

Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Mis Mutiara Sei Mencirim

Muhammad Yasir

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

E-mail: Mhdyasir.666@gmail.com

Fibri Rakhmawati

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

E-mail: fibri_rakhmawati@uinsu.ac.id

Rora Rizky Wandini

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

E-mail: rorarizkiwandini@uinsu.ac.id

Abstract. Media plays an important role in the learning process because it can help achieve learning objectives. The purpose of this study was to see how the effect of using smart board media on students' addition and subtraction learning outcomes. This study used a quantitative method with a quasi-experimental research design. The population in the study was entirely class II students totalling 29 students, with a sample of 14 students of class II-A as the experimental class and 15 students of class II-B as the control class. Total sampling was used for sampling. To analyse the data, the Wilcoxon test was used which was carried out with SPSS version 20. The results showed that the use of smart boards had an effect on student learning outcomes in addition and subtraction material, namely the use of smart board media increased student learning outcomes when compared to conventional models. The use of smart board media in particular improves student learning outcomes with an average achievement of 83.2 very good compared to the conventional model which reaches an average of 63.3 with a moderate category. This research can be used to determine the effect of smart board media using other variables.

Keywords: Smart Board Media, Learning Outcomes

Abstrak. Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar penjumlahan dan pengurangan siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian seluruhnya adalah siswa kelas II yang berjumlah 29 siswa, dengan sampel 14 siswa kelas II-A sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas II-B sebagai kelas kontrol. Total sampling digunakan untuk pengambilan sampel. Untuk menganalisis data digunakan uji *Wilcoxon* yang dilakukan dengan *SPSS versi 20*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan papan pintar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan yaitu penggunaan media papan pintar meningkatkan hasil belajar siswa, jika dibandingkan dengan model konvensional. Penggunaan media papan pintar khususnya meningkatkan hasil belajar siswa dengan pencapaian rata-rata 83,2 sangat baik dibandingkan dengan model konvensional yang mencapai rata-rata 63,3 dengan kategori sedang. Penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh media papan pintar dengan menggunakan variabel lain.

Kata Kunci : Media Papan Pintar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

UU 20 Tahun 2003, yang mengatur tentang asas-asas Pendidikan Nasional mendefinisikan bagaimana pendidikan dalam negro yang tertuang dalam Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, dapat dikatakan sebagai sesuatu yang dilakukan, diupayakan, dan diciptakan untuk menghasilkan kondisi dan suasana dalam pembelajaran. Dalam pendidikan yang aktif ialah mengembangkan berbagai bakat dari anak didik yang didalamnya memiliki keunggulan spritual maupun kejiwaan agama. Dalam peranannya, pendidikan merupakan suatu yang kepentingannya sangat dibutuhkan ketika sebuah keterampilan siswa akan dikembangkan. Ketika mencari sebuah keberhasilan dalam pendidikan maka pendidikan sendiri tidak akan bisa dipalingkan dari sebuah pengetahuan yang bersumber dari sebuah kelas (Ahmad Rohani, dkk, 2021).

Ketika seseorang ingin mencapai sebuah apa yang diharapkan ataupun ingin mencapai cita-cita maka peran penting dari pendidikan akan sangat dibutuhkan untuk mencapainya. Pendidikan salah satu ikhtiar sengaja dikerjakan bersama seorang guru untuk menghasilkan siswa niscaya unggul dalam hal karakter, yang akan memungkinkan mereka untuk berpikir lebih luas dan mencapai tujuan dan cita-citanya.

Belajar dapat dikatakan salah satu pembeda dari karakteristik dari manusia atas mahluk lain, belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia dari mulai lahir hingga akhir hayatnya (Rora Rizky Wandini dan Maya Rani, 2018). Hal ini juga diartikan bahwa belajar bukan hanya untuk seorang pelajar saja. Akan tetapi sesudah selesai dari bangku sekolah belajar akan masih tetap berlanjut. Kegiatan belajar dan mengajar merupakan salah satu perkara yang dapat dinilai bersifat edukatif. Edukatif dapat dilihat dari kegiatan dimana seorang guru yang berhubungan dengan anak didiknya pada saat belajar dan mengajar. Semua yang bisa mendatangkan pengarahannya maupun pengetahuan ketika adanya jalinan para pendidik dan selalu melibatkan siswa maka itu dikatakan pembelajaran (Ahmad Rohani, dkk, 2021:208).

