

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Fatma Amah Adimsyah^{*1}, Akhmad Fauzi² Muhamamd Husnur Rofiq²

¹ Institut Pesantren Kb. Abdul Chalim

² Institut Pesantren Kb. Abdul Chalim

² Institut Pesantren Kb. Abdul Chalim

e-mail: fatmaamah20@gmail.com akhmadfauzi@ikhac.ac.id

Submitted: 11-05-2023

Revised : 25-06-2023

Accepted: 14-07-2023

ABSTRACT. Hasil belajar ialah tujuan akhir dilaksanakannya suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dakon ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena dapat membangkitkan motivasi, memudahkan memahami materi yang disampaikan guru, dan rangsangan kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dakon terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II pada materi satuan berat. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif *one group pretest posttest design*. Dengan sampel penelitian kelas II yang berjumlah 12 peserta didik kemudian diberikan perlakuan. Hasil analisis data bahwa hasil belajar peserta didik dari skor pretest 50,00. Meningkatkan menjadi 83,33. sehingga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas II pada materi satuan berat. Kemudian *uji pair sample t test* dari soal berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Maka dapat kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran dakon berpengaruh.

Keywords: Hasil Belajar, Media Pembelajaran Dakon

PENDAHULUAN

Pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan merupakan salah satu langkah ke depan dalam menyiapkan peserta didik yang berorientasi pada perkembangan dan kemampuan dimasa mendatang. Oleh karena itu bidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh agar tercapainya suatu tujuan pendidikan yang terutama dalam pasal 31 ayat (1) “Dimana tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pengajaran”. Pendidikan di sekolah terdiri atas kegiatan belajar mengajar yang merupakan kegiatan paling pokok dalam mencapai tujuan pendidikan. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana proses belajar mengajar. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Arikunto menyebutkan beberapa karakter peserta didik dalam pembelajaran sebagai berikut: Semangat belajar rendah, mencari jalan pintas, tidak tahu manfaat belajar, pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik peserta didik disarankan seorang guru untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran (Fauzi & Kartiko, 2023; Fawzi & Dodi, 2022).

Salah satu materi pembelajaran yang harus ada dalam konsep tema di madrasah ibtdaiyah (MI) adalah Matematika. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari hal-hal yang berbentuk abstrak dan dihubungkan dengan hal yang konkret (Narayani et al., 2015). Matematika adalah salah satu pembelajaran yang dikenal dengan istilah ilmu pasti, dengan demikian banyak yang beranggapan bahwa mengerjakan matematika harus 100 % benar tidak boleh salah sedikitpun sehingga mempelajari matematika sudah dianggap sebagai beban yang berat. Anggapan tersebut benar akan tetapi tidak selamanya matematika itu selalu mutlak. Jawaban yang benar atas sebuah pertanyaan matematika memang hanya satu, tetapi untuk menjawab pertanyaan tersebut tersedia banyak cara atau langkah yang kita gunakan. Di pandang sebagai salah satu bentuk investasi dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Maka pendidikan bersifat terencana agar sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Pendidikan menjadi prioritas utama untuk bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan pendidikan di pandang sebagai peranan yang pokok dalam membentuk generasi muda yang cerdas (Hasanah et al., 2022; Rizko et al., 2023).

Pelajaran matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, mulai dari tingkat MI sampai perguruan tinggi. Matematika di Madrasah Ibtidaiyah ialah pelajaran yang menjadi salah satu fondasi pendidikan bagi peserta didik. Matematika suatu mata pelajaran yang tidak mudah diamati dan dipahami dengan panca indra. Sehingga tidak mengherankan jika matematika tidak mudah dimengerti sebagian peserta didik khususnya tingkat MI. Hal ini dikarenakan peserta didik usia MI umumnya masih berada pada tingkat operasional konkret artinya peserta didik belum mampu berpikir secara formal (Madkan & Mumtahana, 2022).

Sesuai dengan pra penelitian maka guru menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung dikelas antara lain yaitu peserta didik mendengarkan guru menerangkan, mencatat pelajaran yang diberikan, membaca, dan merespon pertanyaan guru. Selain itu peneliti juga menanyakan kepada peserta didik melalui penyebaran angket kepada peserta didik kelas II MI Miftahul Huda yang berisi tentang pertanyaan terhadap pembelajaran matematika. Dari hasil tersebut 65 % peserta didik menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami. Seluruh peserta didik mengatakan guru tidak pernah menggunakan media dalam pembelajaran sehingga guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan (Damayanti et al., 2023).

