

Pengaruh Penggunaan Media Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas III SDI Belang

Yohanes Ehe Lawotan¹, Maria Magdalena Lembang², Hermus Hero³

^{1,2,3} Universitas Nusa Nipa, Jl. Kesehatan No.3, Beru, Kec. Alok Timur, Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur
Lawotanehe123@Gmail.Com

Abstract

This study aims to determine the positive effect of using doraemon pouch learning media in improving student learning outcomes in learning mathematics multiplication material for class III students of SDI Belang. This research is a quantitative research. The research method used was pre-experimental using a one-group pretest posttest design. The sample in this study were 20 people. Data collection techniques in this study used tests, observations, and documentation. The results of this research classically show that the average post-test score of students increases after using learning media for Doraemon bags compared to the average pre-test score. The data analysis technique used is statistical analysis of pared samples with the help of the SPSS program. The results of the study show $\text{sig} = 0.006 \leq 0.05$, it is said that there is a significant difference between the results of the pre-test and post-test which indicates that the alternative hypothesis proposed by the researcher is accepted, namely that there is a positive and significant influence on the use of learning media in Doraemon's pouch in improving learning outcomes students in learning mathematics multiplication material for class III students at SDI Belang.

Keywords: Doraemon model, mathematics, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan media pembelajaran kantong doraemon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian siswa kelas III SDI Belang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen menggunakan one-group pretest posttest design. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini secara klaksikal menunjukkan bahwa rata-rata nilai post test siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran kantong doraemon dibandingkan dengan rata-rata nilai pre test. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan analisis paried samples statistik dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan $\text{sig} = 0,006 \leq 0,05$ maka dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre test dan post test yang menandakan hipotesis alternatif yang diajukan peneliti diterima, yakni terdapat pengaruh yang positif dan bermakna pada penggunaan media pembelajaran kantong doraemon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian siswa kelas III SDI Belang.

Kata Kunci: Model doraemon, matematika, hasil belajar.

Copyright (c) 2023 Yohanes Ehe Lawotan, Maria Magdalena Lembang, Hermus Hero

Corresponding author: Yohanes Ehe Lawotan

Email Address: Lawotanehe123@Gmail.Com (Jl. Kesehatan No.3, Beru, Kec. Alok Tim, Kabupaten Sikka)

Received 20 January 2023, Accepted 02 February 2023, Published 02 February 2023

PENDAHULUAN

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 (Putra, 2020). Pendidikan dapat mengubah pola pikir seseorang untuk selalu melakukan inovasi dan perbaikan dalam segala aspek kehidupan ke arah yang lebih baik. Pendidikan dapat dilakukan dengan siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Salah satu ilmu pendidikan yang harus dipelajari oleh setiap orang yaitu ilmu matematika, karena matematika memiliki peran yang penting dalam kehidupan (Putra, 2021).

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai aspek kehidupan. Peranan matematika dalam kehidupan manusia yaitu melatih disiplin, kesabaran, dan membuka pintu gerbang ke hampir semua bidang sains dan teknik bahkan menjadi kunci penting dalam memenuhi kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Kamsurya & Masnia, 2021). Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali siswa sebagai generasi penerus.

Matematika adalah salah satu materi wajib yang diajarkan di sekolah-sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah (Nugraha & Suryadi, 2016). Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu untuk membekali peserta didik agar dapat memahami materi matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relevansi, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah matematis (Hartatik & Rahayu, 2018). Belajar matematika merupakan proses mengontruksi konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang saling berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas III SD Inpres Belang di temukan beberapa hal yang menjadi penyebab siswa sulit memahami materi perkalian karena guru belum memanfaatkan media secara baik dalam proses pembelajaran serta kurangnya buku referensi untuk membantu proses belajar siswa. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya duduk mendengarkan dan menulis, Pembelajaran menjadi tidak epektif bagi siswa. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi perkalian dan pembagian namun siswa sering kali tidak mengerjakannya. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa cukup mampu memahami penjelasan dan contoh soal yang diberikan guru, namun ketika guru memberikan pekerjaan rumah (PR) yang soalnya se dikit berbeda dengan contoh sebelumnya siswa merasa kesulitan mengerjakan bahkan lupa dengan penjelasan guru.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep-konsep matematika. Akibatnya hasil belajar matematika siswa masih rendah. Disinilah guru memerlukan media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran matematika yang memerlukan penguasaan konsep dalam materinya. Media adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk memperesentasikan atau menjelaskan bahan pelajaran,serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penilaian harian materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian kelas III SDI Belang tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 20 orang siswa, ketuntasan klasikal hanya mencapai 41%, terdapat 8 orang siswa yang tuntas dan 12 orang yang tidak tuntas dari 20 orang siswa yang mengikuti tes penilaian harian. Standar ketuntasan klasikal minimal (KKM) pada tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar Inpres Belang mata pelajara Matematika yaitu 65

