

**PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA MATERI PENJUMLAHAN DI SDN KEDONDONG 1
TULANGAN**

Nur Fika Indah Sari¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka,

²Pendidikan Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya,
fikanur1988@gmail.com¹, yusronmaulana@unsuri.ac.id²

ABSTRAK

Pembelajaran di tingkat dasar merupakan pondasi penting dalam perkembangan anak. Pada proses ini peserta didik mulai belajar berbagai sekolah dasar seperti berhitung terutama di pelajaran matematika. Pembelajaran yaitu pendekatan yang dinamis terhadap peserta didik, untuk pendidik dan media belajar. Pada proses ini, peserta didik secara aktif terlibat agar bisa membangun pengetahuan dan keterampilan baru untuk mencapai tujuan belajar yang sesuai dengan ketetapan yang telah direncanakan. Belajar berarti berkomunikasi terbaik di lingkungan hidupnya. Menciptakan belajar yang menyenangkan diperlukan adanya media belajar. Pada Penelitian ini bertujuan agar untuk mengetahui seberapa efektif menggunakan alat media Flashcard untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 2 di SDN KEDONDONG 1 TULANGAN khususnya dalam pelajaran Matematika penjumlahan. Metode penelitian yang akan diterapkan adalah kualitatif.dengan jumlah peserta didik 14 peserta. Dengan menggunakan flashcard ini dapat mengurangi tingkat kebosanan dan ketegangan siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran sehari-hari. Media flashcard merupakan media edukatif yang sangat menarik bagi peserta didik, dengan flashcard ini mampu meningkatkan daya ingat, menambah jumlah kosa kata dan melatih kemandirian peserta didik. Menerapkan media flashcard untuk kemampuan belajar yang lebih baik sehingga perolehan hasil belajar yang memuaskan daripada menerapkan pembelajaran metode sebelumnya. Dengan ini dapat apresiasikan bahwa mengenal angka, belajar berhitung, menjumlahkan bisa menggunakan media flashcard dapat memperoleh peningkatan prestasi kemampuan peserta didik.

Kata Kunci: hasil belajar, media flashcard, pembelajaran matematika

ABSTRACT

Learning at the elementary level is an important foundation in a child's development. In this process, students begin to learn various basic school subjects such as counting, especially in mathematics. Learning is a dynamic approach towards students, for educators and learning media. In this process, learners actively engage to build new knowledge and skills to achieve learning objectives in accordance with the planned guidelines. Learning means communicating effectively in one's

environment. Creating enjoyable learning requires the use of learning media. This research aims to determine the effectiveness of using Flashcard media tools to improve the learning outcomes of second-grade students at SDN KEDONDONG 1 TULANGAN, particularly in addition mathematics. The research method that will be applied is qualitative, with a total of 14 students. By using these flashcards, it can reduce the level of boredom and tension among students during daily learning activities. Flashcards are an educational medium that is very engaging for students; with these flashcards, they can improve their memory, increase their vocabulary, and train their independence. Applying flashcard media for better learning abilities results in more satisfying learning outcomes compared to previous teaching methods. This allows for the appreciation that recognizing numbers, learning to count, and adding can use flashcard media to achieve improved student performance.

Keywords: learning outcomes, flashcard media, mathematics learning

A. Pendahuluan

Pendidikan yaitu proses langsung yang dinamis antara pendidik, peserta didik dan media belajar. Pada proses ini, peserta didik secara aktif terlibat agar bisa membangun pengetahuan dan keterampilan baru untuk mencapai tujuan belajar yang sesuai dengan ketetapan yang telah direncanakan. Belajar berarti berkomunikasi terbaik dilingkungan hidupnya. Untuk menciptakan belajar yang menyenangkan diperlukan adanya media belajar. Media belajar yang berpengaruh pada saat belajar mengajar. Dengan penggunaan media yang tepat, pembelajaran yang ingin disampaikan agar mudah di mengerti serta dipahami oleh peserta didik, tujuannya tercapai sesuai dengan apa yang direncanakan (Septy 2021). Menurut Hidayati (2020), kurangnya minat belajar matematika pada anak disebabkan oleh metode mengajar yang monoton dan kurang menarik, efektifan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Munthe (2018) berpendapat bahwa, *Flashcard* merupakan kartu yang bergambar

