

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PBL MELALUI MEDIA KOTAK
KARTU MISTERIUS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN BOGOREJO**

Wahyu Regar Nurwidyaningrum¹, Vivi Rulviana², Suwarsi³
Universitas PGRI Madiun^{1,2}, SDN Bogorejo³
wahyuregar1@gmail.com¹, vivirulviana@gmail.com²,
suwarsi00@guru.sd.belajar.id³

ABSTRACT

Mathematics is a difficult subject for most fourth grade students. This was proven because in mathematics the student learning outcomes were low. The purpose of this research is to improve the mathematics learning outcomes of fourth grade students. This research is a type of Classroom Action Research with 24 Class IV students at SDN Bogorejo consisting of 9 male students and 15 female students as research subjects. This research was conducted in two cycles using tests to obtain students' cognitive data and documentation to record the learning process. The results showed an increase in two cycles. In cycle I, 45% or 10 students achieved mastery of learning outcomes, while in cycle II it increased to 91% or 20 students achieved mastery and only 9% or 2 students did not achieve completeness. Based on the results of this study, it can be concluded that the Use of the PBL Learning Model Through the Media of Mysterious Card Boxes to Improve Mathematics Learning Outcomes of Grade IV Students at SDN Bogorejo in 2023.

Keywords: PBL learning model, Mysterious Card Box media, learning outcomes

ABSTRAK

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa kelas IV. Hal itu terbukti karena pada mata pelajaran Matematika hasil belajar siswa rendah. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian adalah 24 siswa Kelas IV SDN Bogorejo yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan tes untuk memperoleh data kognitif siswa dan dokumentasi untuk merekam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam dua siklus. Pada siklus I, 45% atau 10 siswa mencapai ketuntasan hasil belajar, sementara pada siklus II meningkat menjadi 91% atau 20 siswa mencapai ketuntasan dan hanya 9% atau 2 siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran PBL Melalui Media Kotak Kartu Misterius untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo pada tahun 2023.

Kata kunci: model pembelajaran PBL, media Kotak Kartu Misterius, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Untuk meningkatkan tingkat pendidikan yang menjadi salah satu

perhatian khusus disekolah yaitu proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Usaha meningkatkan taraf

pendidikan tadi adalah dengan cara meningkatkan kualitas manusia menurut segi kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab. Kesuksesan pelaksanaan aktivitas pembelajaran merupakan hal yang di dambakan waktu pelaksanaan pendidikan pada sekolah. Dalam aktivitas pembelajaran faktor utama yaitu siswa & pendidik. Agar aktivitas pelaksanaan pembelajaran tercapai, pendidik harus membimbing siswa sedemikian rupa sehingga siswa bisa menumbuhkan kemampuan serta pengetahuan sesuai dengan kemampuan pada bidang yang dipelajari.

Belajar merupakan sebuah proses yang melibatkan serangkaian kegiatan di mana pendidik dan siswa berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik sebagai fasilitator bagi siswa. Belajar adalah belajar itu menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja Sirait (2016:38). Tujuan kegiatan pembelajaran ialah untuk mendapatkan prestasi yang memuaskan dari proses belajar mengajar. Prestasi belajar digunakan sebagai tolak ukur bagi pendidik untuk

mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh pendidik.

Dalam proses pengajaran, tentunya setiap guru berharap peserta didiknya dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Dengan mencapai hasil yang memuaskan tersebut, maka guru dapat dianggap sebagai pendidik yang berhasil dalam membimbing peserta didiknya. Rusman (2015: 67) menyatakan “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Namun, masih ada peserta didik yang tidak mencapai hasil belajar yang memuaskan selama proses pembelajaran. Hal ini merupakan masalah yang sering dihadapi oleh hampir semua pendidik.

Salah satu contohnya terlihat pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Bogorejo, penulis tertarik pada siswa-siswa di kelas IV. Saat proses pembelajaran berlangsung, guru masih belum sepenuhnya memanfaatkan model atau media yang menarik perhatian dan membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran. Akibatnya, peserta didik kurang

berpartisipasi dan proses belajar mengajar hanya berjalan satu arah dari guru. Banyak siswa yang kurang berkonsentrasi dan lebih sibuk bercerita dengan teman sebangkunya, sehingga mengganggu penerimaan materi ajar yang disampaikan oleh guru dan mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, tugas seorang pendidik ialah mempermudah proses pembelajaran bagi siswa, maka seorang pendidik tidak hanya menciptakan suatu lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga penting bagi pendidik untuk mampu mengembangkan model, pendekatan, strategi pengajaran, dan media pembelajaran yang sejalan dengan materi atau situasi yang sedang dipelajari. Dengan cara tersebut, kondisi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dapat tercipta sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa faktor yang mengakibatkan pelaksanaan proses belajar di kelas kurang efisien yaitu disebabkan oleh beberapa hal, termasuk masalah dari siswa karena kurangnya partisipasi aktif saat mengikuti proses pembelajaran,

