Penerapan Media Jemuran Gembira terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas 2 SDN Pandeanlamper 01 Semarang

Tri Puji Lestari¹, Kartinah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

e-mail: tripuji079@gmail.com¹, kartinah@upgris.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, tidak monoton, peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu media pembelajaran yang peneliti gunakan adalah jemuran gembira mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh jemuran gembira terhadap hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan desain pretest – posttest. Sampel penelitian ini peserta didik kelas II SDN Pandeanlamper 01 Semarang berjumlah 27 peserta didik. Materi yang digunakan adalah aturan di rumah dan di sekolah. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis uji-t dengan $\alpha = 0,05$. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media jemuran gembira terhadap hasil belajar peserta didik kelas II. Untuk itu jemuran gembira dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk materi aturan di rumah dan di sekolah.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Jemuran Gembira, Hasil Belajar*

Abstract

This research was conducted because of the lack of use of learning media in the teaching and learning process. The use of learning media can make the teaching and learning process more interesting, not monotonous, students become more active in learning activities. One of the learning media that researchers use is happy clothes on Pancasila education subjects, material on rules at home and at school. This research aims to determine whether or not there is an influence of happy clothes on students learning outcomes. This type of research is quantitative with a pretest - posttest design. The sample for this research was 27 class II students at SDN Pandeanlamper 01 Semarang. The material used is the rules at home and at school. The data analysis technique used is the normality test and hypothesis test t-test with $\alpha = 0.05$. The results obtained show that there is an influence of the use of happy clothesline media on the learning outcomes of class II students. For this reason, happy clothes can be used as an alternative learning media for rules material at home and at school.

Keywords : *Learning Media, Happy Clothesline, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar dan mengajar adalah suatu hal yang saling berkaitan. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Wardana & Djamaluddin, 2021). Dalam proses ini melibatkan adanya interaksi antara guru, peserta didik dan lingkungan Belajar dikonseptualisasikan sebagai partisipasi dalam praktek sosial yang dapat mengembangkan profesionalitas seorang guru, melibatkan peserta didik dan orang yang berada dalam praktek pembelajaran tersebut (Ma'ruf, et al., 2019; Iffah, et al., 2015).

Kegiatan pembelajaran adalah sebuah aktivitas yang melibatkan 2 individu yakni guru dan peserta didik untuk menyampaikan kompetensi dasar yang hendak dicapai sesuai dengan perencanaan yang telah dikembangkan. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu strategi, pendekatan, metode, dan model pembelajaran. Keempat hal tersebut memiliki peran yang penting dalam membantu peserta didik untuk dapat memahami materi. Sebagai seorang guru pentingnya memiliki keterampilan dalam mengembangkan hal-hal tersebut agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam menerima pembelajaran. Apabila kegiatan pembelajaran dikemas secara menarik, maka peserta didik akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran dan peserta didik akan lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang dicapai maksimal (Rudini & Saputra, 2022).

Dampak proses belajar mengajar yang positif interaksi antara guru, peserta didik, motivasi peserta didik akan membuat peningkatan perolehan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan proses interaksi antara guru-peserta didik dan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar dan penunjang penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru, selanjutnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai (Nst & Rahmi, 2017; Setiawan & Prihatnani, 2020).

Menurut Ina Magdalena, 2021 media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Pendapat ini selaras dengan Aprilianawati et al., (2019) dalam pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sangat diperlukan, karena media memiliki peran besar yang mempengaruhi hasil pembelajaran.

Sedangkan menurut Nurrita, 2018 media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga peran yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hal ini serupa dengan pendapat Setiawan, 2017 media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian

peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik.

Dari berbagai pendapat di atas mengenai media pembelajaran, menurut Kartinah et al., (2022) kita bisa menggunakan media yang sudah beredar selama ini, namun alangkah baiknya jika guru mengembangkan media yang lebih baik dan menarik guna mengatasi hambatan yang terjadi sesuai kebutuhan peserta didik.