Agar kemajuan di Indonesia tidak terhambat oleh sumber daya manusia yang buruk, kualitas dan hasil belajar siswa perlu ditingkatkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia. Guru ataupun tenaga pendidik sangat dibutuhkan dan sangat penting keberadaannya dalam hal pengelolaan pembelajaran. Keberhasilan dari pengajaran seorang tenaga pendidik sebagai pelaksana proses ajar mengajar sangat mengambil andil dalam menentukan kesuksesan pendidikan di Indonesia (Ahmad Bukhori, 2018:106). Kebiasaannya di Indonesia sendiri metode mengajar yang dilakukan setiap guru hanyalah dengan bercerita yang dimana siswalah yang akan menjadi pendengar. Hal ini lah yang membuat keaktifan dari seorang siswa

menurun. Ketika seorang guru mengajar, guru harus lebih membuat suasana pembelajaran lebih aktif agar pelajaran tidak membosankan.

Ada beberapa hasil penelusuran yang terdapat di jurnal bahwa sanya di indonesia sendiri masih banyak daerah yang menggunakan belajar secara konvensional. Salah satunya ialah jurnal yang ditulis oleh Hilaria dan Stefanus di SMP PGRI 3 Paga menjelaskan bahwa selain materi yang sedikit susah, lingkungan belajar yang menantang juga dapat berkontribusi terhadap buruknya hasil belajar matematika siswa. Guru masih menjadi pusat pengajaran dan pembelajaran matematika. Sementara itu, metode pengajaran tradisional ataupun konvensional yang masih digunakan (Hilaria dan Stefanus, 2021:122). Zulyadaini mengklaim bahwa beberapa pengajar matematika SMP Kota Jambi masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau disebut juga metode tradisional. Dimana siswa kurang berpartisipasi dalam jalannya pembelajaran karena guru terutama berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan siswa adalah penerima pengetahuan atau penonton.

Salah satu tugas seorang guru ialah dimana ia harus membuat Siswa menjadi lebih puas dan mudah mendalami pelajaran yang mereka terima. Kewajiban seorang guru bukanlah terletak di bagian menciptakan keadaan suatu pembelajaran yang damai dan atraktif. Akan tetapi, seorang guru haruslah mampu membuat ataupun bisa menciptakan suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan dan memudahkan siswa mempelajari setiap pelajaran yang disajikan seorang guru. Dengan demikian, disimpulkan maka media pembelajaran ialah salah satu kegiatan yang dalam pemggunaannya menggunkan prasarana lingkungan yang dimana tujuannya ialah meningkatkan ilmu ataupun pengetahuan dan meningkatkan keterampilan bagi setiap orang yang ikut andil dalam memamfaatkannya (Aghni, 98-102).

Media merupakan sebagai semua bentuk yang dipakai yang bertujuan untu menyampaikan pemberitahuan ataupun informasi dan pesan. *Association of Education and Communication Technology* atau AECT, membuat definisi media ini (Septy Nurul Fadillah, dkk, 2020:244). Mengenai sudut pandang Fleming yang mencirikan media sebagai katalisator atau alat di mana interferensi dari dua pihak terjadi dan juga mendamaikannya (Syamsani, 2020:37). Pengertian media yang diberikan oleh Nurul Fadillah et.all meliputi segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (Nurul Fadillah, dkk 2021). Ahmad rohani memberikan pernyataan tentang media yaitu semua yang dapat dirasakan oleh indra yang memiliki fungsi sebagai sarana, perantara, ataupun alat yang digunakan untuk menunjang proses komunikasi (Rohani, 2019:5).

Kehadiran media mencatat keuntungan yang signifikan. Karena ketidakjelasan informasi yang disampaikan dapat diperbaiki dengan menggunakan media sebagai mediator dalam suatu kegiatan. Pada saat sebuah media telah digunakan, materi yang sulit yang harus diajarkan kepada siswa dapat disederhanakan. Selain itu, media mungkin mengkonkretkan konsep abstrak dengan menggunakan frasa atau kalimat tertentu untuk melambangkan kurangnya komunikasi guru. Kemudian hasil belajar digunakan dalam pendidikan sebagai ukuran keberhasilan karena menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang baik secara teoritis telah membantu siswa memahami dan menerapkan informasi mereka dengan cara yang sesuai dengan keterampilan mereka. Pada kenyataannya siswa mengembangkan kemampuannya untuk berinisiatif dan memecahkan kesulitan sendiri selama proses pembelajaran. Guru hanya memberikan bimbingan dan berperan sebagai fasilitator (Rora Rizky Wandinim, dkk, 2021:161). Namun dalam praktiknya, banyak guru yang terus menyampaikan gagasan sesuai dengan keyakinannya tanpa mempertimbangkan kemampuan siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda. memperhitungkan kemampuan siswa dengan tingkat kepandaian yang berbeda-beda. Guru yang terus menyajikan pelajaran dengan cara tradisional dan yang tidak memasukkan teknologi instruksional maupun media pembelajaran ke dalam rencana pelajaran mereka dikelas. Salah satu alasan mengapa hasil belajar siswa dalam matematika sangat buruk adalah kesulitan ini.

