PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI AJUNG KABUPATEN BALANGAN

Noor Fazariah Handayani
Universitas Achmad Yani Banjarmasin
Email: norfa.uvaya@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of SDN Ajung students because more theories or assignments are presented, and teachers only use the lecture method in teaching. This study uses a quantitative descriptive method and aims to determine the effect of image media (independent variable) on mathematics learning outcomes (bound variable). Data mining tools, namely Tests and documents processed by the regression formula. The research sample was 30 students from grades IV and V with a population of all students at SDN Ajung. The technique used in determining the sample in this study is purposive sampling where the sample is taken intentionally in accordance with the required sample. The results showed that the use of peer tutoring methods was fairly good based on the Paired Sample T-test hypothesis test with a 95% confidence level of Sig. 0.05, the result is that if the influence of image media is not implemented, the students' mathematics learning outcomes are 44.066. But if the picture media is implemented, the students' mathematics learning outcomes will increase by 0.483. It means that the influence of variable X on variable Y is that there is a strong or high influence. Based on the equation = 48.066 + 0.483X, the value of rcount is 0.459 and rtable at a significant level of 5% = 0.361 from N = 30. Then H0 is rejected and Ha is accepted. So it can be concluded that there is an influence of image media on mathematics learning outcomes at SDN Ajung, Balangan Regency, indicating that the hypothesis proposed in this study was significantly accepted.

Keywords: Picture Media, Learning Outcomes, Mathematics.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa SDN Ajung masih rendah karena teori atau penugasan lebih banyak disajikan, dan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar (variabel bebas) terhadap hasil belajar Matematika (variabel terikat). Alat penggali data yaitu Tes dan dokumen diolah dengan rumus regresi. Sampel penelitian sebanyak 30 siswa dari kelas IV dan V dengan Populasi seluruh siswa SDN Ajung. Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dimana sampel diambil secara sengaja sesuai dengan sampel yang diperlukan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode tutor sebaya terbilang baik berdasarkan berdasarkan uji hipotesis Paired Sample T-test dengan taraf kepercayaan 95% Sig. 0, 05 diperoleh hasil bahwa jika pengaruh media gambar tidak dilaksanakan maka hasil belajar Matematika siswa sebesar 44,066. Tetapi jika media gambar dilaksanakan maka hasil belajar Matematika siswa akan meningkat sebesar 0,483. Berarti pengaruh variabel X terhadap variabel Y itu adalah ada pengaruh yang kuat atau tinggi. Berdasarkan persamaan $\hat{Y}$= 48,066+ 0,483X, didapatkan harga rhitung 0,459 dan rtabel pada taraf signifikan 5% = 0,361 dari N = 30. Maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar Matematika di SDN Ajung Kabupaten Balangan, menunjukkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ternyata diterima secara signifikan.

Kata kunci: Media Gambar, Hasil Belajar, Matematika.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era sekarang ini berdampak pada banyak hal. Salah satu dampak kemajuan teknologi dapat kita rasakan pada dunia pendidikan. Banyak sekali muncul berbagai macam media-media pembelajaran baru yang kita gunakan untuk mengoptimalkan proses penyerapan materi dalam proses pembelajaran. Semua proses pembelajaran yang ada sekarang tidak lepas dari campur tangan media sebagai perantara dalam penyampaian informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran ini pun sangat banyak jenisnya dan juga sangat beragam kegunaannya.

Media gambar dapat menampilkan materi pelajaran secara visual melalui pembuatan transparansi yang dibuat oleh guru atau dengan cara mengambil gambar-gambar dari sumber lainnya (Buku atau majalah) sesuai dengan materi yang akan dibahas. Dengan penggunaan media gambar, diharapkan penyampaian materi pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih mudah dicerna karena membantu peserta didik belajar dengan menggunakan indera penglihatan, disamping itu pembelajaran akan lebih meningkatkan daya tarik peserta didik. Lebih penting lagi apakah pemelajaran dengan menggunakan media gambar, akan merangsang daya pikir peserta didik, atau peserta didik akan lebih cermat dalam mengamati semua langkah pembelajaran, dan dapatkah peserta didik mempertajam daya pikirannya dalam menghubungkan berbagai teori yang diterima melalui bukti kongkrit melalui gambar-gambar yang dilihatnya.