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas yaitu peserta didik pasif atau kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran matematika merupakan akibat dari proses pembelajaran yang masih bersifat ceramah dan penugasan atau masih berpusat pada guru. Hal itu menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu dengan nilai 65 hanya 45% peserta didik (6 orang) yang tuntas sedangkan 55% peserta didik (7 orang) yang tidak tuntas.

Permasalahan tersebut memerlukan pemecahan atau penanganan yang sedini mungkin sehingga peneliti juga memiliki pemikiran untuk mengidentifikasi akar dari masalah tersebut agar dapat segera ditindak lanjuti. Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi atau bersifat monoton. Selama ini metode pembelajaran ceramah dan penugasan yang hanya berpusat pada guru dan hanya menggunakan sedikit media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, kurang memberdayakan kemampuan yang dimiliki peserta didik, kurang

maksimal dalam membantu ingatan (memori) peserta didik. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

Salah satu alternatifnya adalah menggunakan media pembelajaran dalam menerangkan materi pembelajaran didalam kelas khususnya pada materi satuan panjang peserta didik masih belum bisa menyelesaikan tentang menentukan konversi mengubah satuan berat, untuk memecahkan masalah-masalah tersebut peneliti mencoba memberikan solusi dengan menawarkan media pembelajaran yang menarik media yang dimaksud yakni Media permainan dakon dan memberi kesempatan secara optimal kepada peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya.

Media dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi satuan panjang dengan mudah di dipahami peserta didik. Dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan lebih menghemat waktu dan tenaga karena guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.. Metode Bermain dakon juga dapat melatih peserta didik pandai dalam berhitung. Selain itu, peserta didik juga yang bermain dakon harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan (Agustyarini, 2017; Agustyarini & Jailani, 2015; Sholihah et al., 2022).

Dengan demikian dari beberapa keunggulan Permainan Dakon yang telah dipaparkan di atas untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistematis peserta didik sehingga mampu mendorong peserta didik menggunakan konsep materi yang dimilikinya dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan pribadi, sekolah maupun masyarakat. Melihat beberapa keunggulan dari Metode Permainan Dakon maka peneliti akan mengangkat sebuah Penelitian, Upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun peserta didik harus bekerja sama demi mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai bersama. Tujuan pembelajaran akan mencapai hasil maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran matematika bukanlah *transfer of knowledge*, tetapi peserta didik harus melakukan suatu kegiatan sehingga peserta didik aktif dan terdapat perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika.

METHOD

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang menggunakan metode kuasi eksperimen jenis *one group pretest posttest design*. Metode ini hanya menggunakan satu kelas tanpa kelas pembandingan. Pelaksanaan penelitian ini berlokasi di MI Miftahul Huda, terletak di Dusun Bulakunci, Desa Nogosari, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto, Kabupaten Jawa Timur Kode Pos 61374.

Melalui hasil observasi di MI Miftahul Huda, sampel yang tepat dimana sesuai dengan kriterianya yakni hasil belajar yang kurang maksimal dengan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan. Kriteria ini terdapat di kelas II dengan jumlah peserta didik 12. Pengumpulan data adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi di lapangan agar bisa menjawab permasalahan dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya:

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti karena dengan observasi dapat melihat langsung ketempat lokasi yang akan diteliti dan hasil dari observasi atau informasi yang akan diambil berupa kondisi atau situasi yang alami.

2. Wawancara

Wawancara ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, serta mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan informasi tentang bagaimana pembelajaran tematik pada mata pelajaran matematika di kelas dari guru kelas II. Pada penelitian ini, wawancara yang digunakan tidak terstruktur.

3. Tes

Tes dilakukan pada akhir program pengajaran materi tematik, jenis tes tertulis dalam bentuk subjektif atau bentuk uraian. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat hasil belajar peserta didik. Tes yang akan diberikan kepada peserta didik merupakan tes tertulis, yaitu tes awal 10 soal berbentuk esay (*pretes*) dan tes akhir 10 soal berbentuk esay (*posttes*). Soal tes dilakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji paired sample t-test.

4. Dokumentasi

Dokumentasi untuk mengumpulkan data pokok mengenai hasil belajar peserta didik dari nilai hasil *pretest* dan *post test* serta mengumpulkan data pelaksanaan pembelajaran.

5. Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik dirancang untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran tematik pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan Permainan Dakon. Indikator respon peserta didik menyangkut suasana kelas, minat mengikuti pembelajaran berikutnya, cara-cara guru mengajar, dan saran-saran. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data respon tersebut adalah dengan membagikan angket kepada peserta didik setelah berakhirnya pertemuan terakhir untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini meneliti media pembelajaran dakon yang menjadi variabel bebas (variabel X) dan hasil belajar peserta didik sebagai (variabel Y). Sampel dalam penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian, yaitu sebanyak 12 peserta didik kelas II MI Miftahul Huda yang diberikan pembelajaran dakon. Pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang dilaksanakan dalam 4 hari. Pada pertemuan pertama dilakukan *pretest* sebelum pembelajaran dengan instrumen soal yang telah di uji serta dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Dari pembelajaran dan pengambilan data yang dilakukan, didapatkan data berupa skor *pretest* dan *posttest*.

Pada awal kegiatan dilakukan dengan pemberian semangat dan meningkatkan kembali tentang materi prasyarat, yaitu tentang satuan baku berat, yang mana materi sudah pernah didapatkan sebelumnya dan memiliki ketertarikan dengan materi yang dipelajari (Baharun, 2016). Setelahnya, diberikan perlakuan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan dakon sebagai alat bantu proses pembelajaran peserta didik merasa bingung dan kesulitan dalam mengoperasikannya (A. Arif et al., 2022; M. Arif et al., 2021). Tetapi setelah peneliti menginformasikan tata cara dan peraturan permainannya peserta didik mulai mengerti, walau pada hari pertama pengoperasian peneliti membantu peserta didik dalam bermain permainan dakon. Namun pada pembelajaran selanjutnya yaitu peserta didik mulai terbiasa memainkan permainan dakon. Sehingga menciptakan suasana aktif, senang, serta kondusif ketika seang belajar materi satuan berat lembar kerja peserta didik (LKS) berupa soal-soal tentang mengkonverensikan sataun berat kemudian menjawab menggunakan permainan dakon.

Indikator hasil belajar peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang didapatkan oleh peserta didik setidaknya meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak sekedar pemerolehan dan penguasaan konsep pembelajaran saja, melainkan penguasaan terhadap berbagai macam keterampilan, cita-cita serta apa yang menjadi harapan (Rusman, 2016). Sehingga anak lebih tertarik dan termotivasi dan menjadi lebih fokus dalam pembelajaran. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar sebagai berikut:

1. Faktor Internal: a) Faktor Fisiologis: kesehatan yang baik, tidak adanya kecacatan, tidak lelah, Karena jika terdapat hal-hal yang telah dijelaskan di atas akan dapat mempengaruhi peserta didik pada saat penerimaan pembelajaran. b) Faktor Psikologis : Individu satu dan lainnya mempunyai kondisi psikologis yang berbeda-beda. Seperti minat, motivasi, daya nalar yang berbeda dan bakat.
2. Faktor Eksternal: a) Faktor Lingkungan Faktor lingkungan juga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. b) Faktor Instrumental ialah faktor yang keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah direncanakan (Aniqoh et al., 2021; Halim, 2022).

Berdasarkan indikator hasil belajar tersebut, maka indikator hasil belajar faktor-faktor yang terdapat dalam hasil belajar dapat memberikan karakteristik hasil belajar dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran dakon sebagai berikut: (1) Dalam penggunaan media pembelajaran dakon dapat melatih motorik halus anak, Serta melatih kesabaran dan ketelitian anak. (2) Dalam pembelajaran kelompok peserta didik bersosial dengan baik. (3) Memberikan kesan nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. (4) Dan Meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik

Pada penelitian ini, peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan permainan dakon memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian ini sesuai dengan pernyataan Depdiknas bahwa, “Materi matematika dan penalaran matematika merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, yaitu materi matematika dipahami melalui penalaran dan penalaran dipahami dan dilatihkan melalui belajar materi matematika (Sari et al., 2018)

Dengan diberikannya media permainan dakon dalam proses pembelajaran, dilatihkan tahap demi tahap melalui berbagai macam pertanyaan yang diajukan dan peserta didik mengerjakan menggunakan media pembelajaran dakon. Hal ini menyebabkan peserta didik dapat melatih kemampuannya dalam mengerjakan soal sambil bermain sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika sedang belajar matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyatno bahwa permainan dalam pendidikan adalah suatu kendaraan untuk peserta didik belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*) untuk kepentingan siswa (Azis et al., 2022; Rofifah et al., 2021). Selain itu bermain menurut Anggani bahwa “suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak” (Komalasari & Yakubu, 2023).