Maka kehadiran dari media papan pintar dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan tertentu selama proses pembelajaran. Papan pintar media dapat dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan maupun kepentingan anak muda. Media papan pintar berbentuk persegi terdiri dari berbagai warna yang indah, bentuk simbol numerik dan bentuk objek dua dimensi, yang dapat disesuaikan dengan tema pelajaran. Mardianto mengklaim salah satu media untuk materi edukasi adalah “media papan pintar”, lebih tepatnya “media pembelajaran papan pintar” (*Painer*). Menurut Anggraeni, media papan sebuah alat pembelajaran fleksibel yang sebagian besar menggunakan pepaya sebagai bahan bakunya. Argumen tersebut di atas menunjukkan mengapa media papan pintar dapat membantu pembelajaran huruf, angka, gambar, dan simbol dapat ditulis di papan pintar. Siswa sering diperkenalkan dengan konsep seperti huruf baru, angka, nama hewan, dan transportasi melalui media papan jenis ini (Ulfah Nabila dan Suyandi, 2020).



Gambar .1 Media Papan Pintar

Tujuan penggunaan media di kelas adalah untuk memastikan bahwa siswa memahami materi dan menganggapnya menarik dan menarik. Pernyataan “Media pembelajaran” menghimpun pengaruh yang amat banyak terhadap panca indera. Hal ini, dalam pandangan Yunus, dapat memastikan tingkat pemahaman seseorang, sebagaimana tertuang dalam kitab *Attar biyatu Watta'liim* (Azhar Arsyad, 2019:16). Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale (*cone of experience*), siswa memperoleh hasil belajar pengalaman secara langsung (apa yang mereka lakukan) pada tingkat 90% (Yudi Munandi, 2012:19). Penggunaan media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman lebih dari tidak menggunakannya. Hasil belajar bagi siswa diperoleh secara langsung dari mengalami apa yang telah diamatinya.

Berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan pada Senin, 7 November 2022, dengan wali kelas II di sekolah sampel, guru ataupun pengajar tidak selalu menjalankan media pembelajaran untuk membantu jalannya pembelajaran, terlebih-lebihnya pada materi pembelajaran penjumlahan dan penjumlahan. Guru biasanya hanya menanamkan pengetahuan dengan cara yang sudah ada. Terbatasnya fasilitas sekolah juga yang memaksa guru untuk menyesuaikan cara mereka mengajar Akibatnya, ilmu yang diajarkan oleh guru kepada siswa tidak begitu dipahami oleh siswa. Siswa memandang belajar matematika sebagai sulit, rumit, membutuhkan banyak hafalan rumus, dan terlebih-lebih condongnya membosankan. Hasil pembelajaran matematika harian siswa yang menunjukkan bahwa banyak anak yang belum memenuhi KKM menunjukkan hal tersebut. 17 dari 29 siswa kelas II masih kurang nilai KKM-

nya. Walaupun siswa sering mendapat nilai 60, batas akhir lembaga untuk KKM Matematika adalah 80. Dengan demikian, rata-rata nilai siswa tergolong rendah.

Abdurrahman mendefinisikan bahwa hasil belajar itu ialah: “suatu yang akan dicapai ketika sudah dilaksanakannya proses pembelajaran” (Sunarti Rahman, 2021:297). Ketika seseorang tersebut sudah mendapatkan berupa prestasi yang tinggi maka dapat dikatakan bahwa seseorang tersebut sudah berhasil dalam belajarnya. Dari teori yang sudah diutarakan oleh Abdurrahman maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa suatu hasil belajar ialah suatu keterampilan yang jelas yang harus dimiliki oleh siswa yang menunjukkan apakah berhasilnya ia belajar ataupun tidak berhasilnya. Jika seseorang tersebut memiliki prestasi yang sangat menonjol maka dapat dikatakan bahwa seseorang tersebut sudah berhasil pada belajarnya. Beberapa mata pelajaran memiliki hasil belajar yang sangat buruk, dan matematika tergolong didalamnya. Pembelajaran Matematika melahirkan suatu pasal yang mempelajari yang didalamnya memiliki langkah ataupun metode yang terstruktur dan sangat erat hubungannya dan selalu mengkaitkan fikiran, kegiatan yang berupa pengembangan bersifat pemecahan masalah yang disertai berupa penyampaian gagasan maupun informasi (Rora Rizky Wandini dan Oda kinata, 2019:4).

