MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1391

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERKALIAN MELALUI MEDIA PKP2 (PAPAN KANTONG PINTAR PERKALIAN) KELAS II SDN 3 SEPATAN

Rizki Zuliani[1], Agustini Safitri[2], Laily Yuniar Nur'Azizah[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
zulianbagins@gmail.com ; agustinisafitri2@gmail.com

Abstract

Education is the main factor for forming the potential of a knowledgeable and civilized human being. Because, education is a process to form someone who can be formed into a human being who has knowledge, the role of education is also very important for someone to hone the skills and abilities of students to be able to solve their own problems. In carrying out education, learning media is also needed with the aim of being able to make it easier for students to understand the material taught by the teacher. From this understanding, it can be said that teaching material without preparing methods and media will not be appropriate and teaching and learning activities will not run effectively and efficiently so that the material that will be conveyed by the teacher to students will not be absorbed optimally. This multiplication PKP2 media is a media that is deliberately made to give a different nuance when the teaching and learning process takes place, in this media it also aims to make students enthusiastic when receiving multiplication lessons. Actually this media can be used for other subjects as well, so this smart pocket media is not only used for Indonesian lessons but can also be used for other lessons.

Keywords *: Multiplication ; Discovery Learning*

Abstrak : Pendidikan adalah factor utama untuk membentuk potensi manusia yang berilmu dan beradab. Karena, pendidikan suatu proses untuk membentuk seseorang yang dapat di bentuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, peran dari pendidikan juga sangat penting bagi seseorang untuk mengasah keterampilan dan kemampuan siswa untuk dapat memecahkan masalahnya sendiri. Dalam menjalankan pendidikan sangat dibutuhkan juga media pembelajaran dengan tujuan untuk dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dari pemahaman ini dapat dikatakan apabila mengajarkan materi tanpa menyiapkan metode dan media itu tidak akan tepat dan kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan efektif dan efesien sehingga materi yang akan di sampaikan guru kepada siswa tidak akan terserap dengan maksimal. Media PKP2 perkalian ini merupakan sebuah media yang sengaja dibuat untuk memberikan nuansa yang berbeda saat proses belajar mengajar berlangsung, dalam media ini juga bertujuan agar siswa semangat saat menerima pelajaran perkalian. Sebenarnya media ini bisa digunakan untuk mata pelajaran lainnya juga, jadi media kantong pintar ini tidak hanya digunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia saja tetapi bisa juga untuk pelajaran yang lainnya.

Kata Kunci : Perkalian ; Pembelajaran Penemuan

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah factor utama untuk membentuk potensi manusia yang berilmu dan beradab. Karena, pendidikan suatu proses untuk membentuk seseorang yang dapat di bentuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, peran dari pendidikan juga sangat penting bagi seseorang untuk mengasah keterampilan dan kemampuan siswa untuk dapat memecahkan masalahnya sendiri. (Novianty Chairunnisa, 2018)

Dalam menjalankan pendidikan sangat dibutuhkan juga media pembelajaran dengan tujuan untuk dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dari pemahaman ini dapat dikatakan apabila mengajarkan materi tanpa menyiapan metode dan media itu tidak akan tepat dan kegiatan belajar (lpmadmin2, 2022)mengajar tidak akan berjalan dengan efektif dan efesien sehingga materi yang akan di sampaikan guru kepada siswa tidak akan terserap dengan maksimal. Oleh karena itu terdapat undang – undang tentang system pendidikan nasional No.23 Tahun 2003 sebagai berikut : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradabaan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangannya potensi siswa agar mnjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak, sehat, mulia, berilmu, cakap, kreratif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.(Afifah & Fitrianawati, 2021)

Pembelajaran matematika pada kurikulum merdeka menerapkan pembelajaran dua arah(Barata Aristho, 2020). Pembelajaran dilakukan dengan siswa bertanya pada guru. Guru memiliki peran penting yaitu sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dan siswa lainya saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain.

