

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR KONSEP DASAR PERKALIAN
DI KELAS III FASE B**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan proposal skripsi dalam rangka
penyelesaian Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Aziz Ayi Nugraha

NIM 200684

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA**

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR KONSEP DASAR PERKALIAN
DI KELAS III FASE B**

Oleh
Aziz Ayi Nugraha

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Aziz Ayi nugraha
Universitas Pendidikan
Indonesia Januari 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

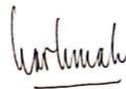
AZIZ AYI NUGRAHA

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL
BELAJAR KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS III FASE B

disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk

mengikuti ujian sidang skripsi

Pembimbing I



Prof. Dr. Karlimah, M.Pd
NIP 196101221987032001

Pembimbing II



Muhammad Rijal Wahid Muharram, S.Pd., M.Pd
NIP 920200819920701101

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.
NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Matematika sebagai mata pelajaran penting di sekolah dasar sering kali menantang bagi siswa, khususnya dalam memahami konsep dasar perkalian. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas video pembelajaran sebagai media inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain nonequivalent control group. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas III di dua sekolah dasar, yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Data diperoleh melalui pretest dan posttest untuk mengevaluasi kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi berdasarkan perhitungan indeks gain. Temuan ini menegaskan bahwa video pembelajaran efektif dalam memvisualisasikan konsep abstrak, menciptakan suasana belajar yang interaktif, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media video dalam pembelajaran matematika dapat menjadi solusi inovatif untuk memperbaiki hasil belajar siswa di tingkat dasar.

Kata Kunci: video pembelajaran, hasil belajar, perkalian.

ABSTRACT

Mathematics as an important subject in elementary school is often challenging for students, especially in understanding the basic concept of multiplication. This study aims to test the effectiveness of learning videos as an innovative media in improving student learning outcomes in multiplication material. The research method used is an experiment with a nonequivalent control group design. The subjects of the study involved third-grade students in two elementary schools, who were divided into experimental and control groups. Data were obtained through pretests and posttests to evaluate students' abilities before and after using learning videos. The results showed that the use of learning videos significantly improved students' understanding of the concept of multiplication compared to conventional lecture methods. Students in the experimental group showed a higher increase in learning outcomes based on the calculation of the gain index. These findings confirm that learning videos are effective in visualizing abstract concepts, creating an interactive learning atmosphere, and increasing students' learning motivation. This study concludes that the integration of video media in mathematics learning can be an innovative solution to improve student learning outcomes at the elementary level.

Keywords : learning videos, learning outcomes, multiplication.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1. Manfaat teoritis	5
1.4.2. Manfaat praktis.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	6
2.1.1. Kurikulum Matematika di Sekolah Dasar	6
2.1.2. Hakikat matematika	6
2.1.3. Fungsi Pembelajaran Matematika	9
2.1.4. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	10
2.1.5. Manfaat Pembelajaran Matematika.....	11
2.1.6. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	11
2.2. Hasil Belajar.....	14
2.2.2 Definisi Hasil Belajar	14
2.2.3 Fungsi Hasil Belajar	15
2.2.4 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	15
2.3. Media Pembelajaran.....	16
2.3.4. Fungsi Media pembelajaran	16
2.3.5. Media Video Pembelajaran	17

2.3.6. Hipotesis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1. Metode Penelitian.....	22
3.2. Desain Penelitian.....	22
3.3. Lokasi Penelitian.....	23
3.4. Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.6. Instrumen Penelitian.....	25
3.7. Pengujian Instrumen Penelitian.....	26
3.8. Teknik Analisis	29
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Temuan.....	35
4.1.1 Perbedaan skor pemahaman awal (<i>pre-test</i>) peserta didik pada materi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang di sekolah dasar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	37
4.2.1 Perbedaan skor kemampuan pemahaman akhir (<i>post-test</i>) peserta didik pada materi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang di sekolah dasar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol	47
4.3.1 Keefektifan penerapan media video pembelajaran pada materi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang di sekolah dasar	57
4.2 Pembahasan.....	61
4.2.1 Perbedaan skor kemampuan pemahaman awal (<i>pre-test</i>) peserta di pada materi sifat-sifat bangun ruang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol...61	61
4.2.2 Perbedaan skor kemampuan pemahaman akhir (<i>post-test</i>) peserta didik pada materi sifat-sifat bangun ruang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol	64
4.2.3 Keefektifan penerapan video pemebelajaran terhadap kemampuan pemahaman perkalia pada peserta didik kelas III sekolah dasar.....	69
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Implikasi	72
5.3 Rekomendasi	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	124
Riwayat Hidup	173

DAFTAR TABEL

Tabel 4 1 Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
Tabel 4 2 Interval Kategori	39
Tabel 4 3 Perhitungan Interval Kategori Pretest	40
Tabel 4 4 Kemampuan awal peserta didik (Skor pre-test)	43
Tabel 4 5 Uji Normalitas Data Skor Pretest	44
Tabel 4 6 Uji Homogenitas Variasi Data Skor Pretest	45
Tabel 4 7 Uji Perbedaan Rata-rata Skor Pretest Eksperimen dan Kontrol	46
Tabel 4 8 Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
Tabel 4 9 Interval Kategori	49
Tabel 4 10 Perhitungan Interval Kategori Posttest	50
Tabel 4 11 Kemampuan Akhir Peserta Didik (Post-test)	53
Tabel 4 12 Uji Normalitas Skor Posttest	54
Tabel 4 13 Uji Homogen Skor Posttest	55
Tabel 4 14 Uji Perbedaan Rata-rata Skor Posttest	56
Tabel 4 15 Analisis Deskriptif Pre-test dan Post-test	57
Tabel 4 16 Independent Samples Test	58
Tabel 4 17 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen	59
Tabel 4 18 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol	60
Tabel 4 19 Hasil Uji N-Gain	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Bentuk dari desain Nonequivalent Control Group Design.....	23
Gambar 4 1 Grafik Perbandingan Kemampuan Awal Peserta Didik.....	42
Gambar 4 2 Grafik perbandingan kemampuan akhir peserta didik	52
Gambar 4 3 Kesalahan Peserta Didik Pada Soal Nomor 6	63
Gambar 4 4 Kesalahan Peserta Didik Pada Soal Nomor 7	63
Gambar 4 5 Kegiatan Pre-test di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
Gambar 4 6 Jawaban Post-test Peserta Didik Kelas Eksperimen	66
Gambar 4 7 Jawaban Post-test Peserta Didik Kelas Eksperimen	66
Gambar 4 8 Jawaban Post-test Peserta Didik Kelas Kontrol	67
Gambar 4 9 Jawaban Post-test Peserta Didik Kelas Kontrol	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2 1 Hasil Uji Coba Instrumen	128
Lampiran 3 1 Instrumen Penelitian	137
Lampiran 4 1Hasil Kerja Peserta Didik	149
Lampiran 5 1Hasil Perhitungan Data Penelitian	156
Lampiran 6 1Lampiran 6.1 Dokumentasi Penelitian	171

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Tusi Fatimah. (2018). Koneksi Matematis Pada Konsep Matematika. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)* Vol. 2 No. 2, Hal, 108-116, Maret 2018.
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2.
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Apriyanti, L., Gunawan, A., & Noperman, F. (2019). Pengaruh Video Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 51 Kota Bengkulu *JuRiDiKDas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1), 8-15. [che/view/7269/3548](https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946)
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINOP (Jurnal Inovasi*
- Ardiman, K., Tukan, M. B., & Baunsele, A. B. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Praktikum Dalam Pembelajaran Daring Materi Titration Asam Basa Kelas XI SMAN 5 Pocoranaka. *Jurnal Beta Kimia*, 1(1), 22–28. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/jbk/article/view/5130>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta
- A Arsyad, Azhar (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 17-32. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v1i1.3259>
- Angga, dkk. 2022. “Komparasi Implementasi Kurikulum 2022 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6, No 4. Halaman 5877-5889.
- Agustina, L. & I. M. R. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2.
- As'ari, A.R. 2016. Pengembangan Karakter dalam Pembelajaran Matematika: Prioritas dalam rangka Mengembangkan 4Cs. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional di Universitas Muhammadiyah Surabaya. Maret 2016
- Baliquini, 1. (2016). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Matematika. *01(02)*, 193-203.
- Bilqisti, Q., Suardi, H., & Diandita, E. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan. *Guree: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 37-44. <https://ejournal.unida-aceh.ac.id/index.php/guree/article/view/613/543>

- Bonner, C. H. (2001). *Helping your child adjust*. 113–132, xi, 482.
- Claudia, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Perkalian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 210–221. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.26382>
- Dalyono. (2014). Faktor Hasil Belajar. *Faktor Hasil Belajar*, 17–59.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article Text-7439-1-10-20170924.pdf
- Destyaningrum, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media LAUT (Lompat Aksi Ular Tangga) Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu, Dan Panjang Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1187-1200. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6268>
- Drs. Arief Sidharta, M. P. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 110–122.
- Farika, N. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Melalui Media AR (Augmented Reality) Siswa Kelas VI SDN Junrejo 01 Tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 119-145.
- Fatimah, A. T., Effendi, A., & Amam, A. (2018). Koneksi Matematika pada Konsep Ekomomi (Permintaan dan Penawaran). *Teorema*, 2(2), 107.
- Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.922>
- Ferdianto, F., & Ghanny, G. (2014). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Problem Posing. *Euclid*, 1(1), 47-54. <https://doi.org/10.33603/e.vlil.343>
- Ferryka, P. Z. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di
- Hartinawanti, & Nurddin, D. F. (2023). Implementasi Modul Ajar Matematika Berbasis Media Video dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28634-28642.
- Lutfitrihana. (2012). Peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui model pembelajaran cooperative tipe TAI. *Joyful Learning Journal*, 1(1).
- Huda, N. (2019). Mendeteksi Pemahaman Konsep Perkalian Mahasiswa Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah Melalui Problem Posing A . *PENDAHULUAN Mahasiswa calon guru madrasah ibtidaiyah (MI)/ sekolah dasar (SD) wajib memahami dan menguasai konsep-konsep materi yang akan diajark*. 12(1), 63–73.
- Imanda, T., Magta, M., & Ujianti, P. R. (2018). Pengaruh Video Pembelajaran "Budi Pekerti Dan Kebiasaan Baik" Terhadap Karakter Anak Pada Taman

- Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3).
<https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15187>
- Jannah, M., Bahtiar, R. S., & Dayat, T. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 1.
<https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1123>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- James, G. & James, R.C. (1976). *Mathematics dictionary*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Meta-analysis study of the effect of learning videos on student learning outcomes. *Journal of Biological Education and Research*, 2(1), 158.
- Lutfitrihana. (2012). Peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui model pembelajaran cooperative tipe TAI. *Joyful Learning Journal*, 1(1).
- Lesmana, R., & Saputra, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Perkalian Di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Prosiding Galuh Mathematic National Confernce (GAMMA NC)*, 117–125.
- Mahmudah, S. (2018). Media pembelajaran bahasa arab. *An Nabighoh*, 20(01), 129–138.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung persada press.
- Muharram, M., R., W. (2014). *Penerapan Pendidikan Pembelajaran Matematika Realistik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika*. (Skripsi). Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya [Tidak diterbitkan]
- Nurbiantoro, R. (2016). dukungan sosial (baik, sedang, buruk) dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa di era pandemi Covid-19. *Pgri*, 1–23.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nursofia Zain, B. R., Saputra, H. H., & Musaddat, S. (2022). Analisis Kesulitan Memahami Perkalian 1 Sampai dengan 10 Siswa Kelas 2 SDN 3 Loyok Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1429–1434.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.788>
- Netriwati, M. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net
- Pratiwi, L., Listiani, L., & Kurniawati, R. P. (2024). Pengaruh Media snake and

- ladder game Berbasis Model Cooperative Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5660/4435> 5.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Purwanto. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pujianto, E. (2020). Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga. Eduscotech, <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx> 1(2), 1-10.
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Sanaky, AH, Hujair. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2, 2(1), 58–67.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2019). Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi video pembelajaran untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI, 499–518.
- Sudaryono. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Sutanti, H. (2014). *Peningkatan Pretasi Belajar Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah Menggunakan Pendekatan Teori Belajar Jerome S Bruner Pada Siswa Kelas I Sd N I Gentan, Gantiwarno, Klaten*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Suminah. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Strategi Mastery Learning Di Mi Ma'arif NU Teluk Purwokerto. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 18–26.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

- Subarinah, Sri. 2006. Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Jakarta: DEPDIKNAS DIRJENDIKTI Direktorat Ketenagaan
- Sugiarti, dkk. 2012. “Peningkatan Kemandirian dan Daya Kritis Mahasiswa Semester V Prodi Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah FKIP UMM pada Mata kuliah Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia”, makalah Seminar Lesson Study FKIP UMM
- Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>
- Hamalik, Oemar. 2018. Kurikulum dan Pembelajaran. Cetakan Kelima. Bumi Aksara. Jakarta.
- Haryati, L. F., & Retnawati, H. (2016). Keterlaksanaan penilaian berdasarkan KTSP pelajaran matematika kelas X. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 1(1).
- Harefa, D., & Laia. H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Hartinawanti, & Nurddin, D. F. (2023). Implementasi Modul Ajar Matematika Berbasis Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28634-28642.
- Imanda, T., Magta, M., & Ujianti, P. R. (2018). Pengaruh Permainan Ular Tangga "Budi Pekerti Dan Kebiasaan Baik" Terhadap Karakter Anak Pada Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3). <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15187>
- Khotimah, S., & Risan, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Penelitian Dan*