dengan dua sisi. Fungsi flashcard memudahkan untuk mengingat karena berbentuk gambar dan angka untuk membatu peserta didik meningkatkan daya ingat mereka. *Flashcard* memiliki kelebihan untuk menarik perhatian peserta didik dengan memilih karakteristik gambar, desain, warna, dan metode bermain yang tepat, media belajar dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak belajar dengan menyenangkan dan efektif (Wahyuni & Dahlia, 2019). Menurut Marimba, guru memiliki tanggung jawab utama untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter moral. Disiplin, yang terbentuk memlaui proses evaluasi terhadap kemampuan dan perilaku peserta didik, sangat penting dalam membentuk pribadi yang bertanggung jawab. Disiplin yang baik memungkinkan seseorang untuk memahami perbedaan antara Tindakan yang benar dan yang salah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, disiplin yang dipaksakan tanpa disertai kesadaran akan pentingnya

aturan cenderung tidak efektif dan tidak berkelanjutan. Pendidikan mengajarkan kita tentang pentingnya disiplin diri dalam kehidupan. Disiplin yang sejati tidak hanya tentang mengikuti aturan, tetapi tentang memiliki rasa tanggung jawab atas tindakan kita. Disiplin yang kuat akan membawa kita pada pertumbuhan dan kesuksesan, baik dalam Pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ialah proses yang sangat kompleks, dimana kita berusaha untuk mengembangkan potensi individu, karakter, meningkatkan kualitas hidup. Semua aktifitas, pikiran, emosi, dan gerakan kita di kendalikan oleh organ.

Pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik yang secara aktif memegang kunci keberhasilan. Peserta didik yang aktif adalah ketika proses pembelajaran dan menerima informasi dari guru terlibat secara aktif. Mereka memiliki sifat karakteristik seperti: mendengarkan, berdiskusi, menulis laporan, bertanya, berkreasi, berkolaborasi. Inti dari pendekatan ini adalah bahwa matematika, terutama dalam konteks belajar matematika, menganalisis sebagai kumpulan fakta-fakta yang berdiri sendiri tanpa keterkaitan yang jelas. Matematika adalah Pelajaran penting yang harus dipelajari. Tujuannya adalah untuk menambah ilmu, melatih otak berfikir kreatif, dan memahami konsep-konsep rumit yang didukung oleh bukti-bukti. Proses pembelajaran matematika melibatkan pemecahan masalah, pengenalan pola, dan penalaran logis. Matematika di sekolah dasar diajarkan dengan tujuan utama melatih kemampuan berpikir logis peserta didik. Selain itu, mata Pelajaran ini juga bertujuan untuk membentuk sikap positif terhadap matematika serta meningkatkan

keterampilan berhitung dan memecahkan masalah dalam konteks matematika. Pembelajaran sendiri adalah proses guru dengan sengaja menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk membantu peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Kosasih, 2014). Pada penerapan media seperti flashcard akan membantu pendidik untuk kegiatan belajar yang lebih menarik dan efektif. Seperti halnya pada strategi yang akan digunakan adalah penggunaan media belajar sesuai, seperti media flashcard. Dengan menggunakan media visual seperti flashcard, peserta didik akan lebih mudah mengenal konsep yang diterapkan, khususnya materi penjumlahan. Rahayu (2020) menyatakan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena sasarannya bersifat visual dan mudah dipahami. Media ini dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep dasar matematika seperti penjumlahan, serta mengenal angka. Menurut Rizki (2019), desain yang menarik dan teknik permainan dalam menggunakan *flashcard* memperoleh peningkatan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Dengan sejalan waktu pendapat Gunawan (2020) menyatakan bahwa media belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat merangsang minat belajar anak, sehingga mereka lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktif, di mana siswa belajar lebih baik melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan media yang menarik (Mulyasa, 2019).