Manfaat media pembelajaran (Suwarsih, 2018), yaitu a) peserta didik lebih termotivasi karena pembelajaran menjadi menarik; b) materi disajikan lebih bermakna sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru; c) guru membuat metode pembelajaran yang lebih variasi; d) peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Manusia mengikuti tahap perkembangan berpikir dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, dari berpikir sederhana menuju berpikir yang lebih kompleks (Rahmatina, 2017; Afriansyah, et al., 2020; Nursyahidah, et al., 2020). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Florayu et al., 2017 yang menyapaikan jika media pembelajaran dan tahapan berpikir memiliki hubungan yang saling berkaitan, hal tersebut karena melalui media pembelajaran materi yang abstrak dapat menjadi hal yang kongkret dan pembelajaran yang kompleks dapat menjadi lebih sederhana.

Menurut Setiawan (2017) fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut: a) Menarik perhatian peserta didik, b) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, b) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), c) Mengatasi keterbatasan ruang, d) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, e) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan, f) Menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar, g) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar, h) Melayani gaya belajar peserta didik yang beraneka ragam, serta i) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan, dan (b) alat untuk menyampaikan.

Kriteria penggunaan media pembelajara yaitu, kesesuaian tujuan pembelajaran, materi, kemudahan mendapatkan media, keterampilan guru dalam menggunakan, ketersediaan waktu, dan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik. Sejalan sengan Setiawan (2017) media dapat dikatakan efektif dan tepat jika memenuhi kriteria berikut ini, yaitu (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, (2) guru dapat lebih mudah menggunakan media pembelajaran mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugasnya sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, sebagai sumber belajar sehingga peserta didik dapat dengan mudah memperoleh informasi baru. Meskipun begitu media tidak bisa menggantikan guru sepenuhnya karena media hanya menjadi alat dan sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, semakin maju teknologinya maka semakin maju pula media pembelajaran yang digunakannya. Contohnya adalah media pembelajaran antara di sekolah yang berada di kota besar yang sudah terjamah oleh listrik dan teknologi tentunya berbeda dengan media pembelajaran di daerah

pedalaman yang memang belum terjamah oleh listrik dan teknologi. Media pembelajaran memiliki ragam yang sangat banyak. Daryanto (2009: 420) mengklasifikasikan media menjadi empat yaitu (1) aural (audio), (2) visual, (3) audio visual, (4) haptic (nyata).

Pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara melihat bagaimana karakteristik peserta didik itu sendiri. Setiap media juga memiliki kekurangannya masing-masing sehingga guru perlu mencari media yang sesuai dengan kemampuan guru dan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan pendapat Maimunah (2016) bahwa media memiliki karakteristik dan kemampuan masing-masing sehingga guru harus memperhatikan pemilihan media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi selain penggunaan media pembelajaran juga bergantung pada interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik. Jika guru tidak bisa berkomunikasi secara baik maka akan menghambat penyampaian materi. Untuk itu seorang guru dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, yaitu guru memiliki kemampuan secara metodologis dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas dengan menarik, membuat peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan dan menumbuhkan semangat belajar dalam memaksimalkan hasil belajar peserta didik (Julianisa & Winanto 2022; Telaumbanua, 2022).

Beberapa permasalahan yang terjadi di SDN Padeanlamper 01 Semarang adalah peserta didik kurang menyiapkan diri sebelum pelajaran dimulai. Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang aktif. Hal ini disebabkan oleh kurang antusiasnya peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas. Keadaan tersebut terlihat karena peserta didik enggan bertanya kepada guru atau temannya pada saat pembelajaran berlangsung. Selain beberapa hal tersebut, alasan lain yaitu adalah guru masih kurang berinovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan (1) guru beranggapan bahwa menggunakan media membutuhkan persiapan yang lama; (2) guru belum terbiasa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT; (3) terbatasnya alat atau bahan dalam pembuatan media pembelajaran, (4) guru belum mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran; (5) kurangnya kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran; (7) keterbatasan waktu yang guru memiliki dalam membuat media pembelajaran; (8) guru sudah terbiasa dengan metode ceramah. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin berkembang pesat dan dengan perkembangan zaman juga dituntut untuk meningkatkan sumber daya manusia yang unggul. Sehingga sebagai seorang guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran. Guru perlu mempelajari bagaimana memilih dan menetapkan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan optimal.

