

Efektivitas Metode Permainan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Materi Penjumlahan dan Pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023

Santi¹, Hera Hera Sri Suryanti², Ema Butsi Prihastari³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

²Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Universitas Slamet Riyadi

e-mail: santi080902@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode permainan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 materi penjumlahan dan pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis Pre-Eksperimental, dengan *Design One Group Pretest-Posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 yang berjumlah 28 peserta didik. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes hasil belajar matematika, angket, dan dokumentasi. Uji coba instrument menggunakan uji validitas dengan *Korelasi Point Biserial, Cronbach'Alpha* untuk uji reliabilitas, kesukaran, dan daya pembeda. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik data statistik deskriptif dan uji normalitas dengan *Kolmogorof Smirnov*, untuk uji hipotesis menggunakan *Paired Sampel T-test* dan untuk menguji keefektifan menggunakan *N-Gain Score*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan rata-rata setelah penggunaan metode permainan berbantuan media kartu bergambar dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,71 dan nilai *posttest* 88,57. Diperoleh nilai $t_{hitung} = 9,877 > t_{tabel} 2,025$. Nilai signifikansi memperoleh. $0,000 < 0,05$ dan nilai korelasinya 0,6 maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan kuat antara variabel *pretest* dengan variabel *posttest*. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan dengan uji *N-gain score* yang memperoleh nilai sebesar 66,7% (cukup efektif). Respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika setelah diterapkan metode permainan berbantuan media kartu bergambar menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon peserta didik adalah 92,2%. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode permainan berbantuan media kartu bergambar cukup efektif terhadap hasil belajar kelas 1 pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata kunci: *Metode dan Media, Hasil Belajar, Matematika*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the game method assisted by picture card media on the learning outcomes of grade 1 students on addition and subtraction material at SD Negeri Gandekan Surakarta Academic Year 2022/2023. This research is a quantitative research with the type of Pre-Experimental, with Design One Group Pretest-Posttest. The sample in this study were all 1st grade students, totaling 28 students. The population and sample of this study were all grade 1 students at SD Negeri Gandekan Surakarta for the 2022/2023 academic year. Data collection techniques used were observation, mathematics learning achievement tests, questionnaires, and documentation. Instrument trials used

validity tests with Biserial Point Correlation, Cronbach'Alpha to test reliability, difficulty, and discriminatory power. While the data analysis technique used is descriptive statistical data technique and normality test with Kolmogorof Smirnov, to test the hypothesis using the Paired Sample T-test and to test the effectiveness using the N-Gain Score. Based on the results of hypothesis testing, it shows that there is an average difference after using the game method assisted by picture card media with an average pretest value of 67.71 and a posttest value of 88.57. The value of $t_{count} = 9.877 > t_{table} 2.025$ is obtained. Obtained significance value. $0.000 < 0.05$ and the correlation value is 0.6, it can be said that there is a strong relationship between the pretest variables and the posttest variables. Then based on the calculation results with the N-gain score test which obtains a value of 66.7% (quite effective). Student responses to learning mathematics after the game method was applied with the aid of picture card media showed that the average percentage of student responses was 92.2%. So it can be concluded that the game method assisted by picture card media is quite effective for class 1 learning outcomes in mathematics in addition and subtraction material at SD Negeri Gandekan Surakarta Academic Year 2022/2023.

Keywords : *Methods and Media, Learning Outcomes, Mathematics*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah diperlukan, hal terpenting dalam bidang pendidikan di suatu lembaga dalam memberikan proses belajar dan pendidikannya adalah bagaimana sebuah metode, media serta strategi yang akan dipilih dapat mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Dalam suatu pembelajaran, sebuah metode serta media sangat berpengaruh dalam menyampaikan materi dalam suatu pembelajaran. Karena jika dalam pembelajaran guru tidak memperhatikan media serta metode yang digunakan saat didalam kelas, maka kelas akan mengalami suatu masalah. Seperti kelas akan terasa kurang menarik dan membosankan. Keadaan yang semacam ini akan menimbulkan suatu kesulitan bagi peserta didik dalam menerima suatu proses pendidikan dan proses belajar (Nana Sujana dan Ahmad Rivai, 2001).