Media belajar adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar ingin menyampaikan lebih bermakna dan tujuannya

tersampaikan sesuai apa yang direncanakan (Septy 2021). Media pembelajaran yang baik harus memastikan kriteria sesuai tujuan, yaitu dapat mendukung materi bersifat fakta, konsep, generalisasi, dan prinsip. Pemilihan media yang relevan dengan materi yang akan diajarkan pada materi penjumlahan di pelajaran matematika ini adalah media flashcard. Media flashcard sangat muda digunakan karena berbentuk gambar dan kata seperti kartu bermain. Jika sudah kesulitan dalam memahami materi, tentu akan mempengaruhi terhadap minat dan motivasi siswa dalam belajar. Tak hanya minat dan motivasi, antusias siswa juga akan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran dikarenakan minimnya contoh atau gambaran nyata yang diberikan saat pemaparan materi.

Penelitian ini di tujukan ke peserta didik kelas 2 SD yang terdapat 14 peserta . Kelas 2 di SDN Kedondong 1 Tulangan merupakan tahap awal untuk perkembangan akademik peserta didik, yang mana mereka mulai belajar matematika dengan lebih serius. Melalui penggunaan *flashcard*, penulis berharap ingin memberikan suasana belajar yang nyaman dan interaktif. Pendekatan ini ingin membuat peserta didik lebih mudah beradaptasi dengan berbagai konsep matematika, dan memudahkan untuk peningkatan sautu hasil belajar. Di penelitian ini, penulis akan melakukan pengamatan dan analisis terhadap prestasi hasil belajar terhadap peserta didik setelah dan sebelum penggunaan *flashcard*. Penulis juga akan mengevaluasi jawaban peserta didik terhadap penggunaan *flashcard* dalam belajar. Dari analisis penelitian ini sangat menguntungkan kepada peseta didik dan pendidik, tetapi juga dapat

menjadi referensi bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam bidang pendidikan serta motivasi pada kegiatan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektifitas penggunaan media kartu flashcard dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika peserta didik kelas 2 sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keuntungan menggunakan flashcard dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, khususnya kegiatan pembelajaran matematika materi penjumlahan.

B. Metode Penelitian

Artikel yang digunakan ini jenis penelitiannya adalah model penelitian kualitatif dengan kajian literatur. Melalui penelitian kualitatif, kita berusaha menggali secara mendalam pemahaman tentang suatu fenomena dengan melihat dari persektioif langsung orang-orang yang mengalaminya. Penelitian ini lebih menekankan pada aspek-aspek kualitatif seperti pikiran, perasaa, dan keyakinan yang sulit di ukur dengan angka (Fahdurrosi & El-Yunusi: 2024)

Penelitian ini dimulai pada tanggal 11 Oktober 2024. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar yang beralamat Jl. Kedondong Indah Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Upaya yang berjumlah 14 orang di SDN Kedondong 1 Tulangan. Dengan media Tanya jawab dan hasil observasi.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest*

menggunakan uji tes independent untuk menentukan signifikansi perbedaan hasil belajar siswa (Saputra, 2020)., prosedur penelitian ini meliputi pengumpulan data awal dengan *pretest*, penerapan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran selama satu minggu,. Penelitian ini akan dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar di wilayah Kedondong Tulangan dan diharapkan dapat memberikan masukan berarti terhadap pengolahan metode pengajaran yang lebih efisien dalam pendidikan dasar.

C. Hasil dan Pembahasan

Matematika adalah ilmu yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Kata “matematika” berasal dari kata Yunani yang artinya “belajar”. Matematika mempelajari tentang angka, bagaimana angka-angka saling berkaitan, dan cara menggunakan angka untuk memecahkan masalah (Firia, 2013). Matematika merupakan ilmu yang mempelajari angka, hubungan antar angka, dan metode untuk memecahkan persoalan yang berhubungan dengan angka menurut Jannah (2011). Secara sederhana, matematika bertujuan untuk memahami angka dan kaitannya satu sama lain.

Dengan memanfaatkan berbagai media, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini tidak hanya memudahkan peserta didik dalam menyerap materi, tetapi juga mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Briggs (2017), media berperan penting dalam memotivasi peserta didik untuk aktif belajar dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik.