Oleh karena itu, sebagai seorang guru dituntut profesional dalam memilih alat bantu dalam proses belajar. Dengan pemilihan alat bantu yang tepat diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dan guru mampu memosisikan sesuai dengan kemampuan peserta didiknya. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika pembelajaran dalam kondisi yang kondusif, nyaman dan menyenangkan. Maka dari itu agar pembelajaran bisa berjalan secara kondusif, nyaman dan menyenangkan dibutuhkan media dalam pembelajaran.

Dari permasalahan di atas peneliti mencari alternatif perbaikan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media jemuran gembira pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan di sekolah. Media jemuran gembira adalah media pembelajaran yang menggunakan alat bantu berupa gambar atau tulisan yang ditampilkan kepada peserta didik dengan jelas. Media jemuran gembira merupakan potongan-potongan gambar kegiatan yang dilakukan di sekolah dan di rumah yang disusun menyerupai jemuran baju. Disamping murah juga sangat mudah membuatnya. Tujuan penggunaan media jemuran gembira adalah agar pembelajaran yang diajarkan dapat dilihat secara jelas, sehingga diharapkan peserta didik akan cepat menerima dan tidak merasa bosan terhadap materi yang diajarkan serta hasil belajar peserta didik akan maksimal.

METODE

Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media jemuran gembira terhadap hasil belajar peserta didik kelas II. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes. Soal yang digunakan berupa soal pilihan ganda tentang aturan di rumah dan di sekolah. Soal ini digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam aturan di rumah dan di sekolah, sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media jemuran gembira terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, tes dilaksanakan dua kali yaitu pre-test dan post-test. Pre-test diberikan kepada peserta didik sebelum mendapatkan pembelajaran dengan media jemuran gembira. Sedangkan post-test diberikan kepada peserta didik saat sudah mendapatkan pembelajaran dengan dengan media jemuran gembira. Penelitian ini menggunakan analisis data uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang berdistribusi normal. Selanjutnya setelah data berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistik uji-t dengan $\alpha = 0,05$. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh dari penelitian itu adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Pembuktian berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

Pretest	Perlakuan	Posttest
Y_1	X	Y_2

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 yang terdiri dari 27 peserta didik. Menurut, Sugiyono 2016, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 SDN Pandeanlamper 01 Semarang yang berjumlah 27 peserta didik.

Tabel 1. Rincian Sampel Peserta Didik SDN Pandeanlamper 01 Semarang Tahun Pelajaran 2022- 2023

Kelas II	Jumlah Peserta Didik		Total
	Laki-laki	Perempuan	
	15	12	27
Jumlah	15	12	27

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini adalah bagian yang paling utama dari artikel ini yaitu berupa hasil penelitian. Tabel yang peneliti tampilkan dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil secara nyata. Tentunya dalam penelitian kuantitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk data statistik dan penelitian ini peneliti memberikan pre-test kepada peserta didik kelas 2 sebagai sampel di awal pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media jemuran gembira dan diakhiri dengan post-test. Uji normalitas adalah langkah awal dalam teknik analisis data yang dilakukan, karena sebelum tes diuji t, tes tersebut harus dalam kondisi berdistribusi normal terlebih dahulu. Untuk menghitung uji normalitas, peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada program *SPSS* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest	
N		27	27	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	64.4444	82.4074	
	Std. Deviation	11.87542	9.02671	
Most Extreme Differences	Absolute	.162	.133	
	Positive	.120	.127	
	Negative	-.162	-.133	
Test Statistic		.162	.133	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.069	.200 ^e	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.067	.245	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.060	.234
		Upper Bound	.073	.256

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.
- e. This is a lower bound of the true significance.