sehingga kegiatan pembelajaran hanya terjadi dalam satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Selain itu, kurangnya konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran dapat mengganggu pemahaman yang diterima selama pembelajaran berlangsung. Matematika penunjang berbagai aspek kehidupan manusia serta penunjang berbagai ilmu dan memiliki keterkaitan, maka matematika dianggap penting bagi kehidupan manusia (Sumiati & Agustini, 2020). Terlebih siswa masih menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang paling sulit, sehingga mereka sudah malas diawal untuk belajar matematika. Hal ini sejalan dengan (Rahmawati dkk, 2019) Pada realita yang di dapat pembelajaran matematika masih sangat ditakuti oleh para siswa karena cara pengerjaannya yang rumit menurut mereka.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah kurang optimalnya inovasi pembelajaran yang dilakukan, kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpendapat dan berkreasi sehingga tidak memotivasi mereka untuk belajar, serta jarang menggunakan media dalam mengajar Matematika.

Seorang guru harus dapat memilih, menggunakan, menciptakan, dan mencari model atau media yang menarik bagi siswa agar mereka dapat fokus pada pembelajaran. Tanpa kreativitas dari guru, pembelajaran akan menjadi membosankan dan siswa akan merasa jenuh. Memilih model pembelajaran yang tepat dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Penggunaan model dan media pembelajaran di sekolah dasar merupakan hal yang amat penting yang harus menjadi fokus utama bagi seorang pengajar. Aspek-aspek yang akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran meliputi guru, murid, lingkungan, model pembelajaran, dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Karena peranan guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran, maka diperlukan keterampilan dan inovasi dalam melaksanakan tugas mengajar. Keterampilan, keaktifan, serta variasi model dan media pembelajaran yang digunakan bisa membawa perubahan yang signifikan.

Permasalahan lain yang terdeteksi berdasarkan pengamatan

dan wawancara dengan guru kelas IV ialah kurangnya kolaborasi di antara murid. Guru mengungkapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, murid belum menunjukkan kesadaran untuk membantu teman yang mengalami kesulitan, seperti pada saat bekerja dalam kelompok. Kerjasama sangat penting bagi murid agar mereka dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan baik di antara sesama. Keterampilan berkolaborasi juga diperlukan dalam kegiatan pembelajaran menurut Kurikulum Merdeka. Kolaborasi merupakan tindakan dan sikap yang dilakukan untuk mencapai tujuan dan keuntungan bersama-sama (Susanto, 2013). Murid harus bisa bekerja sama dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Indikator kerjasama antar kelompok yang harus dimiliki oleh murid termasuk (1) dapat bekerja dalam kelompok, (2) menghargai perbedaan pendapat, dan (3) suka membantu satu sama lain (Susanto, 2013). Dilihat dari indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berkolaborasi murid kelas IV perlu ditingkatkan. Beberapa kegiatan di sekolah yang dapat membantu melatih keterampilan berkolaborasi meliputi menyelesaikan

tugas kelompok dan menjaga kebersihan lingkungan. Sehubungan dengan masalah tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah menganalisis masalah tersebut, peneliti bekerja sama dengan guru kelas IV untuk mencari alternatif solusi yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis atau berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi antar murid dalam kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri).

Model PBL adalah model yang diterapkan dengan cara berorientasi pada masalah sehingga memungkinkan siswa aktif serta mampu berfikir kritis dalam memecahkan masalah (Octaliani & Reinita, 2022). Penerapan model PBL dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Attalina & Irfana, 2020). Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik akan diberikan masalah dan diminta untuk mencari solusi, sehingga mereka terlatih dalam berpikir kritis dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. PBL menekankan

pembelajaran sebagai proses pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam konteks nyata (Nafiah, 2014). Dalam PBL, peserta didik akan belajar melalui pengalaman menangani masalah-masalah yang realistik dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber daya yang ada untuk mengembangkan keterampilan penalaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, PBL akan digabungkan dengan media KOKAMI. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan motivasi serta menarik minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Rusiana, 2014). Aqib (2013: 50) menyebutkan “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada di pembelajar (siswa)”. Dengan adanya sarana yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, akan mendorong minat belajar dan meningkatkan prestasi belajar. Terdapat berbagai sarana yang dapat dipakai untuk pendidikan dasar mata pelajaran Matematika. Namun, penulis memilih sarana kotak

kartu misteri sebagai alternatif untuk membantu pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Karena sarana kotak kartu misteri merupakan media yang efektif dan dapat menarik perhatian serta minat, yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran kotak kartu misterius ini terdiri dari sebuah kotak berukuran 30 x 30, amplop, dan kartu pesan. Kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformat dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus, atau sanksi. Dalam menggunakan media ini, perlu mempersiapkan kelengkapan seperti kotak dan amplop yang berisi kartu pesan.