Kurikulum merdeka yang sebelumnya dikenal dengan Prototype Kurikulum mendorong tumbuhnya karakter, potensi, dan kualitas peserta didik serta menawarkan kerangka kurikulum yang fleksibel yang berfokus pada materi-materi utama (Kemendikbudristek,2022). Inilah kekuatan utama kurikulum ini yang mendorong pemulihan pembelajaran:

1. Pembelajaran berbasis proyek untuk peningkatan karakter dan soft skill sesuai dengan profil pelajar Pancasila.
2. Berkonsentrasilah pada hal-hal penting untuk menyisakan cukup waktu untuk studi mendalam tentang keterampilan dasar seperti melek huruf dan berhitung.
3. fleksibilitas bagi pendidik untuk menyesuaikan konten dan situasi secara lokal dan memberikan instruksi yang disesuaikan berdasarkan kemampuan siswaJika

perencanaan kurang baik, kegiatan pembelajaran di sekolah tidak akan berfungsi secara efisien.

Kemampuan membuat rencana atau kegiatan pembelajaran merupakan syarat bagi seorang guru profesional. Sebuah rencana pembelajaran berkualitas tinggi yang sejalan dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan pemerintah diperlukan untuk pembelajaran yang baik dan sukses. Proses pembelajaran akan ditingkatkan dengan perencanaan pembelajaran yang lebih baik (Yuniati & Prayoga ,2019).

Ilmu matematika penting dan bermanfaat dalam semua aspek kehidupan masyarakat. Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, matematika diajarkan, membantu memenuhi tujuan pendidikan nasional dan mendidik orang Indonesia yang produktif, inventif, dan kreatif. Siswa yang belajar matematika dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah analitis dan praktis serta pemahaman mereka tentang disiplin ilmu lain seperti fisika, ekonomi, dan akuntansi. Tanpa sepengetahuan kita, matematika telah digunakan oleh kita sepanjang sejarah dalam banyak aspek kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa percaya bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menantang, membuatnya tampak menakutkan.(S Theresia Sitorus Ayu, 2020)

Kurangnnya kemampuan siswa dalam berhitung perkalian pemahaman disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa belum mampu untuk menyelesaikan tugas dengan mandiri, siswa masih belum paham cara menyelesaikannya. Selain itu siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penyebabnya guru masih menggunakan pembelajaran yang kurang kreatif pada era industrial revolution. sehingga kurang menarik perhatian siswa dan menimbulkan rasa bosan karena siswa tidak dilibatkan secara langsung, juga kurang aktifitas siswa selama proses belajar mengajar perkalian.

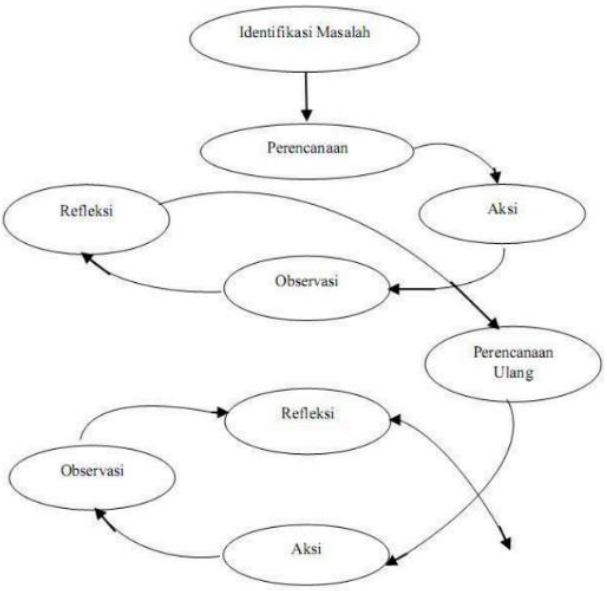
Oleh karena itu untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa dalam menghitung perkalian dapat di tingkatkan dengan menggunakan media papan pintar. Media papan pintar adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajan. Media papan pintar juga merupakan sebuah media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk-bentuk dari lambang bilangan, dan dilengkapi dengan bentuk-bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Sehingga melalui media papan pintar anak diharapkan dapat mengetahui dan

mengembangkan kemampuan lambang lambang bilangan terhadap anak usia dini. Dan kegiatan melalui media papan pintar ini juga dapat meningkatkan konsentrasi pada anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memfokuskan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Melalui Metode Permainan Papan Pintar" terhadap siswa – siswi kelas II SDN 3 Sepatan Kabupaten Tangerang Tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) (Aliyah Madrasah Al Ahrom, 2021). PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Rancangan siklus penelitian ini akan menggunakan model Hopkins. Menurut Hopkins, pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, dan seterusnya