Berdasarkan penelitian sanaky (2013), media pembelajaran adalah sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Selanjutnya, menurut Suryani (2018), media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat visualisasi untuk konsep-konsep pembelajaran yang kompleks dan sulit diungkapkan secara verbal. Alat bantu belajar yang kita gunakan sehari-hari bisa dibagi menjadi beberapa kelompok besar. Para ahli seperti L.shin Pollock & Reigeluth, Hamid (2020) membagi alat bantu belajar ini menjadi 5 jenis utama, mulai dari yang menggunakan makhluk hidup sampai yang berbasis komputer Secara umum, menurut Satrianawati (2018), alat bantu belajar bisa disederhanakan menjadi 4 jenis dasar, yaitu visual, audio, audiovisual dan multimedia.

Dengan adanya media pembelajaran seperti video animasi, para peserta didik jadi lebih tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan kajian para ahli Menurut Olawale (2013), mengidentifikasi banyak alat bantu belajar. Di antara semua itu, flashcard dianggap sangat efektif untuk pembelajaran. Kartu bergambar ini memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cepat dan menarik perhatian peserta didik. Flashcard adalah kartu yang ditunjukkan dengan cepat kepada peserta didik untuk membantu mereka belajar. Sebagaimana yang di kutip oleh Mansyur (2018), flashcard adalah sebuah kartu bergambar dengan kata-kata. Pertama kali diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang ahli neurologi. Metode pembelajaran ini melibatkan presentasi visual dan audial yang cepat kepada peserta didik. Seperti yang dilakukan oleh Asyhar dalam (Asmodilasti & Suparno, 2018), mendukung

penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran visual efektif, terutama dalam mengajarkan konsep dasar seperti kata, angka, dan simbol Menurut Susilana & Riyana (2009), flashcard adalah kartu bergambar berukuran sedang yang digunakan untuk belajar. Kartu ini biasanya memiliki gambar dan keterangan singkat di bagian belakang.

Indriana(2018), bahwa flashcard sangat berguna karena: ringan dan mudah dibawa, mudah dibuat dan digunakan, menarik perhatian sehingga mudah diingat, dan menyenangkan untuk digunakan, terutama dalam permainan, selain itu, flashcard juga memiliki banyak manfaat lain dalam proses pembelajaran. Menurut Pradana & Gerhani (2019) menekankan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang berkualitas dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kelebihan dari flashcard ini sendiri yaitu memiliki dua sisi yang dapat ditemplei berupa gambar atau foto. Dalam pembelajaran menggunakan flashcard peserta didik membuat strategi efektif untuk merangsang minat belajar. Metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, pendekatan berbasis bermain untuk meningkatkan motivasi belajar. Permainan memiliki manfaat pada perkembangan anak sehingga membantu meningkatkan interaksi social dan mengembangkan keterampilan social. Artinya anak yang bermain akan belajar bagaimana untuk berbagi dengan temannya. Maka sangat tepat jika kita menggunakan media flashcard sebagai media yang praktis serta penggunaannya bisa melalau permainan edukatif sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran

karena proses bermain banyak sekali nilai-nilai pendidikan karakter dan pengetahuan yang terkandung.

Sebagai seorang guru, membangun interaksi pembelajaran yang bermakna adalah kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Bahwa pembelajaran yang bermakna itu penting karena membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik dan mendalam. Membuat peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Gunakan metode pembelajaran bervariasi, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, atau proyek-proyek kecil. Dalam setiap pembelajaran peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari tinggi rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik dan meningkatnya pemahaman hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Ketika seseorang belajar, terjadi perubahan dalam tingkah lakunya. Perubahan inilah yang kita sebut sebagai hasil belajar.

Definisi hasil belajar adalah perubahan dalam tingkah lakunya. Perubahan inilah yang kita sebut sebagai hasil belajar.