Pada tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* terlihat bahwa *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada sebelum diberikan perlakuan adalah sebesar 0,069, sedangkan pada sesudah perlakuan diberikan adalah sebesar 0,200. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal karena *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada keduanya lebih dari α , yaitu lebih dari 0,05. Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji-t sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji T
 Paired Samples Test**

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pai r 1	Pretest - Postest	17.96296	6.24180	1.20124	-20.43214	15.49379	-14.954	26	<,001

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program *SPSS*, diperoleh taraf signifikansi (2-tailed) adalah sebesar 0,001. Nilai ini kurang dari tingkat signifikansi yang telah ditentukan yaitu sebesar 0,05. Dan nilai t_{hitung} adalah sebesar 14.954, nilai ini lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,711. Sehingga data tersebut mengakibatkan penolakan pada H_0 tetapi dengan penerimaan H_a . Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media jemuran gembira. Penelitian ini menjawab pertanyaan penelitian yaitu terdapat pengaruh media jemuran gembira terhadap hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Dari penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media jemuran gembira terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada perhitungan uji-t menggunakan program *SPSS versi 25 for windows*, diperoleh taraf signifikansi (2-tailed) peserta didik adalah sebesar 0,001. Nilai tersebut kurang dari taraf signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 0,05. Dan nilai t_{hitung} adalah sebesar -14.954 dan nilai tersebut lebih besar dari nilai t_{tabel} . Sehingga data tersebut mengakibatkan penolakan pada H_0 dan merupakan penerimaan H_a . Jadi penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media jemuran gembira terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga media jemuran gembira disarankan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Dr. Kartinah, M. Pd yang sudah membimbing saya dalam menyelesaikan artikel ini. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih

kepada keluarga dan rekan-rekan saya yang sudah mensupport saya sehingga dapat menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, E. A., Herman, T., Turmudi, T., & Dahlan, J. A. (2020). Mendesain Soal Berbasis Masalah untuk Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Calon Guru. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 239-250.
- Setiawan, M Andi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aprilianawati, Diah Mutiara, Nizaruddin, Muhammad Prayito. 2019 Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Lectora Ditinjau dari Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* ISSN. (Online): 2685-3892 Vol. 1, No. 6, November 2019, Hal. 357-363. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/imajiner>
- Florayu, B., Isnaini, M., & Testiana, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 45-56
- Julianisa, J., & Winanto, A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9979–9988. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208>
- Kartinah, Dina Prasetyowati, Sugiyanti. 2022. Inventor Media To Overcome Cognitive Barrier On Integral Materials. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. ISSN 2089-8703 (Print) Volume 11, No. 4, 2022, 3130-3138 ISSN 2442-5419 (Online) DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5682>
- Iffah, J. D. N., Sutawidjaja, A., & Sa'dijah, C. (2015). Zone of Promoted Action (ZPA) of Elementary School Teacher in Mathematics Learning.
- Ina Magdalena dkk. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruyan Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol. 3, No. 2, Oktober 2021. Hal 312-325. <file:///C:/Users/USER/Downloads/1373-Article%20Text-3173-1-10-20210801.pdf>
- Ma'ruf, A. H., Syafii, M., & Kusuma, A. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbasis HOTS terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 503-514
- Maimunah (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal AI-Afkar*. Vol. V No. 1 April 2016. Hal 1-24. <file:///C:/Users/USER/Downloads/107-Article%20Text-204-1-10-20161227.pdf>
- Nst, M. N., & Rahmi, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah disertai Teknik Berikan Uangnya terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 16 Padang. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 273-278.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Misykat*, 3(1). 171-187

- Nursyahidah, F., Saputro, B. A., Albab, I. U., & Aisyah, F. (2020). Pengembangan learning trajectory-based instruction materi kerucut menggunakan konteks megono gunungan. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 47-58.
- Rahmatina, D. (2017). Penggunaan perangkat pembelajaran geometri ruang berbasis ICT untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 57-68.
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi pedagogik guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis tik masa pandemi covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841-852. <file:///C:/Users/USER/Downloads/1110-2834-1-PB.pdf>
- Sahid Raharjo. 2017. SPSS Indonesia, Olah Data Statistik dengan SPSS. <https://www.spssindonesia.com/>
- Setiawan, Y., & Prihatnani, E. (2020). Perbandingan TAI dan NHT terhadap Hasil Belajar Trigonometri Ditinjau dari Kecerdasan Interpersonal. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 299-310.
- Sugiyono (2016), *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Suwarsih, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah melalui Alat Peraga. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 433-444.
- Telaumbanua, A. (2022). Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.5>
- Wardana & Djamaluddin, Ahdar. (2021). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*, Jakarta: CV. Kaaffah Learning Center