Sistem atau pola pendidikan sekarang sangat di pengaruhi oleh kemajuan teknologi yang berdampak diterapkannya unsur media pembelajaran sebagai perantara atau penyampai informasi dan materi dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya kita perlu memilih dengan tepat mediaapa yang cocok dan sesuai serta layak digunakan dalam proses belajarmengajar. Hal ini tidak lepas dari berbagai macam faktor seperti psikologi anak, kesiapan belajar anak, dan penguasaan anak terhadap media tersebut.

Kenyataan selama ini sering terlihat menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika di SDN Ajung teori atau penugasan lebih banyak disajikan. Akibatnya siswa cenderung cepat bosan dengan materi yang diajarkan, selain itu hasil siswa menjadi rendah di sebabkan tidak ada alat bantu seperti media belajar selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas IV dan V sekarang ini masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 70. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan dalam pembelajaran Matematika melalui media gambar karena murid dapat lebih aktif dan terlihat langsung dalam proses pembelajaran. Murid tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa meningkat secara umum, artinya kualitas siswa semakin baik.

Matematika merupakan pelajaran menyenangkan karena melatih ketelitian, berpikir kritis dan praktis, namun masih ada yang merasa Matematika itu sulit dan menegangkan, sehingga kurang diminati oleh siswa. Materi dan kegunaan matematika telah berkembang pesat karena berfungsi melambangkan kompetensi komunikasi dengan mewujudkan bilangan-bilangan dan simbol-simbol yang dapat memberi kejelasan serta penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka dapat dikemukakan perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Apakah ada Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar Matematika pada siswa di SDN Ajung Kabupaten Balangan.

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Arsyad (2017:4) mengungkapkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sadiman (2014: 7) mengungkapkan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media ialah suatu alat yang memperudahkan guru untuk memberi atau menjelaskan pembelajaran secara menarik perhatian siswa dan siswi disekolah. Sedangkan media pembelajaran ialah fasilitas yang berpengaruh jadi seorang guru untuk menolong mengantarkan materi pembelajaran kepada murid serta bisa menolong maksud pembelajaran dan semangat belajar murid.

2. Jenis Media Pembelajaran

Rudy Bretz (Sadiman, 2014: 20) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (line graphic) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Disamping itu Brezt juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak. 4) media visual gerak 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak. Menurut Gagne (Sadiman, 2014 : 23) tanpa menyebutkan jenis dari masing – masing mediannya, membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisa, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar". Ketujuk kelompok media ini akhirnya dikaitkan dengan kapasitas mencukupi peranan menurut tingkatan skala belajar yang dikembangkannya yaitu pelontar stimulus belajar dan penarik minat belajar.

B. Media Gambar

Menurut Sadiman (2011 : 28-29) Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dMatematikakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana.

Kelebihan media gambar antara lain : (1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata; (2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; (3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; (4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja; dan (5) Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan

Adapun macam-macam media gambar yaitu : (1) Realita yaitu benda-benda yang nyata digunakan sebagai bahan belajar, contohnya : pemandangan alam dan lain-lain; (2) Model yaitu benda 3D atau tiga demensi merupakan representasi dari benda yang sebenarnya seperti rumah-rumahan, mobil-mobilan dll; (3) Benda grafis yaitu suatu gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan; serta (4) Display yaitu bahan dari pameran ataupun display yang dMatematikasang ditempat tertentu.