Ketika seseorang berubah atas perilakunya ini bisa berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Singkatnya, hasil belajar adalah apa yang sudah kamu kuasai setelah belajar sesuatu. Domain kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan proses berpikir dan pemahaman. Penelitian menunjukkan bahwa manusia memiliki kapasitas kognitif yang luas, dimulai dari kemampuan mengingat hingga kemampuan berpikir Tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi dan sintesis. Berdasarkan penelitian ini,

penggunaan media flashcard pada materi penjumlahan pada pelajaran matematika hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 2, yaitu yang awalnya nilainya rendah sekarang meningkat sesuai nilai yang dicapai. Dengan begitu materi yang disampaikan guru dengan menggunakan media flashcard tersampaikan dengan baik ke peserta didik. Penggunaan media flashcard adalah salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan prestasi peserta didik dengan cara menerapkan strategi pembelajaran yang tepat. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki, flashcard dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa flashcard merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang ada, penggunaan media flashcard dalam pembelajaran matematika sangat efektif dalam membantu peserta didik terutama di kelas 2 SDN Kedondong I Tulangan memberikan hasil yang sangat memuaskan. Secara umum, proses pembelajaran berjalan efektif. Guru telah memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi. Hasil observasi yang dilakukan secara komprehensif menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah memiliki penguasaan materi yang sangat baik dan menunjukkan sikap belajar yang positif. Hasil penelitian yaitu flashcard

membantu peserta didik focus pada konsep-konsep penting. Ini membuat pembelajaran lebih efisien. Berkomunikasi dengan lebih jelas antara peserta didik dan guru berdampak positif pada pemahaman materi dan hasil belajar. Dengan pengembangan yang terus-menerus, flashcard berpotensi menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif dan menarik bagi peserta didik di berbagai tingkatan. Media *flashcard* dikembangkan dengan cara bermain media kartu yang bergambar sesuai dengan jumlah gambar. Penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki tujuan untuk menciptakan belajar yang menarik dan nyaman.

Media flashcard memang sangat efektif untuk menarik perhatian peserta didik. Desain yang menarik dan beragam pada setiap kartu membuat peajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Aktivitas dengan flashcard membantu mempermudah saat kegiatan belajar, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan pemahaman konsep dan memotivasi belajar peserta didik secara menyeluruh. Flashcard matematika memvisualisasikan angka, operasi hitung, dan bentuk geometri, mempermudah pemahaman konsep abstrak. Berdasarkan pengalaman penulis penggunaan media flashcard mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 2. Berdasarkan penelitian ini, penggunaan media flashcard pada materi penjumlahan pada pelajaran matematika menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas 2, yaitu yang awalnya nilainya rendah sekarang meningkat sesuai nilai yang dicapai. Dengan begitu materi yang disampaikan guru dengan menggunakan media flashcard tersampaikan dengan baik ke peserta

didik. Penggunaan media flashcard merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan berbagai kelebihan yang di miliki, flashcard dapat menjadi alat bantu yang sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa flashcard merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmodilasti, A., & Suparno. (2018). *Effektiveness of flashcard in improving Cognitive Ability of 5-6 Year old Students. Advance in Social Sciene, Education and Humanities Research*, 249. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/secreat-18.2018.16>.
- El-Yunusi, M., Farda, D., Hasani, A., Universitas, I., & Surabaya, S. G. (2023). *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam Peranan Media Interaktif dalam Mempermudah Guru pada Penyampaian Materi PAI*. 05(01). <http://e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tabyin>
- Gunawan, A. (2020). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Edukasi, 22(2), 101-110.
- Nurfadhillah Septy, M. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi, Amalia Salsabilla, dan Nurul Arifin, "Guru Profesional dalm Perspektif Filsafat Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, no. 1 (2023): 4207.
- Munthe Asiong P, J. V. (2018). *Manfaat serta Kendala Menerapkan Flashcard pada Pelajaran Membaca Permulaan*. *JDP*, 11(3), 210– 228.
- Mulyasa, E. (2019). *Pembelajaran Konstruktivis: Teori dan Praktik*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Rahayu, S. (2020). *Flashcard sebagai Media Pembelajaran di Kelas Awal*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 38(1), 45-50.
- Riza (2021),
- Saputra, R. (2020). *Statistik dalam Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Edukasi.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhartono, M. (2018). *Metode Pembelajaran Matematika yang Efektif*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 67-75.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Susanto, 2013: 4-5. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Ejurnaal Ust*.
- Yudhawati. Ratna, dan H. D. (2011). *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan*. P.T Prestasi Pustakaraya