Senada dengan Hal ini sesuai dengan kondisi ditemukan peneliti, Peserta didik merasa sangat senang dan suka belajar menggunakan media pembelajaran dakon sehingga mereka bersemangat dan aktif saat pembelajaran. Peserta didik menjadi mudah dalam memahami materi yang di ajarkan oleh guru Sebab peserta didik tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan hasil dari penggunaan media pembelajaran nilai mereka meningkat dan mereka ingin sekali menggunakan media pembelajaran pada materi yang lain karena menyenangkan, seru dan dapat

lebih mudah mempelajari pelajaran dan hasil nilai mereka bagus dan bisa menjawab soal dengan mudah.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka bisa terjawab rumusan masalah dari penelitian ini dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran dakon terhadap hasil belajar kelas II MI Miftahul Huda Nogosari pada pelajaran matematika materi satuan berat. Yaitu pada pengambilan keputusan uji pair sample t test soal berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil indikator angket respon media pembelajaran dakon terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon 85% baik terhadap penggunaan media pembelajaran dakon bahkan mereka berkeinginan menggunakan media pembelajaran yang lain pada materi selanjutnya.

BIBLIOGRAPHY

- Agustyarini, Y. (2017). Pengembangan Modul Matematika Kontekstual Dan Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Eq Siswa Akselerasi. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 12–25.
- Agustyarini, Y., & Jailani, J. (2015). Pengembangan bahan ajar matematika dengan pendekatan kontekstual dan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan EQ dan SQ siswa SMP Akselerasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 135–147.
- Aniqoh, S., Ma`arif, M. A., & Kartiko, A. (2021). Kreativitas Guru Al Qur'an Hadist Dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Dalam Masa Pandemi. *Center Of Education Journal (CEJou)*, 2(02), Art. 02. <https://doi.org/10.55757/cejou.v2i02.21>
- Arif, A., Mannan, M., & Darim, A. (2022). Manajemen Pembelajaran Nahwu Sharaf Menggunakan Metode Tamyiz Pada Masa Pandemi Covid 19. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v1i1.6>
- Arif, M., Munfa'ati, K., & Kalimatusyaroh, M. (2021). Homeroom Teacher Strategy in Improving Learning Media Literacy during Covid-19 Pandemic. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 13(2), Art. 2. <https://doi.org/10.18860/mad.v13i2.11804>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Rosdakarya.
- Azis, A., Abou-Samra, R., & Aprilianto, A. (2022). Online Assessment of Islamic Religious Education Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/tijie.v3i1.114>
- Baharun, H. (2016). Penilaian Berbasis Kelas pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(2), Art. 2.
- Damayanti, F., Sianturi, N. M., Damayanto, A., Bangkara, B. M. A. S. A., & Ristianti, D. H. (2023). The Excellence of Lecturer HR in Increasing Competition In Research-Based Higher Education Services. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.292>
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Fauzi, I., & Kartiko, A. (2023). Pengaruh Promosi an Produk Terhadap Pengambilan Keputusan Memilih Madrasah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), Art. 2. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.435>
- Fawzi, T., & Dodi, L. (2022). Aspek Perkembangan Manajemen Pembelajaran Active Learning, Paikem Pada Kelas Unggulan. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.247>

- Halim, A. (2022). Model Pembelajaran Multikulturalisme Guru Pendidikan Agama Islam. *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJoTL)*, 2(1), Art. 1.
- Hasanah, M., Sandy, P., Mannan, M., & Nasucha, J. A. (2022). Analisis Strategi Perencanaan Mutu Satuan Pendidikan di Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.299>
- Komalasari, M., & Yakubu, A. B. (2023). Implementation of Student Character Formation Through Islamic Religious Education. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 2(1), Art. 1.
- Madkan, & Mumtahana, L. (2022). Islam dan Tradisi Perspektif Al-Qur'an dan As-Sunnah. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), Art. 1.
- Narayani, D. P. R., Drs. I Ketut Gading, M. P., & I Kadek Suartama, S. P. (2015). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Menurut Pendekatan Saintifik Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v3i1.5849>
- Purwanto. (2002). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Rizko, U., Islam, M. H., & Badruttamam, C. A. (2023). Implementasi Caseme P3 pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.346>
- Rofifah, S., Sirojuddin, A., Ma`arif, M. A., & Zuana, M. M. M. (2021). The Influence of Organizational Culture and Work Motivation on Teacher Performance at the International Standard School, Amanatul Ummah Mojokerto. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/ndh.v6i1.899>
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. A., Rahayu, C., & Widyaningrum, I. (2018). Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Kubus dengan Konteks Tahu di kelas VIII. *Journal of Dedicators Community*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.34001/jdc.v2i2.704>
- Sholihah, A., Fauzi, A., & Agustyarini, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game PowerPoint Materi Siklus Makhluq Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.367>
- Yhudanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Remaja Rosdakarya.