Manfaat gambar sebagai media pembelajaran yaitu: meningkatkan daya tarik siswa; mempermudah pengertian atau pemahaman siswa; mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak; memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau bagian

kecil sehingga dapat diamati. menyingkat suatu uraian informasi yang diperjelas dengan sebuah kata-kata pendek, yang mungkin kata-kata tersebut membutuhkan uraian panjang.

C. Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2010: 44) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, tergantung dari tujuan pengajarannya. Menurut R. Gagne dalam Susanto (2013:1) berpendapat bahwa "Belajar dapat di artikan sebagai suatu perkembangan di mana sesuatu organisme mengalami perubahan perilakunya karena akibat dari pengalaman".

Menurut Djamarah (2015: 13) "Belajar merupakan serangkaian proses pelaksanaan jiwa dan raga agar mendapatkan suatu perkembangan sikap atau tingkah laku akibat dampak dari suatu pengalamam individu saat berinteraksi dengan lingkungannya yang berhubungan atau menyangkut kognitif atau ilmu pengetahuan, afektif, dan psikomotor". Jadi hasil belajar adalah sebuah hasil yang mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar yang berhubungan atau berkaitan dengan ranah kognitif (pengetahuan atau pemahaman), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap dan nilai).

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afekif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar

Menurut Hugiono dan Poerwantana (2000 : 47) Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010: 265), "Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang." Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya. Pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul, dapat berupa tindakan atau keadaan dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang lebih baik.

Nana Sudjana (2002 : 26) mengatakan bahwa "Pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa". Oleh sebab itu penggunaan media gambar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin baik penggunaan media gambar yang dilakukan dan digunakan oleh guru maka akan semakin baik pula hasil yang akan diraih oleh suatu lembaga pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Matematika

Konsep Matematika berdasarkan pemahaman Hiebert dan Carpenter (Hariwijaya, 2009) menjelaskan bahwa: "Pemahaman memudahkan terjadinya transfer. Siswa dikatakan memahami bila mereka bisa mengkontruksi makna dari

pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer". Jika hanya memberikan keterampilan saja tanpa dipahami, akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar materi selanjutnya, sehingga siswa akan menganggap Matematika merupakan pelajaran yang sulit. Pemahaman dalam pembelajaran Matematika sudah seharusnya tertanam kepada setiap siswa oleh guru sebagai pendidik. Karena tanpa pemahaman, siswa tidak bisa mengaplikasikan prosedur, konsep, ataupun proses.

Adapun tujuan dari pengajaran Matematika adalah: Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan, perubahan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari dan kehidupan dunia yang selalu berkembang agar dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan serta mampu menyelesaiakan berbagai macam pemecahan masalah. Berdasarkan hal tersebut, hendaknya guru matematika mengkondisikan bagaimana pembelajaran matematika yang sekiranya disukai oleh siswa agar tidak terjadi kebosanan sehingga dapat mengurangi kesulitan pada mata pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan mempunyai tujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel, yang menjadi variabel independen (bebas) adalah media gambar, sedangkan variabel dependen (terikat) hasil belajar Matematika. Metode deskriptif kuantitatif yaitu suatu bentuk penelitian yang paling dasar ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Obyek yang akan diteliti adalah Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa.

Populasi yang menjadi pada penelitian ini adalah siswa yang ada di SDN Ajung Kabupaten Balangan dari kelas I sampai kelas VI yang sebanyak 97 siswa. Sampel dalam penelitian adalah kelas IV dan kelas V sejumlah 30 siswa. Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dimana sampel diambil secara sengaja sesuai dengan sampel yang diperlukan. Menurut Sugiyono (2017 : 124) *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan yang telah penulis lakukan.

Penelitian ini menggunakan 2 alat penggali data, yaitu Tes sebagai alat penggali data utama untuk menggali data tentang pengaruh media gambar dan dokumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang nama-nama siswa dan hasil belajar siswa. Soal Tes yang dibagikan kepada 30 siswa yang masing-masing soal diberi dua alternatif jawaban. Dari masing-masing alternatif jawaban diberi bobot nilai yaitu untuk alternatif 1 jawaban Ya diberi skor 3 dan untuk alternatif 2 jawaban Tidak diberi skor 1.

