bagian pendahuluan terdapat perbedaan. Pada penelitian relevan pertama mencapai ketuntasan belajar sebesar 65% setelah diberikan perlakuan berbantuan media *flashcard*, persentase tersebut lebih besar, penelitian relevan yang kedua mencapai ketuntasan belajar sebesar 66.05% dengan berbantuan media *quizizz*. Hasil tersebut jika dibandingkan lebih besar, namun hasil siklus I dan pra siklus pada penelitian relevan kedua ini tidak mengalami peningkatan atau hasilnya

sama, dan penelitian relevan ketiga mencapai ketuntasan belajar sebesar 52% dengan menggunakan media *flipbook*, yang justru mengalami penurunan dari pra siklus. Hasil tersebut jika dibandingkan lebih kecil.

Siklus II

Kegiatan penelitian siklus II dilaksanakan di kelas IV A pada Selasa, 20 Agustus 2024. Pada siklus II, kegiatan pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang sudah digunakan di siklus I dengan sedikit inovasi baru yaitu Jendela Perkalian Napier dan Tabel Perkalian Pintar (Jendela Paper dan Talintar). Penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya dan ditambahkan dengan media baru yang telah diinovasikan menjadikan peserta didik lebih semangat dan antusias dalam belajar. Tidak hanya itu pada siklus II, juga melibatkan unsur budaya berupa makanan tradisional daerah setempat dan daerah-daerah di Indonesia. Sedangkan data dari hasil observasi didapatkan dari hasil kolaborasi dengan guru kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu terkait sikap dan keterampilan peserta didik yang dapat mendukung

hasil belajar yang didapatkan peserta didik. Hasil belajar peserta didik disajikan pada tabel sebagai berikut:

Rata-rata nilai	87,36
Tuntas	17 anak
Tidak tuntas	3 anak

Hasil di atas kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{17}{19} \times 100\% \\ = 89\%$$

Dari tabel 4, diperoleh data terkait ketuntasan belajar peserta didik kelas IV A SDN Blotongan 02 mengalami peningkatan sebanyak 17 anak yang sudah melampaui KKTP dari jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 19 anak. Jika dipersentasekan sebanyak 89% peserta didik sudah melampaui KKTP mapel matematika dan 11% peserta didik belum mencapai KKTP.

Hasil observasi berbantuan instrumen ceklis sikap dan keterampilan dari hasil kolaborasi dengan guru kelas pada pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan yang konsisten meningkat. Hasil observasi sikap sebanyak 87% dan keterampilan sebesar 85%. Data tersebut disajikan dalam bentuk tabel yang berpedoman

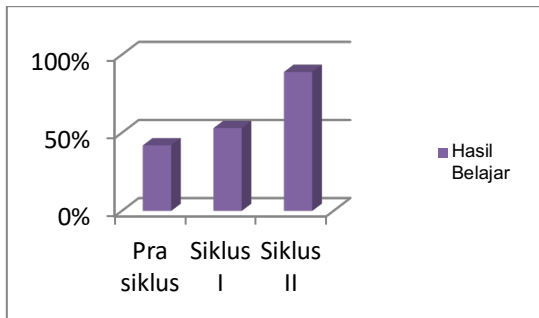
pada tabel 2 frekuensi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Sikap	87%	Sangat baik	Berhasil
Keterampilan	85%	Sangat baik	Berhasil

Hasil ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 89%, jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian relevan yang dipaparkan di pendahuluan terdapat perbedaan, namun semua berada di persentase 80% ke atas. Hal ini sejalan dengan perlakuan di siklus II yang sama-sama melakukan inovasi media pembelajarannya menjadi lebih kreatif untuk meningkatkan antusias peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil belajar yang telah diperoleh dari pra siklus, siklus I, dan siklus II telah mengalami peningkatan dari hasil belajar yang diperoleh. Data tersebut juga didukung hasil observasi sikap dan keterampilan selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan Hasil belajar disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu proses pembelajaran, selain memberikan kemudahan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Saran perbaikan untuk peneliti selanjutnya adalah dapat menggunakan media pembelajaran konkret dan digandakan sejumlah peserta didik atau kelompok di dalam kelas, untuk dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, W. (2020). Pentingnya Perkembangan Pembaharuan Kurikulum dan Permasalahannya. *EdArXiv*.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 1(3), 468–470.
- Handayani, I. G. A., Dewi, N. W. D. P., & Yasna, I. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz di SMA Negeri 1 Abiansemal. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, XI(2), 66–73. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7367483>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Indriani, N., Agustina, S. R. E., Yaqin, A. H., & Restyanggi, P. S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas II. *Jurnal Equation Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 6(1), 13–22.
- Kusmiran, Husti, I., & Nurhadi. (2022). Pendidikan Formal, Non Formal dan Informal dalam Desain Hadits Tarbawi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 485–492. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpion.v1i2.82>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Rahmawati, B., Aulia, S. N., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang

- Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76–84.
- Saleh, S. M., Syahrudin, Saleh, M. S., Ilham Azis, & Sahabuddin. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Eureka Media Aksara.
- Suprapti, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya Melalui Metode Proyek. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 265–274.
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika melalui Media Pembelajaran Berbasis Flipbook. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002–2013.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2328> ISSN
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24.
<https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>