Metode mengajar yang baik adalah metode mengajar dengan sarana media yang disesuaikan dengan setiap materi yang akan disampaikan terhadap kondisi peserta didik dan keadaan sekitar yang terjadi (isu-isu hangat), sarana yang tersedia serta tujuan pengajarannya. Menurut Nana Sudjana, ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, di antaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan peserta didik akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar. Bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berpikir kongkret ke berpikir abstrak (Anriyadi, 2010: 2).

Beberapa hal yang mendukung efektivitas hasil belajar peserta didik diantaranya peserta didik belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode dan teknik, menggunakan media belajar menarik dan menantang, penyesuaian dengan konteks, pola induktif, dan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Caranya dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran (Ramli Ahmad, 2016 :50).

Kenyataannya dari hasil observasi pada tanggal 26 Oktober 2022 di kelas 1 SD Negeri Gandekan Surakarta, peserta didik masih banyak yang belum bisa bagaimana cara menjumlahkan dan mengurangi angka, sebagian peserta didik merasa bosan dan menganggap materi pelajaran matematika sangatlah sulit dan membosankan sehingga hasil pembelajaran tidak maksimal, kurangnya semangat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, penerapan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran peserta didik kurang menarik sehingga hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode dan media pembelajaran pada saat proses mengajar di kelas.

Dari hasil wawancara pada tanggal 26 Oktober 2022 dengan wali kelas 1 SD Negeri Gandekan Surakarta ibu Suminah, S.Pd dan beberapa peserta didik kelas 1, menyatakan bahwa ada beberapa peserta didik yang belum bisa menguasai materi penjumlahan dan pengurangan, dan peserta didik sering keluar masuk kelas pada saat jam pembelajaran berlangsung karena suasana kelas yang membosankan.

Sebelumnya ada beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Sirwanti, (2017) dengan judul "Efektivitas Penerapan Permainan Kartu Bilangan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SD Inpres 12/79 Palette". Penelitian tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan metode permainan. Dengan demikian penelitian tersebut bisa dijadikan salah satu referensi peneliti untuk mencari jalan keluar dari masalah-masalah yang ada di kelas 1 SD Negeri Gandekan Surakarta.

Seorang guru yang profesional harus mampu menyusun suatu strategi pembelajaran yang mampu membawa peran serta peserta didik secara aktif belajar dikarenakan kesadaran dan ketertarikan peserta didik yang cukup tinggi, bukan semata-mata untuk memenuhi kewajiban. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu metode dan media pembelajaran yang baru dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran bermain berbantuan media kartu bergambar, dimana metode pembelajaran bermain berbantuan media kartu bergambar ini dapat membantu peserta didik belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu bergambar sehingga dapat membantu peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan.

Tujuan penelitian ini ialah menganalisis efektivitas metode permainan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 materi penjumlahan dan pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Pre-Eksperimental tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2015:74). Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 SD Negeri Gandekan Surakarta yang berjumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 19 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Sampling jenuh merupakan teknik dalam menentukan sampling dengan melibatkan seluruh populasi sebagai sampel (Sugiyono, 2013). Sehingga teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, dimana sampel dan populasi sama.

Sebelum digunakan untuk penelitian, instrument tes di ujicobakan terlebih dahulu kepada peserta didik kelas 1 SD Negeri Bibisluhur II Surakarta yang terdiri dari 28 peserta didik. Instrumen tes tersebut terdiri dari 30 soal pilihan ganda yang kemudian diuji validitas serta reliabilitasnya untuk mengetahui kelayakan soal yang nantinya digunakan pada penelitian. Berdasarkan hasil pengujian instrumen tes terdapat 5 soal tidak valid serta 25 soal yang valid dan reliabel. Kemudian setelah soal tersebut telah di uji validitas dan reliabilitasnya maka soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes dimana tes dilakukan sebanyak dua kali yakni tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan menggunakan soal pilihan ganda, observasi, dan dokumentasi. Uji coba instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dengan *Korelasi Point Biserial*, *Cronbach'Alpha* untuk uji reliabilitas, tarah kesukaran dan daya pembeda. Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan uji prasyarat dengan *Kolmogorof Smirnov* karena menggunakan sampel kecil, untuk uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* dan untuk mengetahui keefektifannya menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas. Dengan kategori tafsiran N-Gain menurut (Hake, R.R, 1999).

Tabel 1. Kategori Tafsiran *N-Gain*

Presentase (%)	Kriteria
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>70	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penelitian dilaksanakan pada semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 di SD Negeri Gandekan Surakarta. Sebelum diberikannya *treatment* langkah awal penelitian adalah dengan mengumpulkan data dari uji coba instrumen dan uji reliabilitas pada soal. Uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri Bibisluhur II Surakarta dengan jumlah 30 soal pilihan ganda, setelah dilakukan uji validitas terdapat 25 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid, maka terdapat 25 butir soal yang dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Distribusi Statistik Hasil Belajar (*Pretest*) Sebelum Diberikan *Treatment*

Keterangan	Hasil
Mean	67,71
Median	72
Modus	72
Skor Tertinggi	92
Skor Terendah	40
Standar Deviasi	14,35

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan *pretest* kepada peserta didik kelas 1 SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023 yakni sebagai sampel yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode permainan berbantuan media kartu bergambar yang memperoleh nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 40, analisis data yang diperoleh nilai interval mean yakni dengan nilai 67,7143, median 72, modus 72, dan standar deviasi 14,35.

Tabel 3. Distribusi Statistik Hasil Belajar (*Posttest*) Setelah Diberikan *Treatment*

Keterangan	Hasil
Mean	88,57
Median	90
Modus	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	72
Standar Deviasi	9,089

Menurut hasil *posttest* yang telah diberikan kepada peserta didik kelas 1 SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023, yakni nilai peserta didik setelah diberikan *treatment* menggunakan metode permainan berbantuan media kartu bergambar memperoleh nilai tertinggi yakni 100 dan nilai terendah 72, kemudian hasil belajar peserta didik mean yang diperoleh 88,57 median 90, modus 100, standar deviasi 9,089.

2. Uji normalitas data menggunakan *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 26. Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas One Sampel Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Nilai Sig	α	Keterangan
Hasil Ujian <i>Pretest-Posttes</i>	0,200	0,05	Data Berdistribusi Normal

Berdasarkan perhitungan dua statistik mengenai efektivitas metode permainan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 materi penjumlahan dan pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023, dapat diperoleh data nilai *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* atau nilai sig *pretest-posttest* yaitu $0,200 > 0,05$, maka dapat dikatakan kedua data tersebut berdistribusi normal.

- Apabila telah dilakukan uji normalitas dan memperoleh hasil normal, kemudian dapat dilanjutkan untuk menghitung uji hipotesis dengan Paired Sampel T-test dengan bantuan SPSS versi 26.

Tabel 5. Uji Paired Sampel Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	<i>Pretest</i>	67,71	28	14,357	2,713
Belajar	<i>Posttest</i>	88,57	28	9,089	1,717

Berdasarkan pada tabel 5, dapat diketahui untuk nilai rata-rata hasil belajar atau mean dari nilai *pretest* sebesar 67,71. Sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar atau mean dari nilai *posttest* sebesar 88,57. Serta dikarenakan nilai rata-rata *pretest* $67,71 < posttest$ 88,57 maka artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pretest* dengan *posttest*.

Tabel 6. Uji Paired Sampel Correlations

		N	Correlation	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pretest & Posttest</i>	28	.628	.000

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel *pretest* dengan variabel *posttest*. Dapat diketahui bahwa nilai Sig. $0,000 < 0,05$, dan nilai korelasinya 0,6 maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan kuat antara variabel *pretest* dengan variabel *posttest*

Tabel 7. Uji Paired Sampel Test

Variabel		Paired Differences		t_{hitung}	t_{tabel}	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper			
Hasil Belajar	<i>Pretest - Posttest</i>	-25,190	-16,524	-9,877	2,052	0,000

Berdasarkan tabel 7 yang dianalisis dengan bantuan SPSS 26 menggunakan rumus *paired sampel t-test* mengenai bagaimana efektivitas metode permainan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga dapat diperoleh hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Atau dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* yang artinya metode permainan berbantuan media kartu bergambar efektif terhadap hasil belajar kelas 1 matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan pada tabel “*Paired Sampel Test*” diatas dapat diketahui jika t_{hitung} bernilai negatif yakni sebesar -9,877. t_{hitung} bernilai negatif disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar *pretest* lebih rendah dari nilai rata-rata hasil belajar *posttest*. Maka dalam konteks kasus seperti ini nilai t_{hitung} negatif dapat bermakna positif. Sehingga nilai t_{hitung} menjadi 9,877.