Gambar 1. Rancangan siklus penelitian

Bentuk tindakan dirancang sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas (PTK) dan dibatasi sampai pada dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat langkah utama yaitu:

1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Pengamatan/Observasi dan 4) Refleksi.(Yosiva et al., 2021)

HASIL

Hasil yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini yaitu peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi perkalian pada pelajaran matematika di kelas 2 SDN 3 Sepatan. Penelitian dinyatakan berhasil dan perlu dihentikan saat siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar sebayak 86% pada tes uji pemahaman yang diberikan. Untuk membantu proses penyusunan laporan penelitian. Hasil yang telah dilakukan dari upaya kemampuan berhitung perkalian siswa disekolah dengan menggunakan media PKP2. Berbeda dengan sebelumnya yang hanya menghafal perkalian saja. Lalu dengan menggunakan media PKP2 siswa jadi lebih tertarik untuk belajar perkalian dan dapat mudah di pahami. Hasil observasi yang dilakukan dengan lembar observasi menunjukan bahwa pada aksi ke-1 hasil observasi yang dilakukan dengan lembar observasi menunjukkan bahwa pada aksi ke-1 dari 28 siswa 10 orang (38%) yang belum memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik dan 18 orang (62%) siswa sudah memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan baik. Setelah pelaksanaan aksi ke-2 kemampuan berhitung perkalian permulaaan siswa meningkat dari 28 siswa 6 orang siswa (14%) belum memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik dan 22 orang siswa (86%) sudah memenuhi kriteria perkalian permulaan baik. Dampak dari penerapan media PKP2 dan media berbasis TPACK didukung model pembelajaran Discovery Learning membuat siswa lebih bersemangat dan tidak cepat bosan dalam pembelajaran, karena pada saat pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok serta per kelompok mengerjakan perkalian dengan game yang diberikan guru. Keberhasilan aksi yang saya lakukan dikarenakan perangkat pembelajaran yang lengkap, media, model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari bimbingan guru pamong, kepala sekolah dan rekan guru senior yang telah memberikan bimbingan, dan saran untuk perbaikan proses pembelajaran yang telah dilakukan

Table 1. Hasil Penelitian

Kriteria	**Hasil 1**	**Hasil 2**
Belum memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik	38%	14%
Sudah memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik setelah menggunakan media PKP2	62%	86%

PEMBAHASAN

Media PKP2 adalah alat berupa papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian agar dapat merangsang pemahaman dan minat siswa dalam belajar. MediaPKP2 ini menggunakan stik eskrim sebagai alat hitung(Tululi Imran, 2021). Dan juga menurut Khamidin (2017), Media papan perkalian adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, berupa papan yang berlapis flanel. Melalui media pembelajaran ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi perkalian. Menggunakan media nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, sebab siswa akan lebih memahami materi yang akan disampaikan.(Wijayanti, 2015)

Konsep pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar perkalian suatu cara yang digunakan guru dalam model pembelajaran Discovery Learning yaitu pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara langsung. (khairon, 2017)

Media PKP2 perkalian ini merupakan sebuah media yang sengaja (Bahri & Arafah, 2021) dibuat untuk memberikan nuansa yang berbeda saat proses belajar mengajar berlangsung, dalam media ini juga bertujuan agar siswa semangat saat menerima pelajaran perkalian. Sebenarnya media ini bisa digunakan untuk mata pelajaran lainnya juga, jadi media kantong pintar ini tidak hanya digunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia saja tetapi bisa juga untuk pelajaran yang lainnya.(Linar, 2021)