Lebih lanjut pada sebuah jurnal yang sudah ditelusuri terdapat Faktor tingkat rendah masih mempengaruhi hasil belajar dari siswa. Menurut sebuah jurnal yang ditulis oleh Sara et al., temuan penelitian menunjukkan bahwa instruktur, orang tua, dan teman semua berperan dalam buruknya hasil belajar matematika anak kelas tiga di SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar antara lain guru, orang tua, dan teman semua memiliki peran dalam pelajaran matematika. Kurangnya penekanan ditempatkan pada penggunaan buku cetak oleh guru saat mengajar, yang mencegah siswa dari memahami pelajaran. Saat anak belajar matematika di rumah, orang tua merasa kesulitan untuk membantu dan mengarahkan mereka. Selain itu, teman sekolah dan teman sekelas dapat berdampak ketika mereka tidak dapat menjelaskan dengan jelas cara menyelesaikan soal atau tugas matematika, yang berdampak buruk pada hasil belajar matematika siswa. Guru menggunakan berbagai strategi untuk membantu siswa belajar matematika dengan lebih baik, termasuk memberikan pekerjaan rumah agar mereka dapat berlatih, mengajarkan materi yang menantang, dan memanfaatkan metode pengajaran yang menarik (Sara, dkk 2018:134).

METODE

Desain kuantitatif dengan pendekatan *kuasi-eksperimen* digunakan dalam penelitian ini. Digunakan test sebagai instrumen penelitian dalam penyelidikan ini. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan menggunakan media papan pintar. Kelompok kedua, yaitu kelompok kontrol tidak menggunakan papan pintar atau teknik pengajaran konvensional. Kemudian kedua kelompok sampel ini akan diberikan *pretest* guna mengetahui keadaan awal atau sejauh mana pemahaman mereka mengenai materi terkait. Selanjutnya di akhir penelitian akan diberikan *post-test* untuk memperoleh data setelah diberikannya perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Tujuannya ialah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media papan pintar terhadap kemampuan kelompok eksperimen atau tidak. Tempat ataupun lokasi penelitian dikukan di MIS Mutiara Aulia, yang terletak di Jl. Jalti. Jl. Ps. IV No. 125 A, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara. Adapun waktu penelitian ini dimulai pada tanggal 07 November 2022. Pada penelitian ini, kelas II A akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas II B akan dijadikan sebagai kelas pembanding atau disebut juga sebagai kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media papan pintar memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran yang tengah berlangsung. Penggunaan media papan pintar dapat membantu penyampaian materi lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan. Karena konsep dari pembelajaran tersebut adalah dengan cara belajar sambil bermain. Anak seusia ini masih senang bermain, sehingga dengan adanya media papan pintar ini dapat membangkitkan kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu, terlihat hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media papan pintar lebih meningkat. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai siswa yang diajar dengan menggunakan media papan pintar adalah 83,2% dikategorikan sangat baik dalam Interpretasi Skor Berdasarkan Interval. Sedangkan nilai rata-rata siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional memperoleh rata-rata sebesar 65,3% dan dapat dikategorikan sedang dalam Interpretasi Skor Berdasarkan Interval. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang diajar dengan media papan pintar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional.

Adapun instrumen dalam penelitian ini berbentuk tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda yang terdiri atas 20 butir soal yang memuat 2 aspek indikator. Sebelum diujicobakan pada sampel, 20 butir soal ini telah di ujicobakan kepada siswa yang setara dengan sampel penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Setelah dihitung