Berdasarkan hasil pengamatan, para peneliti menemukan beberapa masalah yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, para peneliti merekomendasikan penggunaan model pembelajaran PBL melalui kotak kartu misterius sebagai media pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Diharapkan bahwa dengan ini, hasil belajar siswa akan meningkat. Berdasarkan deskripsi tersebut,

penulis melakukan penelitian tentang **“Penggunaan Model Pembelajaran PBL Melalui Media Kotak Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo”**.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian dilaksanakan di SDN Bogorejo, Kecamatan Barat, Kabupaten Magetan. Objek penelitian adalah 24 siswa kelas IV SDN Bogorejo pada tahun pelajaran 2022/2023, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Periode penelitian dilaksanakan mulai tanggal 20 Maret 2023 hingga 14 April 2023. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdapat empat tahapan kegiatan, sesuai dengan model Kemmis dan Taggart yang dijelaskan oleh Sani, dkk (2020), yaitu: 1) perencanaan (planning), 2) pelaksanaan tindakan (action), 3) pengamatan (observasi), dan 4) refleksi (reflection).

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, tes, dan

dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal evaluasi. Peneliti menggunakan jenis soal pilihan ganda berjumlah 10 soal pada setiap siklus yang dilakukan dengan indikator pemahaman yang telah ditetapkan. Soal tersebut diberikan sebagai tes akhir pada setiap siklus, tujuannya adalah untuk mengetahui pemahaman yang telah dimiliki siswa.

Proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) melalui media pembelajaran kotak kartu misterius yang telah dibuat oleh peneliti. Media pembelajaran kotak kartu misterius ini terdiri dari sebuah kotak berukuran 30 x 30, amplop, dan kartu pesan. Kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformat dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus, atau sanksi. Dalam menggunakan media ini, perlu mempersiapkan kelengkapan seperti kotak dan amplop yang berisi kartu pesan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari fase siklus I hingga siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Data dari penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa kegiatan belajar akan memacu hasil belajar siswa jika didukung oleh model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang mampu mengajak siswa langsung terlibat dalam proses belajar, membuat pembelajaran lebih bermakna.

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan secara konvensional untuk menyampaikan materi. Hal ini membuat pembelajaran hanya terpusat pada guru dan hasil belajar siswa rendah. Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 1 Hasil Belajar Matematika Siklus I Siswa Kelas IV SDN Bogorejo

Indikator Ketuntasan	Kriteria	Jumlah	Presentase
≥ 70%	Tuntas	10	42%
≤ 70%	Tidak Tuntas	14	58%
Jumlah		24	100%

Tabel 1 menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dalam pembelajaran siklus I. Tabel ini menunjukkan bahwa

dari 24 siswa terdapat 10 siswa dengan presentase 42% yang menunjukkan kriteria tuntas, dan 14 siswa dengan presentase 58% menunjukkan kriteria tidak tuntas. Hasil ini mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus II dengan harapan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Pada siklus II, guru mulai melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Guru merencanakan untuk membuat model dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Model tersebut adalah model PBL (*Problem Based Learning*) dengan media pembelajaran kotak kartu misterius. Model dan Media pembelajaran ini digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penggunaan model dan media ini, siswa melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan partisipasinya dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan Model PBL (*Problem Based Learning*) melalui Media kotak kartu misterius

diimplementasikan pada pembelajaran siklus II.

Tabel 2 Hasil Belajar Matematika Siklus II Siswa Kelas IV SDN Bogorejo

Indikator Ketuntasan	Kriteria	Jumlah	Presentase
$\geq 70\%$	Tuntas	22	92%
$\leq 70\%$	Tidak Tuntas	2	8%
Jumlah		24	100%