Media PKP2(Sari et al., 2020) perkalian ini terdiri dari 10 kantong gelas cup kertas yang bisa kita tempel pada Styrofoam maupun tripleks ukuran sesuai dengan kemauan, gelas cup kertas tadi bisa kita lapisi kertas warna-warni (Origami).Media PKP2 ini berupa media yang terbuat dari Styrofoam atau teriples berukuran kira-kira panjangnya 90 cm dan tingginya ± 60 cm, pada Styrofoam yang digunakan kita tempelkan gelas cup kertas yang sudah dihias sebanyak 10 cup. Dengan desain yang menarik akan membantu siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik dapat lebih aktif belajar didalam kelas tidak hanya itu saja peserta didik juga dapat lebih cepat memahami pembelajaran yang telah berlangsung.(Manapa, 2014)

a. Langkah-langkah Media PKP2

1) Menyiapkan terlebih dahulu Styrofoam yang tebal, kertas origami, gelas cup kertas, lem tembak, glukol, gunting, stik es cream.

2) Pada tahap pertama, sediakan bahan dan alat pilihlah warna kertas origami yang menarik.
3) Tahap kedua, gelas cup kertas sesuai dengan kebutuhan kita. Kemudian, hias gelas cup kertas tersebut dengan menggunakan kertas origami dan rekatkan dengan menggunakan lem tembak agar lebih menarik lagi, hias dengan angka 1-10.
4) Tahap ketiga, buatlah sebuah tulisan media PKP2 yang berupa print out, kemudian gunting satu persatu huruf dan tempelkan pada sebuah Styrofoam.
5) Tahap keempat, tahap tempel menempel. Yang pertama kita tempel yaitu tulisan media kantong pintar, kemudian kita letakkan pada sisi atas Styrofoam kita rekatkan menggunakan lem tembak agar lebih kuat, yang kedua kita tempel satu persatu kantong yang terbuat dari gelas cup kertas tadi dengan menggunakan lem tembak.
6) Tahap terakhir, silahkan hias sebaik mungkin media ini menurut imajinasi kalian, buatlah media ini semenarik mungkin dan sediakan bahan tambahan stik es krim untuk berhitung.

Penggunaan Media Papan Pintar Perkalian

1. Tentukansoal perkalian, contohnya 3 x 4
2. Ambil stik, mengisi 3 buah wadah diisi dengan 4 buah stik
3. Disimpan diwadah ke 1, wadah ke 2, sampai dengan wadah ke 4
4. Hitung semuanya, wadah stik 1 ditambah stik diwadah kedua dan stik wadah ke tiga serta di tambah stik wadah ke empat
5. Lalu simpan kartu hasilnya dipapan pintar perkalian

b. Tujuan (aprilliana reza, 2022) dari penggunaan media papan pintar perkalian ini adalah untuk:

1. Menanamkan memori dan pemahaman tentang perkalian secara visual
2. Dapat mengenal operasi hitung dengan cepat sambil bermain
3. Sebagai salah satu alat peraga pembelajaran matematika
4. Mengenal operasi perkalia pada matematika
5. Meningkatkan motivasi bagi siswa
6. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
7. Merangsang siswa dalam menciptakan suasana yang menyenangkan

c. Kekurangan Penggunaan Media Papan Perkalian Pintar yaitu:

1. Mengajar dengan menggunakan alat peraga memerlukan banyak waktu

2. Mudah bosan bila menunggu giliran jika penggunaan tidak tepat dan apabila penggunaan dalam skala kelas besar.

d. Kelebihan penggunaan media Papan Pintar Perkalian
    1. Menumbuhkan minat belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik
    2. Memperjelas makna sehingga siswa lebih mudah memahami
    3. Membuat siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran seperti mengamati, mempraktekkan dan sebagainya
    4. Membantu keberhasilan pendidik menyampaikan konsep perkalian agar lebih menarik.