Pada t_{hitung} tersebut diketahui nilai sebesar 9,877 nilai tersebut dapat dibandingkan dengan $dk = (N-1)$ maka $(28-1) = 27$ dalam taraf pada signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut adalah 2,052. Apabila dibandingkan maka hasil $t_{hitung} = 9,877 > t_{tabel} = 2,052$ sehingga sebagaimana dasar pengambilan keputusan yang dapat disimpulkan Hipotesis Nihil (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Hipotesis alternatif diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

Kemudian dapat disimpulkan apabila H_0 ditolak dan H_a diterima dikarenakan $t_{hitung} = 9,877 > t_{tabel} = 2,052$ sehingga dapat diketahui hasil perhitungan tersebut menyatakan bahwa “Metode Permainan Berbantuan Media Kartu Bergambar Efektif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Materi Penjumlahan dan Pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023”.

4. Uji *N-Gain Score* yakni digunakan untuk mengetahui suatu peningkatan pada kelas sampel dalam suatu penelitian. Dengan uji *N-Gain* rata-rata skor data *pretest* dan *posttest* akan dilakukan perbandingan serta di uji peningkatan nya.

Tabel 8. Uji *N-Gain Score*

<i>N-Gain</i>	N	Mean	Kriteria	Keterangan
<i>Score</i>		0,6670	>0,6	Tinggi
<i>Persen</i>	28	66,70	>66	Cukup Efektif

Dapat diketahui perolehan hasil *N-Gain Score* dengan nilai rata-rata 0,6670 dengan nilai *N-Gain Score* minimum 0,17 dan nilai maksimum 1.00. Perolehan nilai *N-Gain Score* dalam bentuk persen (56% - 75%) atau dalam kategori cukup efektif. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode permainan berbantuan media kartu bergambar cukup efektif terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023.

Pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media kartu bergambar berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pada nilai *posttest*. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat jika dibiarkan terjadi secara terus menerus akan berdampak pada ketuntasan hasil belajar peserta didik dan menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Salah satu cara yang digunakan untuk mengaktifkan peserta didik dalam berinteraksi dengan materi ajar dibutuhkan sebuah metode dan media yang biasa disebut sebagai metode dan media pembelajaran. (Nana Sujana dan Ahmad Rivai, 2001) mengemukakan bahwa metode dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu yang berguna dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih efektif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengelolaan data dengan menggunakan *t-test* tentang Efektivitas Metode Permainan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar (*pretest*) peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 67,71. Setelah diberi *treatment* metode permainan berbantuan media kartu bergambar hasil belajar (*posttest*) peserta didik diperoleh rata-rata 88,57. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 26 dengan rumus *Paired Sampel t-test*, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa diperoleh nilai signifikansi 0,000 atau berarti atau berarti $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan dengan hasil uji hipotesis

atau $t_{hitung} = 9,877 > t_{tabel} = 2,052$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian dapat disimpulkan apabila penggunaan metode permainan berbantuan media kartu bergambar efektif terhadap hasil belajar peserta didik 1 materi penjumlahan dan pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023.

Selanjutnya berdasarkan hasil uji *N-Gain Score* dengan nilai rata-rata 0,6670. Dengan nilai *N-Gain Score* minimum 0,17 dan nilai maksimum 1,00. Perolehan nilai *N-Gain Score* dalam bentuk persen 0,6670 atau 66,7% termasuk dalam kriteria *N-Gain Score* (56% - 75%) atau dalam kategori cukup efektif. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode permainan berbantuan media kartu bergambar cukup efektif terhadap hasil belajar kelas 1 materi penjumlahan dan pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Ramli. 2016. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 1 – 15.
- Amalia Herianti, S., Sutoyo, S., & Prihastari, E. B. 2023. Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Timbangan Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Karangpelem 1 Kedawung. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1), 66–74.
- Anriyadi, Fariska. 2010. Penerapan Media Animasi dan Karikatur dengan Menggunakan Software Microsoft PowerPoint (PPT) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PKn Pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional di Kelas XI IS-1 SMA PGRI 7 Banjarmasin. Unlam Banjarmasin. Skripsi.
- Hake, R, R. 1999. Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Devison.D, Measurement and Reasearch Methodology.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sirwanti. 2017. Efektivitas Penerapan Permainan Kertu Bilangan terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Inpres 12 / 79 Pallette. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(2), 115-120.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.