HASIL PENELITIAN

Untuk memperoleh data tentang penggunaan pengaruh media gambar terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam pada siswa di SDN Ajung Kabupaten Balangan, peneliti menyebarkan Soal Tes kepada responden siswa kelas IV dan V di SDN Ajung Kabupaten Balangan yang berjumlah 30 orang. Adapun pengolahan data diperoleh dari hasil penelitian menggunakan beberapa rumus berikut.

Untuk mengetahui luas intervalnya nilai (i) dengan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K}$$

Keterangan:
i = Interval yang dicari
R = Range (Skor tertinggi kurang skor terendah)
K = Kategori

Sedangkan untuk mencari Range (R) rumusnya adalah:
R = H – L
Keterangan:
R = Jarak pengkuran (Range)
H = Skor nilai tertinggi (Highest score)
L = Skor nilai terendah (Lowest score)

Kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus prosentase berikut untuk kemudian diinterpretasikan dengan kategori seperti pada tabel 2.

$$P - \frac{f}{N} x\ 100\%$$

Keterangan:
f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya
N = Number of Cases (Jumlah frekuensi / banyaknya individu)
P = Angka persentase
(Sudijono, 2014:43)

Dengan demikian, dapat diketahui interval nilai dan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Interval Nilai Media Gambar Matematika

No	Interval	Kategori
1	40 – 44	Baik
2	35 – 39	Cukup
3	30 – 34	Kurang

Tabel 2. Deskripsi Media Gambar Matematika

No	**Kategori**	**F**	**%**	**Keterangan**
1	Baik	17	56,67	Cukup besar
2	Cukup	10	33.33	Sebagian kecil
3	Kurang	3	10	Sangat Terkecil
Jumlah		30	100	

Berdasarkan perhitungan data dari media gambar Matematika dapat diketahui bahwa 56,67% atau cukup besar berada dikategori Baik, 33,33% atau sebagian kecil berada di kategori Cukup, dan 10% atau sangat terkecil diketahui berada dikategori kurang.

Tabel 3. Interval Nilai Hasil Belajar Matematika

No	Interval	Kategori
1	80 – 100	Sangat Baik
2	75-79	Baik
3	70-74	Cukup
4	60-69	Kurang

Tabel 4. Deskriptif Hasil Belajar Matematika

No	Kategori	F	%	Keterangan
1	Sangat Baik	2	6,66	Sebagian Terkecil
2	Baik	6	20	Cukup Besar
3	Cukup	5	16,67	Sebagian Kecil
4	Kurang	17	56,67	Sangat Besar
Jumlah		30	100	

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar Matematika siswa SDN Ajung Kabupaten Balangan yaitu sangat besar atau 56,67% hasil belajar Matematika Siswa kurang, cukup besar 20% hasil belajar Matematika siswa Baik, sebagian kecil 16,67% hasil belajar Matematika siswa cukup, dan sebagian terkecil 6,66% hasil belajar Matematika siswa Sangat Baik.

Tujuan diberikannya matematika di sekolah adalah untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup mengahadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional dan kritis. Serta mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari -hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan. Tujuan pendidikan matematika di sekolah lebih ditekankan pada penataan nalar, dan pembentukan sikap, serta keterampilan dalam penerapan matematika.

Pada umumnya yang sering dijumpai dalam belajar matematika, guru mengajarkan matematika hanya dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh, mengerjakan soal, serta meminta untuk mengerjakan soal yang sejenis yang sudah diterangkan guru saja. Model ini menekankan pada mengahafal konsep dan prosedur matematika guru menyelesaikan soal. Guru menekankan pembelajaran matematika bukan pada pemahaman siswa terhadap konsep dan operasinya, melainkan pada pelatihan simbol -simbol matematika dengan penekanan pada pemberian informasi dan latihan penerapan alogaritma. Guru bergantung pada metode ceramah, siswa yang pasif, sedikit tanya jawab, dan siswa mencatat dari papan tulis.

Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampialn motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata -mata pelajaran yang ditempuhnya salah satunya adalah Matematika.

Persamaan linier dari Y terhadap x adalah

$$\hat{Y} = a + bX \rightarrow \dot{Y} = 48{,}066 + 0{,}483$$

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa jika pengaruh media gambar Matematika tidak dilaksanakan maka hasil belajar Matematika siswa sebesar 48,066 Tetapi jika media gambar Matematika dilaksanakan maka hasil belajar Matematika siswa akan meningkat sebesar 0,483. Berarti pengaruh variabel X terhadap variabel Y itu adalah terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi.

KESIMPULAN

Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Mempelajari matematika membutuhkan gaya belajar tersendiri karena matematika bersifat abstrak, konsisten, hierarki, berpikir deduktif. Kesimpulan dari pengolahan dan analisis data dijelaskan untuk menguatkan tujuan penelitian dan hasil penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar Matematika di SDN Ajung Kabupaten Balangan dalam pernyataan berikut yaitu Adanya pengaruh yang kuat media gambar terhadap hasil belajar Matematika yang dibuktikan dari hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat dengan menggunakan media gambar. Berdasarkan persamaan $\hat{Y} = 48{,}066 + 0{,}483X$, didapatkan harga r_{hitung} 0,459 dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 0,361 dari N = 30. r_{hitung} (0,459) > r_{tabel} (0,361) Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa media gambar ada pengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada siswa di SDN Ajung Kabupaten Balangan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Ali, M & Ansori, M. 2015. Psikologi remaja perkembangan peserta didik. Jakarta: Bumi Aksara.

Arif S. Sadiman, dkk. 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. 2016. Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktek. jakarta : rineka cipta.

Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Babadu, J.S dan Zain. 2001. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Harapan: Jakarta: Pustaka Sinar.

Bretz, Rudy. 1971. A Taxonomy of Communication Media. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N.J.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Handayani, Noor Fazariah dan Mahrita. 2020. Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar. Jurnal PTK dan Pendidikan Vol 6 Nomor 2. http://dx.doi.org/10.18592/ptk.v6i2.4045

Hamalik, Oemar. 2003. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hugiono dan Poerwantana. 2000. Pengantar Ilmu Sejarah. Jakarta: PT Bina Aksara.

Latifah., Noor Fazariah Handayani. (2022). Kontribusi Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dan Kepuasan Kerja Terhadap Pelaksanaan. Kinerja Guru di SD Muhammadiyah Martapura. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial, Vol. 4 No. 1 tahun 2022.* e-ISSN: 2656-2928. https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/terapung/article/view/7356

Nadya Astuti, 2022. Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sdn Simpang Warga 1 Kecamatan Aluh-Aluh. Jurnal Terapung Vol 4 Nomor 1. DOI: 10.31602/jt.v4i1.7357. Retrieved from https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/terapung/article/view/7357/3922

Nana Sudjana. 2000. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Noor Fazariah Handayani. (2021). Pengaruh Modalitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Negeri . Prosiding Seminar Nasional MIPATI, 1(1). Retrieved from https://www.jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/mipati/article/view/1527

Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Riduwan. 2012. Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Bandung: Alfabeta .

Sadiman, dkk. 2014. Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sudijono, Anas. 2011. Evaluasi Pedidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Sudijono, Anas. 2014. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. . Bandung: : Alfabeta, CV.
Sukmadinata, N.S. 2011. . Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: : Remaja Rosadakarya.
Suprapti, Najimatul Ilmiyah, Latifah, Noor Fazariah Handayani. (2022). Islamic Aqidah Learning Management to Explore the Potential of Madrasah Students. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences. Vol. 5 No. 1, 2022.* https://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/4175