Bertolak dari uraian di atas maka guru harus memperhatikan media yang tepat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Matematika materi perkalian. Salah satu media yang dianggap cocok dengan pembelajaran matematika khususnya

perkalian dan pembagian adalah media kantong doraemon, karena media diambil dari salah satu tokoh kartun anak-anak yang bernama doraemon. Doraemon dalam media pembelajaran ini terletak pada kantongnya yang dapat digunakan untuk melakukan perkalian (Ilmi et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran kantong doraemon pada pembelajaran matematika materi perkalian dapat memberikan pengalaman siswa secara langsung dan penanaman konsep dalam perkalian (Isnaini, 2021). Sejalan yang diungkapkan (Zairida et al., 2019) media pembelajaran matematika memiliki peran yang sangat besar bagi guru yaitu untuk menyampaikan konsep-konsep dasar matematika bagi siswa. Media kantong doraemon ini merupakan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar konsep perkalian (Astuti et al., 2021).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (Putra, 2021). Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis dan menghasilkan data berupa statistik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu. Desain penelitian ini menggunakan salah satu bentuk metode penelitian eksperimen, yaitu desain *quasi experimental* atau eksperimen semu. Rancangan ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Dalam penelitian ini unit eksperimennya adalah kelas sehingga penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu. Dalam eksperimen semua penempatan subjek kedalam kelompok yang dibandingkan tidak dilakukan secara acak. Individu subjek sudah ada dalam kelompok sebelum diadakan penelitian. Penelitian dilakukan di SDI Belang pada tahun ajaran 2022/ 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDI Belang. Kelas III terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswa 20 orang. Berdasarkan hasil pengamatan yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas III yang dijadikan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen pre-eksperimental (non desaigns) tipe one group pretest design. Desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pre-test* dan *post-test* Desain (satu kelompok pretest-postest). *Pre-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar perkalian matematika sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil belajar perkalian siswa dapat diketahui, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar perkalian matematika siswa setelah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Menurut sugiyono (dalam Subakti, 2017:65) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya

variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas (x) adalah media pembelajaran kantong doraemon.). Sedangkan variabel terikat (dependen) menurut Sugiyono (dalam subakti 2017:43) variabel terikat merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi perkalian siswa kelas III SDI Belang.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena data yang terkumpul digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Secara umum ada beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes

Teknik tes dalam penelitian ini adalah meliputi pemverian tes tertulis. Tes diberikan pada awal (*pre tes*) dan akhir perlakuan (*post test*). Test pada awal (*pre test*) sebelum perlakuan dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah proses pembelajaran. Hasil rata-rata teks ini selanjutnya akan dianalisis menggunakan t-test.

2. Pengamatan (observasi)

Pengamatan (observasi) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan meneliti langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti (populasi atau sampel). Teknik ini dilakukan peneliti menggunakan indra secara langsung dengan format lembar observasi berisi sejumlah aspek-aspek diamati untuk memperoleh informasi tentang penelitian kinerja dalam menggunakan media pembelajaran kantong doraemon dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan satu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elketronik untuk memperkuat penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa, dan memperoleh gambar/ foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung dan untuk mendapatkan data empiris lainnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrument akan menentukan kualitas data yang terkumpul. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks hasil belajar dan pengamatan (observasi).

1. Teks hasil belajar

Teks hasil belajar dengan jenis *pre test* dan *post test*. *Post test* digunakan sebelum menggunakan media pembelajaran kantong doraemon diterapkan sedangkan *post test* digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kantong doraemon

2. Lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengelolah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kantong doraemon. Observasi merupakan metode pengumpulan data dimana penelitian mencatat informasi sebagaimana yang mereka sajikan selama penelitian. Dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada dilapangan.

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi Lokasi Penelitian

SDI Belang terletak di Jalan Don Sipil, Kelurahan Wailiti Kecamatan Alok Barat, Kabupaten Sikka, Propinsi Nusa Tenggara Timur dengan keadaan bangunan permanen memiliki halaman sekolah yang luas, dan dihiasi dengan pohon angsono dan bidara. Pemanfaatan halaman sekolah yang cukup luas dan dijadikan tempat apel bendera dan halaman bermain siswa. Persediaan air yang cukup dan memiliki 4 WC permanen sehingga kebersihan sekolah tetap terjaga dan sekolah juga mempunyai kantin. SDI Belang didirikan pada tanggal 10 November 1984 memiliki NPSN 50302381. Sekolah yang memiliki luas lahan 1,469,75 m² ini bernaung dibawah pemerintah daerah dan menerapkan pembelajaran di pagi hari jam 7.30-12.00 dengan menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar. SDI Belang memiliki 7 rombongan belajar dengan kelas II memiliki kelas parallel, yaitu kelas II A dan kelas II B.

Secara administrasi, terdapat 11 orang guru dan pegawai SDI Belang yang menjalankan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan jabatan untuk menyukseskan kegiatan pembelajaran. Keberhasilan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara berbagai pihak. Dalam menjalankan proses pendidikan SDI Belang pihak sekolah menjalani hubungan kerja sama dengan berbagai stake hordes, seperti pemerintah desa, pemerintah kecamatan, komite, pihak gereja, dan dinas instansi lainnya demi melancarkan dan memajukan proses pendidikan di SDI Belang. Usaha-usaha yang dilakukan oleh sekolah dalam meningkatkan mutu kelulusan di SDI Belang yaitu meningkatkan jam belajar bagi siswa dan mengadakan bimbingan belajar di sore hari. Siswa di SDI Belang umumnya berasal dari Kelurahan Wailiti dengan jumlah siswa tahun ajaran 2022/ 2023 berjumlah 146 siswa dari kelas I sampai kelas VI.

Hasil Penelitian

1. Test awal (*pre test*)

Pre test diberikan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kantong doraemon. Pelaksanaan *Pre test* kelas III dilaksanakan pada hari jumat, 18 November 2022. *Pre test* dilakukan setelah soal yang akan digunakan telah di uji coba dan telah layak digunakan melalui analisis validitas dan reabilitas.



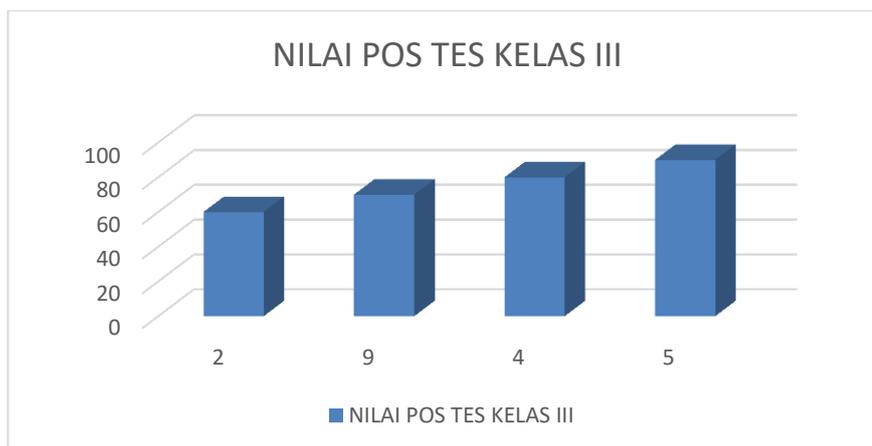
Gambar 1. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas control sebelum perlakuan (*pre test*)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi *pre-test* kelas III terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai 30, 4 siswa mendapat nilai 50 dan 4 siswa mendapat nilai 60 sedangkan 5 siswa memperoleh nilai 70 dan 3 siswa lainnya memperoleh nilai 80 sehingga presentase ketuntasan nilai perolehan siswa secara klasikal pada pre tes 40 % dengan rata-rata kelasnya 40.

2. Tes Akhir (*Pos- test*)

Pos-test diberikan kepada siswa setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kantong doraemon. Pelaksanaan *Post-test* kelas control dilaksanakan pada hari Jumat, 18 November 2022. Posttest dilakukan setelah soal yang akan digunakan telah diuji coba dan telah layak digunakan melalui analisis validitas dan reliabilitas

Berikut adalah nilai hasil *pos- test* siswa:



Gambar 2. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas control sesudah perlakuan (*post-test*)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi *post-test* kelas control, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 60, 9 siswa yang mendapat nilai 70 dan 4 siswa mendapat nilai 80 sedangkan 5 siswa memperoleh nilai 90 sehingga presentase ketuntasan nilai perolehan siswa secara klasikal pada pos tes 85% dengan rata-rata kelasnya 74.

Hasil Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya $>0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data digunakan uji *kolmogorof-smirnov* menggunakan SPSS 16.0 for windows. Dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa data *pre-test* dan *post-test* siswa yang kemudian dianalisis oleh peneliti. Hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 1, berikut:

Tabel 1. Nilai Tes Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data pretest	.197	20	.041	.879	20	
Data posttest	.219	20	.013	.865	20	

2. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dilakukan, maka dapat digunakan uji hipotesis yakni uji t-test yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kantong doraemon terhadap hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas III SDI Belang Maumere tahun ajaran 2022/2023.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu Paired samples correlations t-test. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

- a. Analisis untuk mengetahui adanya pengaruh

Uji dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis

Ho : tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan kantong doraemon dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas III SDI Belang

Ho : ada perbedaan pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan kantong doraemon dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas III SDI Belang.

- 2) Menentukan taraf signifikansi

- a) Jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< \alpha = 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

- b) Jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\geq \alpha = 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Tabel 2. Uji Hipotesis dengan Uji T

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean
Data pretest	20	30	80	58.00
Data posttest	20	60	90	77.50
Valid N (listwise)	20			

Hasil analisa uji-t (t-test) terhadap hasil belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel di atas. Dari tabel diketahui bahwa nilai *thitung* sebesar -6,091 untuk *pre-test* dan *post-test* dengan signifikansi *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini juga didukung oleh nilai mean *pre-test* sebesar 58,00 lebih kecil daripada nilai *post-test* yaitu sebesar 77,50. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media kantong doaemon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDI Belang tahun ajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembelajaran di kelas eksperimen pada penelitian kuantitatif, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika pada kelas III SD Inpres Belang kecamatan Alok Barat Kabupaten Sikka dengan materi perkalian dapat berpengaruh melalui media kantong doraemon. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi keaktifan siswa pada kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 85 mendapat kategori baik. Hasil observasi guru dalam mata pelajaran matematika pada kelas eksperimen, pembel ajaran menggunakan media kantong doraemon mencapai nilai rata-rata 95,2 mendapat kategori sangat baik. Ditemukan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran kantong doraemon nilai rata-rata pada hasil belajar pre-test kelas eksperimen yaitu 70 sedangkan rata-rata hasil belajar post test pada kelas eksperimen yaitu 90.

Hasil belajar siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran kantong doraemon dengan materi perkalian. Hal ini dapat di lihat dari hasil belajar siswa yang mengalami perubahan setelah menggunakan media pembelajaran kantong doraemon pada kelas eksperimen (Terlampir). Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kantong doraemon dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III di SD Inpres Belang tahun ajaran 2022/2023

REFERENSI

- Astuti, E. W., Afifah, N., & Rouzi, K. S. (2021). Nilai – Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Doraemon Serta Relevansinya Dengan Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Ijeeti (Indonesian Journal Of ...*, *1*(1), 1–17. <https://www.ejournal.almaata.ac.id/index.php/Ijeeti/article/view/2008>
- Hartatik, S., & Rahayu, D. W. (2018). Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional “Lempar Karet” Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Education*

- And Human Development Journal*, 3(2), 149–158. <https://doi.org/10.33086/Ehdj.V3i2.55>
- Ilmi, M., Putra, S., & Laili, A. N. (2022). Penerapan Media Kantong Misterius Doraemon Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jpdi: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), 1481–3551. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip>
- Isnaini, R. (2021). *Pengembangan Media Pakpindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Mi Nurul Iman Pematang Gajah*.
- Kamsurya, R., & Masnia, M. (2021). Desain Pembelajaran Dengan Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan Konteks Permainan Tradisional Dengklaq Untuk Meningkatkan Keterampilan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 67–73. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i4.2368>
- Nugraha, E., & Suryadi, D. (2016). Peningkatan Kemampuan Berfikir Matematis Siswa Sd Kelas Iii Melalui Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Permainan Tradisional. *Eduhumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/Eh.V7i1.2794>
- Putra, S. H. J. (2020). Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Power Point Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Bola. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 192–202.
- Putra, S. H. J. (2021). Effect Of Science, Environment, Technology, And Society (Sets) Learning Model On Students' Motivation And Learning Outcomes In Biology. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 145–153. <https://doi.org/10.32939/Tarbawi.V17i2.1063>
- Zairida, D., Akhyar, O., & Wardhani, R. R. A. A. K. (2019). Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Ma Raudhatussyubban. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 2(2), 6–14. <https://doi.org/10.31602/Dl.V2i2.2382>