menggunakan bantuan *SPSS versi 20*, diperoleh bahwa seluruh butir soal instrumen penelitian yang dikatakan valid dan dapat dipakai dalam penelitian. Sehingga peneliti hanya menggunakan 20 soal tes hasil belajar yang digunakan untuk instrumen penelitian. Setelah dilakukannya uji validitas tes dan pengujian tersebut telah valid, maka selanjutnya adalah pengujian reliabilitas. Berdasarkan hasil dari pengujian reliabilitas, diketahui bahwa $t_{hitung} > 0,90$. Nilai *Cronbach Alpha* yang didapatkan adalah sebesar 0,935 sehingga menunjukkan bahwa soal tersebut reliabel, dan jika dilihat berdasarkan indeks reliabilitas berada pada tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Setelah dilakukannya uji validitas dan reliabilitas tes, dilakukanlah pengujian normalitas untuk melihat kenormalan data penelitian. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan grafik histogram dan *Normal P-P Plot* diketahui bahwa penyebaran pada data tersebut belum kelihatan lurus. Sehingga untuk lebih meyakinkannya apakah berdistribusi normal atau tidak normal dilakukan pengujian menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun hasil dari pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan pada kelas eksperimen 0,355 $> 0,05$ dan untuk kelas kontrol dan 0,193 $> 0,05$. Sehingga, dapat dikatakan residual data telah berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas. Pada dasarnya, uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada varians antar kelompok. Berdasarkan pengujian homogenitas data yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikan *uji F* sebesar 0,758 maka nilai signifikan uji *F*hitung $> 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil dari pengujian data tersebut bersifat homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas, diketahui bahwa data hasil belajar matematika siswa materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berdistribusi normal dan memiliki sampel dengan *varians* yang homogen, maka dengan itu dapat dilakukan *uji hipotesis*. Dalam penelitian ini menggunakan *uji Wilcoxon*. Uji hipotesis dilakukan dengan *uji Wilcoxon* untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa materi penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan data dari hasil penelitian yang telah diujikan menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh *Asymp.Sig. (2-tailed)* bernilai 0,001. Karena nilai 0,001 lebih kecil dari $< 0,05$ maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan pintar berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas II. Hal tersebut terlihat dari hasil pelaksanaan penelitian, dimana peneliti menemukan bahwa siswa sangat antusias ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar, karena mereka merasa seperti bermain.

KESIMPULAN

Penggunaan media papan pintar memberikan kontribusi positif untuk pembelajaran berkelanjutan. Materi yang disampaikan dapat dibuat lebih menarik, beragam, dan menyenangkan dengan bantuan media papan pintar. Karena konsep di balik pembelajaran menggunakan media tersebut adalah belajar sambil bermain. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, penggunaan media papan pintar dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat pengaruh penerapan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini terlihat dari hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan media papan pintar lebih tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 83,2% yaitu kategori sangat baik dan nilai rata-rata siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional yaitu sebesar 65,3% **yaitu kategori baik**. Disamping itu, adanya pengaruh media papan pintar terhadap hasil belajar matematika siswa juga dibuktikan dengan *uji Wilcoxon* yang memperoleh nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* bernilai 0,001. Karena nilai 0,001 lebih kecil dari 0,05. Sehingga disimpulkan bahwa media papan pintar mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa materi penjumlahan dan pengurangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, I. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 16 (1).
- Azhar Arsyad, (2019). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Azura, A. Syahrifuddin, Zainul, A, (2018) Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV B SD Negri 147 Pekanbaru.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12 (2).
- Hilaria Melania Mbagho dan Stefanus Notan Tupen, (2021) Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan, *Jurnal Basicedu*, Volume 5, Nomor 1
- Nurul Fadillah. Nirwana Anas. Rora Rizki Wandini. (2021), Pengembangan Media Komik Tematik Islam, *Jurnal SEJ (Scool Education Journal)*. 11 (2)
- Rohani, (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rohani, A. Nurhalizah. Rizky, R. Ritonga, S. (2021), Pengaruh Metode Joyfull Terhadap Hasil Belajar ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH : Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5 (2).
- Rora Rizky Wandini dan Maya Rani Sinaga, (2018), Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Pembelajaran Tematik, *Jurnal Raudhah* 06 (1).
- Rora Rizky Wandini, dkk. (2020). Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2. (1)
- Rora Rizky Wandini, Tuti Rezeki Awaliyah Siregar, dan Wahyu Iskandar. (2021). Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas V MI/SD Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills), *AlMadrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5 (2).
- Rora Rizky Wandini. Oda Kinata Banurea. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan
- Sara, M. Hajidin, Elly, R. (2018) Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di SD Negri 1 Lambheu Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIKP Unsyiah*, 3 (3).
- Septy Nurfadillah, dkk. (2021) Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negri KOHOD III. *PENSA:Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3 (2).
- Sunarti Rahman. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. (2021). Hal. 29
- Syamsani. (2020). Transformaasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA:Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. 2 (3).
- Ulfah Nabila Magfi, N. Suyadi. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (*Smart Board*). *SELING : Jurnal Program Studi PGRA*. 6 (2)
- Wandini, Rora Rizy. (2018). Implementasi Pembelajaran Pakem Pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*.
- Yudi Munadi, (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada.