

PENGARUH MEDIA MANIK-MANIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 1 SDIT

Rafiq Hartan Nur Najib^{1*)}, Achmad Fathoni²⁾

¹⁾Universitas Muhammdiyah Surakarta, Sukoharjo; a510190187@student.ums.ac.id

²⁾Universitas Muhammdiyah Surakarta, Sukoharjo; af267@ums.ac.id

Abstrak

Pendidikan matematika sangat berperan penting. Dengan belajar matematika di tingkat sekolah dasar siswa akan memiliki pengetahuan dasar matematika yang kuat untuk mempelajari matematika di tingkat sekolah lanjutan. Salah satu materi pembelajaran yang harus dipelajari di kelas 1 SD adalah penjumlahan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat yang dilakukan pada guru pada materi yang akan disampaikan dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk membuat materi penjumlahan agar menyenangkan dan diminati oleh siswa yaitu dengan memberikan media pembelajaran berupa *manik-manik*. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian ini diterapkan pada satu kelas dengan dua kali pertemuan pembelajaran, yaitu pada pertemuan pertama diajarkan dengan tidak menggunakan media *manik-manik* dan pertemuan kedua menggunakan media pembelajaran berupa *manik-manik*. Hasil yang didapatkan yaitu meningkat dari presentase 77% yang sebelumnya hanya 36% saja. Hal ini penggunaan media *manik-manik* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 1 SDiT Bit Surakarta.

Kata Kunci: Matematika, media pembelajaran, penjumlahan

Abstract

Mathematics education plays a very important role. By studying mathematics at the elementary school level, students will have strong basic knowledge of mathematics to study mathematics at the secondary school level. One of the learning materials that must be studied in grade 1 elementary school is addition. The teacher's selection of appropriate learning media for the material to be delivered can influence student learning outcomes. One effort that can be used to make addition material fun and attractive to students is by providing learning media in the form of beads. The research design used in this research is Classroom Action Research Design (PTK). This research was applied to one class with two learning meetings, namely at the first meeting it was taught without using bead media and in the second meeting using learning media in the form of beads. The results obtained are an increase of the percentage was 77%, which was previously only 36%. This use of bead media greatly influences the learning outcomes of grade 1 students at SDiT Bit Surakarta.

Keywords: Mathematics, learning media, addition

1. Pendahuluan

Sekolah Dasar atau SD adalah jenjang pendidikan formal pertama, yang mana Sekolah Dasar di Indonesia memiliki tujuan pembelajaran yaitu, baca tulis, hitung, pengetahuan dasar, dan ketrampilan-ketrampilan yang lain. Pembelajaran merupakan sesuatu usaha yang sadar serta sistematis dalam meningkatkan kemampuan partisipan didik (Ekowati & Suwandayani, 2018). Pembelajaran juga disebut sesuatu usaha bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan bangsa yang lebih baik

di masan depan. Undang- Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional merumuskan tujuan pembelajaran nasional yang wajib digunakan dalam meningkatkan pembelajaran di Indonesia. Pasal 3 Undang- Undang Sisdiknas mengatakan “Pendidikan nasional berperan meningkatkan keahlian dan membentuk sifat dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya kemampuan siswa supaya jadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta jadi masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Kualitas pembelajaran sangat erat hubungannya dengan prestasi siswa, karena siswa merupakan titik pusat proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, dalam tingkatan kualitas pembelajaran wajib diiringi dengan kenaikan prestasi siswa. Kenaikan prestasi siswa bisa dilihat pada tingginya tingkatan hasil belajar siswa, sebaliknya tingginya tingkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh besarnya atensi belajar siswa itu sendiri. Hasil kegiatan pembelajaran siswa siswi di Sekolah Dasar terkadang bisa mencapai tujuan yang diharapkan, akan tetapi terkadang juga tidak sesuai harapan. Dikarenakan siswa-siswi memiliki daya serap yang berbeda-beda dalam menerima pelajaran di sekolah. Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang dapat membantu pola pikir logis dan kreatif bagi anak usia SD yang sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikir.

Menurut Johsnon dan Myklebust menyatakan matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keuangan sedangkan fungsi teoritisme adalah untuk memudahkan berfikir (Abdurrahman, 2003; Mz, 2013). Matematika dalam arti lain adalah perhitungan yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Sedangkan pelajaran matematika yang biasanya dipelajari di kelas 1 SD membahas materi bilangan, waktu, bangun ruang, penjumlahan dan pengurangan, berat benda dan bangun datar (Juardi & Komariah, 2023). Pelajaran matematika ini sangat membutuhkan konsentrasi ketelitian guru supaya siswa-siswi bisa menguasai pelajaran matematika di sekolah, oleh karena itu mengajarkan matematika secara kreatif diharapkan bisa membantu kesulitan-kesulitan belajar yang dirasakan oleh siswa-siswi di Sekolah Dasar.

Salah satu materi pembelajaran yang harus dipelajari di kelas 1 SD adalah penjumlahan. Penjumlahan adalah menggabungkan dua kelompok (Himpunan). Menurut Heruman menyatakan bahwa penjumlahan bukanlah

termasuk topik yang terlalu sulit diajarkan di sekolah dasar, akan tetapi dalam mengajarkan topik tersebut guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan benar, agar siswa dapat membangun dan menemukan sendiri penyelesaiannya (Kusmiatin, 2019). Pitadjeng juga menyampaikan salah satu cara agar matematika tidak dianggap sulit oleh siswa yaitu dengan pemakaian media belajar yang mempermudah pemahaman anak (Ratnasari, 2016).

Secara umum fungsi media adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran (Akbar, 2013). Media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar; kata pembelajaran berarti suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Berdasarkan kedua definisi tersebut, media pembelajaran diartikan sebagai penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengondisikan siswa untuk belajar (Arif, 2000;Febrita & Ulfah, 2019).

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan tujuan pembelajaran tercapai. Adapun pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Ahmad, 2017; Syaparuddin & Elihami, 2020).

Teni mengemukakan bahwa peran media pembelajaran itu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan siswa agar dapat mendorong kegiatan belajar mengajar sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna, memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan siswa (Febrita & Ulfah, 2019). Media pembelajaran membantu meningkatkan kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama dengan demikian, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media dapat menghasilkan proses dan hasil yang lebih baik dibandingkan tanpa bantuan media (Trisiana, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan proses belajar mengajar dilapangan, Guru Kelas 1 SDiT BIT Surakarta belum sepenuhnya menggunakan media dalam proses belajar mengajar matematika. kegiatan belajar mengajar masih sering menggunakan metode konvensional yaitu guru menjelaskan kemudian siswa mendengarkan dan mencatat. Guru belum pernah menggunakan media dalam pembelajaran penjumlahan secara bersusun. Hasil belajar siswa pada Ulangan Akhir Semester Gasal berdasarkan hasil wawancara dengan guru

kelas 1 masih ada siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM, yaitu di bawah 75. Dengan demikian diperlukan suatu pembaharuan dalam proses belajar mengajar yaitu pemanfaatan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar terutama pada materi penjumlahan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SDiT BIT Surakarta, dimana peneliti memperoleh informasi bahwa mata pelajaran yang kurang diminati siswa yaitu matematika. Dimana karakteristik matematika mempunyai objek yang bersifat abstrak, sifat abstrak ini menyebabkan siswa yang berada di usia sekolah dasar sangat kesulitan untuk memahami konsep matematika apalagi pada kelas 1 karena pada umumnya siswa masih berada pada tahap operasional konkrit oleh karena itu siswa cenderung kurang bersemangat karena mengalami kesulitan belajar serta belum memahami konsep-konsep penjumlahan bilangan sehingga siswa cenderung melakukan kegiatan lain seperti menggambar ataupun mengganggu teman sebangkunya.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, guru dapat menggunakan media manik-manik warna sehingga pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, variatif, dapat meningkatkan aktifitas siswa sehingga siswa terlatih dan termotivasi dalam belajar matematika khususnya materi penjumlahan bilangan. Dengan demikian peneliti memberikan tawaran pemecahan masalah dengan penggunaan media pembelajaran khususnya materi penjumlahan bilangan menggunakan Media Manik-Manik yang memiliki dua sisi dengan menggunakan warna yang berbeda sebagai pembeda bilangan positif (+) dan bilangan negatif (-). Manik-manik disusun sesuai dengan aturan penggunaannya mengikuti operasi yang ada pada bilangan. Apabila ada berwarna positif dan negatif digabungkan maka hasilnya sama dengan nol, dengan diterapkan media manikmanik warna, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika khususnya penjumlahan bilangan.

Alasan penggunaan media manik-manik dalam pembelajaran matematika karena media manik-manik sangat sederhana , menggambarkan secara konkret proses penjumlahan pada bilangan, dan siswa mudah untuk mengoperasikanya secara langsung di kelas dengan aman. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas 1 SDiT BIT Surakarta dengan judul "Pengaruh Keterampilan Berhitung Penjumlahan Bilangan Menggunakan Media Manik Manik Warna Dalam Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 1 Sdit Bit Surakarta".

2. Metode

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitul Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Hanifah, 2014). Penelitian ini diterapkan pada satu kelas dengan dua kali pertemuan pembelajaran, yaitu pada pertemuan pertama diajarkan dengan tidak menggunakan media *manik-manik* dan pertemuan kedua menggunakan media pembelajaran berupa manik-manik.

Siswa kelas 1 SDiT BIT Surakarta dengan jumlah siswa 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan merupakan subjek dari penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi maupun tindakan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes (peneliti menggunakan dua macam test yaitu pre – test dan post – test yang bertujuan untuk membantu peneliti agar dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari) serta dokumentasi sebagai pelelengkap dan bukti nyata bahwa peneliti telah melakukan penelitian. Aspek observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran Matematika tentang ketrampilan berhitung pada materi penjumlahan. Dari hasil Observasi ini peneliti banyak menemukan masalah pada siswa kelas I diantaranya siswa sebagian besar belum bisa berhitung. Akhirnya peneliti mencoba untuk mengatasi masalah yang dialami siswa kelas I dalam mengoperasikan materi penjumlahan pada mata pelajaran matematika yaitu dengan bantuan media pembelajaran berupa *manik-manik*.

Analisis data yaitu suatu cara untuk mengolah data yang berkaitan dengan rumusan masalah sehingga peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian. Peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam menganalisis data yang dihasilkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini akan menjelaskan temuan dari penelitian yang telah dilakukan. Setiap siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi, dan Diskusi.

Siklus I

Pada saat melakukan pengulangan pertama, peneliti menerapkan pembelajaran melalui proses empat langkah yang terdiri dari persiapan, tindakan, dan evaluasi. Masing-masing dari empat langkah siklus 1 dilakukan secara berurutan.

Tahap Perencanaan

Peneliti dan pendidik telah menyusun strategi pelaksanaan Siklus 1 yang membutuhkan waktu 2×35 menit (Gunantara et al., 2014). Peneliti akan memfasilitasi pembelajaran dengan mengajukan 10 soal evaluasi materi penjumlahan.

Tahap Implementasi

Tahap kedua peran peneliti sebagai guru kelas. Untuk memulai hari pengajaran dan belajar, setiap orang berdoa. Peneliti melakukan presensi terlebih dahulu kemudian melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada anak-anak apakah mereka mengingat sesuatu dari kelas matematika minggu sebelumnya. Segala sesuatu yang dilakukan di dalam kelas pasti ada alasannya, dan disini peneliti mengungkapkan tujuan pembelajaran tersebut. Dalam tahap inti, peneliti menjelaskan materi penjumlahan. Pada fase terakhir, peneliti terlibat dalam percakapan dengan siswa tentang pengetahuan yang telah mereka peroleh. Mengulangi penjelasan jika beberapa siswa masih tampak bingung. Selama doa penutup, baik siswa maupun guru berbagi refleksi mereka tentang kegiatan pembelajaran.

Tahap Pengamatan

Bahkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran, peneliti menemukan banyak kesulitan pada siswa kelas satu di SDiT BIT Surakarta. Kesulitan ini paling terlihat ketika siswa mengerjakan soal penjumlahan. tahap refleksi yang akan memberikan penjelasan tentang temuan penelitian.

Tabel 1. Hasil Penelitian tanpa Media

Skor	Kelengkapan	Frekuensi	Presentase
>75	Tuntas	8	36%
<75	Tidak Tuntas	14	64%
	Jumlah	22	
	Nilai Terendah	50	
	Nilai Tertinggi	90	
	Nilai Rata - Rata	73,55	

Pada Tabel 1. Didapatkan hasil bahwa ketuntasan yang terjadi pada siklus satu yaitu 36% atau hanya delapan siswa, sedangkan untuk yang belum tuntas terdapat empat belas siswa atau sekitar 64%. Hal ini terlihat bahwa penerapan pembelajaran materi mengenal bangun datar jika tidak menggunakan media siswa masih banyak menemukan kesulitan. Sehingga masih perlu dilanjutkan dengan siklus yang kedua dengan menggunakan media pembelajaran pada materi penjumlahan.

Tahap Refleksi

Siswa di SDiT BIT Surakarta mengalami kesulitan dalam ketrampilan berhitung pada materi penjumlahan, hal ini terlihat pada pre-test yang diberikan pada saat tidak menggunakan media ketika menjelaskan materi penjumlahan tersebut. Ini karena selama masa pembelajaran, siswa terutama bertindak sebagai pengamat pasif, tidak memberikan kontribusi selain mendengarkan, mencatat, dan menjawab pertanyaan, yang menimbulkan keluhan umum kebosanan. Akibatnya, siklus II harus dilakukan oleh peneliti. Peneliti akan memodifikasi pembelajaran saat ini dan mendistribusikan media *manik-manik* untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan dengan lebih baik di fase berikutnya.

Siklus II

Karena pada siklus satu hasil yang didapat tidak sesuai dengan target yang telah ditentukan maka dilanjutkan dengan melanjutkan siklus yang kedua dengan empat tahap yang meliputi; tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilaksanakan dengan waktu 2X35 menit dikhususkan yang dirancang oleh peneliti dan guru, yang melibatkan pelaksanaan Siklus II. Pada siklus sebelumnya, banyak anak yang belum mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan banyak anak yang masih belum memahami penjelasan yang telah peneliti berikan. Pada siklus satu hasil pekerjaan anak menunjukkan bahwa banyak anak yang belum menguasai ketrampilan berhitung pada materi penjumlahan. Oleh sebab itu, hal seperti ini yang membuat perolehan nilai anak pada siklus I belum mendapat hasil yang diinginkan. Dalam siklus kedua ini, peneliti akan memberikan pembelajaran dengan menggunakan media *manik-manik* dan peneliti menyiapkan 10 butir soal evaluasi penjumlahan.

Tahap Pelaksanaan

Durasi setiap kelas tatap muka adalah 2X35 menit. Peneliti berperan sebagai guru selama tahap implementasi. Salam, kehadiran, motivasi, dan pandangan tentang pembelajaran semuanya mengatur tahapan untuk selanjutnya. Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan (KKM) yang harus dicapai kepada siswa pada awal proses pembelajaran sangat penting. Guru menggunakan media *manik-manik* yang sudah disiapkan untuk membantu siswa belajar. Pendidik pada siklus II menggunakan media pembelajaran

berupa *manik-manik* yang dimana siswa dikenalkan dengan konsep baru melalui penggunaan media *manik-manik* ini. Guru kemudian memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara menggunakan media *manik-manik* sehingga dapat berhitung dengan bantuan media *manik-manik* tersebut.

Tahap Pengamatan

Hasil pengujian putaran kedua sangat baik. Para siswa sangat interaktif dan ekspresif di dalam kelas. Ada banyak pertanyaan yang memancing pemikiran yang memperluas masalah yang disajikan. Hasil belajar siklus ini meningkat dari siklus sebelumnya.

Tabel 2. Hasil Penelitian Menggunakan Media

Skor	Kelengkapan	Frekuensi	Presentase
>75	Tuntas	17	77%
<75	Tidak Tuntas	5	23%
	Jumlah	22	
	Nilai Terendah	60	
	Nilai Tertinggi	92	
	Nilai Rata - Rata	79,77	

Tingkat ketuntasan siklus II adalah 77%, dengan hanya 5 siswa yang tidak tuntas. Dari tinggi 92 ke rendah 60, dengan rata-rata 79,77. Tabel 3 memberikan rangkuman singkat tentang perbedaan hasil siklus I dan II.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Siklus 1 dan Siklus 2

No	Skor	Kelengkapan	
		Siklus I	Siklus II
1	>75	8	17
2	<75	14	5
	Jumlah	22	22
	Nilai Tertinggi	90	92
	Nilai Terendah	50	60
	Rata - Rata	73,55	79,77

Menggunakan data dari Tabel 3. Persentase siswa yang telah menyelesaikan Siklus 1 meningkat dari 8 siswa menjadi 17. Kemudian persentase siswa yang belum lulus turun dari 64% menjadi 23%, dari 14 menjadi 5 siswa.

Tahap Refleksi

Hasil dari upaya tersebut terlihat pada tingkat penyelesaian 77% untuk siklus II, jauh lebih tinggi dari target 75. Ini adalah hasil yang sukses. Suatu penelitian dianggap berhasil jika hasil belajarnya tuntas pada lebih dari 75% pesertanya ((Nopitasari et al., 2021)(Yulianto et al., 2022)). Akibatnya,

penelitian tindakan yang telah dilakukan di dalam kelas harus ditinggalkan untuk siklus berikutnya. Pertumbuhan ini merupakan hasil dari penggunaan media *manik-manik* oleh siswa sebagai sumber dalam penyelesaian soal-soal penjumlahan.

4. Simpulan

Hasil dari penggunaan media pembelajaran *manik-manik* cukup menjanjikan. Mendistribusikan media *manik-manik* kepada semua siswa kelas 1 SDiT BIT Surakarta dapat membantu siswa memahami materi penjumlahan dengan ketrampilan berhitung menggunakan bantuan media berupa *manik-manik* dapat membuat hasil belajar siswa kelas 1 SDiT Bit Surakarta menjadi lebih baik. Hasil dan pembahasan siklus I dan II dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran di SDiT BIT Surakarta meningkat dengan memanfaatkan media *manik-manik*, dengan presentase 77% yang sebelumnya hanya 36% saja. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar ketika mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan pendidikan, karena mereka menganggapnya tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Selanjutnya, guru diantisipasi untuk mahir dalam penggunaan media dalam konteks pendidikan.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*.
 Ahmad, A. (2017). *Pendidikan anak dini usia*.
 Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*.
 Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). *Literasi numerasi untuk sekolah dasar* (Vol. 1). UMMPress.
 Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
 Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
 Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Upi Press.
 Juardi, I. F., & Komariah, K. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, 6(1), 2179–2187.
 Kusmiatin, T. (2019). PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA STIK ES KRIM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DI KELAS 1 SD PLUS NURUL AULIA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 2(1), 1–9.
 Mz, Z. A. (2013). Perspektif gender dalam pembelajaran matematika. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender*, 12(1), 15–31.
 Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Blog Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1935–1941.
 Ratnasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan media kantong bilangan terhadap hasil belajar matematika penjumlahan bilangan secara bersusun. *Basic Education*, 5(27), 2–571.

- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Yulianto, A., Sisworo, S., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 403–414.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1396>