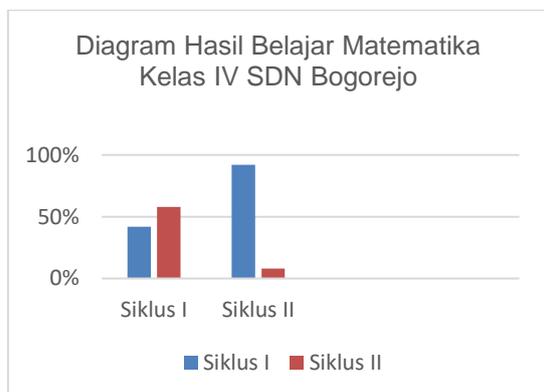
Tabel 2 memperlihatkan hasil keterlibatan siswa pada tahap kedua. Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dari 24 siswa, sebanyak 22 siswa dengan presentase 92% menunjukkan kriteria tuntas, dan 2 siswa dengan presentase 8% menunjukkan kriteria tidak tuntas. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dari siklus I ke siklus II. Berikut ini disajikan tabel perbandingan hasil belajar belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus I			
Indikator Ketuntasan	Kriteria	Jumlah	Presentase
$\geq 70\%$	Tuntas	10	42%
$\leq 70\%$	Tidak Tuntas	14	58%
Jumlah		24	100%
Siklus II			

Indikator Ketuntasan	Kriteria	Jumlah	Presentase
≥ 70%	Tuntas	22	92%
≤ 70%	Tidak Tuntas	2	8%
Jumlah		24	100%

Dari tabel tersebut, terlihat perbandingan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Setelah perbaikan pembelajaran pada siklus kedua, hasil belajar siswa meningkat. Berikut adalah presentasi diagram hasil belajar siswa.



Dari diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika hanya mencapai 42% dengan menunjukkan kriteria tuntas dan 58% menunjukkan kriteria tidak tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan karena masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah nilai KKM. Hal tersebut dipengaruhi

oleh beberapa faktor yaitu seperti pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, kurangnya motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus II guna meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat mencapai kriteria tuntas.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 42% pada siklus I menjadi 92% pada siklus kedua, dengan menunjukkan hasil belajar matematika kriteria tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan siklus I, yang ditandai dengan semakin banyak peserta didik yang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru berkat penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang lebih bervariasi ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika lebih meningkat.

2. Pembahasan

Melalui penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil peningkatan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Bogorejo. Meningkatnya kemampuan pemahaman belajar tersebut dapat dilihat pada tabel yang berada pada hasil penelitian. Pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan pada hasil siklus I hanya ada 10 siswa dari 24 siswa yang berhasil mencapai kriteria tuntas dengan presentase 42% dan 14 dari 24 siswa tersebut mendapatkan kriteria tidak tuntas dengan presentase 58%, sedangkan pada hasil siklus II 22 siswa dari 24 siswa berhasil mencapai kriteria tuntas dengan presentase 92% dan hanya 2 siswa dari 24 siswa yang mendapatkan kriteria tidak tuntas dengan presentase 8%.

Dalam penerapannya pada penelitian ini, peneliti menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah Kotak Kartu Misterius. Dengan penelitian ini dapat dilihat peningkatan pada pemahaman belajar siswa dengan cara penggunaan model pembelajaran PBL (*Problem Based*

Learning) melalui media pembelajaran kotak kartu misterius yang didalam kartu tersebut terdapat soal-soal yang harus dikerjakan secara berkelompok.

Dalam penelitian ini peneliti membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika. Selain itu, peneliti juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran kotak kartu misterius ini juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika. Karena dengan adanya media kotak kartu misterius siswa menjadi mudah untuk memahami materi, karena banyak latihan mengerjakan soal.

D. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dijalankan dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL) melalui media kotak kartu misteri dengan efektif mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Bogorejo. Kesimpulan tersebut didukung oleh data yang diperoleh, dimana nilai sebelum PTK pada hasil

siklus I hanya ada 10 siswa dari 24 siswa yang berhasil mencapai kriteria tuntas dengan presentase 42% dan 14 dari 24 siswa tersebut mendapatkan kriteria tidak tuntas dengan presentase 58%, sedangkan pada hasil siklus II 22 siswa dari 24 siswa berhasil mencapai kriteria tuntas dengan presentase 92% dan hanya 2 siswa dari 24 siswa yang mendapatkan kriteria tidak tuntas dengan presentase 8%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Attalina, S. N. C., & Irfana, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian dengan Menerapkan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Pembelajaran TOLKAMA (Botol Perkalian Matematika) pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 217.
- Aqib, Z. (2013). Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya
- Octaliani, L., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Menggunakan Model Pbl Pada Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 192-201.
- Rahmawati, N. S., Bernard, M., & Akbar, P. (2019). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Smk Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 344–352.
- Rusiana, Yuli, “Penggunaan Media KOKAMI pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember”, *Jurnal Pancaran*, Vol. 3, No. 4, 2014.
- Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sani, A. R., Prayitno, W., & Hodriani. (2020). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 6(1): 35-43.
- Sumiati, A., & Agustini, Y. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga Siswa SMP Kelas VIII di Cianjur. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 321–330.
- Susanto, Ahmad, Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.