KESIMPULAN

Bahwasannya di SDN 3 Sepatan terdapat beberapa murid yang masih kesulitan dalam memahami materi perkalian. Oleh karena itu peneliti membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk dapat menangani permasalahan yang terdapat pada kelas 2 d SDN 3 Sepatan dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Yang nantinya akan di beri eksperiment ke anak anak untuk mendapatkan perbedaan hasil anak anak yang di beri rangsang. Berdasarkan permasalahan yang dialami murid kelas 2 SDN 3 Sepatan maka akan di gunakan juga media PKP2 atau bisa di sebut Papan Kantong Pintar Perkalian. Media ini menggunakan papan dari sterofoam yang dilapisi kertas karton dan di tempeli gelas plastic sebagai wadah stik. Wadah tersebut di lapisi origami dan diberi angka 1-10. Berdasarkan kajian teoretis, dapat disusun kerangka berpikir penerapan alat peraga PKP2 dalam pembelajaran perkalian untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Pemahaman konsep yang rendah dalam pembelajaran di kelas, terutama terhadap materi perkalian pada mata pelajaran Matematika memberi dampak yang berkelanjutan saat siswa akan mempelajari materi baru dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Minimnya eksplorasi terhadap penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran membuat

materi yang disampaikan guru tidak bisa dipahami secara utuh oleh siswa. Dengan menggunakan media atau alat peraga, terutama alat peraga yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran akan berlangsung efektif dan bermakna, karena siswa menemukan sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan.

Yang diharapkan hasil yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini yaitu adanya peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi perkalian pada mata 31 pelajaran Matematika di kelas II SDN 3 Sepatan. Penelitian dinyatakan berhasil dan perlu dihentikan saat siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 75% pada tes uji pemahaman yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, H. N., & Fitrianawati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintarmatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(1), 41–47. https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785

Aliyah Madrasah Al Ahrom. (2021). *Media Pembelajaran : Pengertian, Manfaat dan Fungsinya*. https://mas-alahrom.my.id/jurnal/media-pembelajaran-pengertian-manfaat-dan-fungsinya/

aprilliana reza. (2022). *Penggunaan Media Pohon Pintar Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun*. https://www.kompasiana.com/rezaaprilianaapriliana1747/6376b79b08a8b57b296f9062/penggunaan-media-pohon-pintar-meningkatkan-kemampuan-berhitung-permulaan-pada-anak-usia-4-5-tahun

Bahri, S., & Arafah, N. (2021). Analisis Manajemen SDM Dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Di Era New Normal. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, *1*(1), 20–40. https://doi.org/10.31538/tijie.v1i1.2

Barata Aristho. (2020). *Konsep Perkalian Dasar Untuk Sekolah Dasar Kelas 2*. https://tamanpustaka.com/materi-pelajaran/read/22/konsep-perkalian-dasar-untuk-sekolah-dasar-kelas-2

khairon, arman. (2017). *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok perkalian dengan menggunakan metode demonstrasi berbantu media benda konkrit di kelas II MI Sultan Agung 03 Kecamatan Sukolilo Kabupaten Pati tahun pelajaran 2015/2016*. http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/6926/

Linar. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Metode Latihan (Drill) di Kelas IV SD Negeri 72 Kendari. *Jurnal Amanah Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*, 234–243.

lpmadmin2. (2022). *Mengenal Penelitian Kuasi Eksperimental: Definisi, Jenis & Contoh*. https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/17/mengenal-penelitian-kuasi-eksperimental-definisi-jenis-contoh/

Manapa, J. P. (2014). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi perkalian dengan penerapan metode jarimatika pada siswa sdn taimanu kabupaten sumba timur kelas iv semester i tahun pelajaran 2013/2014. *Sholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.

Novianty Chairunnisa, D. (2018). No. *Energies*, *6*(1), 1–8. http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A

2079230DC9AF11A333E295FCD8

S Theresia Sitorus Ayu. (2020). *New Normal di Tengah Pandemi Covid-19*. https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-sidempuan/baca-artikel/13169/New-Normal-di-Tengah-Pandemi-Covid-19.html

Sari, S. G., Ambiyar, A., Aziz, I., & Leffega, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing (Studi Berdasarkan Asesmen). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 1207–1216. https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.359

Tululi Imran. (2021). *6 Macam-macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa*. https://www.imrantululi.net/berita/detail/6-macammacam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa

Wijayanti, E. S. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Dasar Dengan Metode Jarimatika Dan Metode Drill Di Kelas Iii Mi Gisikdrono Semarang*.

Yosiva, A., Hendrawan, B., & Pratiwi, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) Dan Katalog Ajaib (Kajib) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD*, *7*(2), 20–16. https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2442