

Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Yang Dikembangkan Untuk Siswa Kelas II SD

Clara Resti Anggraini^{1*}, Kintan Limiansih¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

*Email: clararestianggraini@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terkait dengan media pembelajaran perkalian dan pembagian dan karakteristik media yang dikembangkan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan semua artikel yang memiliki penelitian serupa pada penelitian ini. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 11 artikel jurnal nasional yang diperoleh dari *google cendekia*. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa media pembelajaran yang dominan dikembangkan yaitu media model dengan tema permainan. Berdasarkan kajian literatur yang dikumpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas II sekolah dasar yaitu menarik, efektif, dan praktis.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Perkalian dan Pembagian, Matematika, Systematic Literature Review*

1. PENDAHULUAN

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang wajib dibelajarkan pada sekolah dasar. Pelajaran matematika tidak melulu tentang angka, tetapi jauh lebih dalam dari itu (Puspaningtyas, 2019). Menurut Ruseffendi (dalam Pitadjeng, 2015:6) untuk mengajarkan konsep matematika pada anak dengan baik dan dimengerti, maka materi hendaknya diberikan pada anak yang sudah siap intelektualnya untuk menerima materi tersebut. Hal ini sangat penting agar siswa mampu menggunakan konsep matematika yang diperlukan untuk menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Di Indonesia, sekitar 71% siswa tidak mencapai tingkat kompetensi minimum matematika (Laporan Nasional PISA 2018 Indonesia, 2018: 50). Hal ini sangat penting untuk menyelesaikan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika. Pada kenyataannya pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap tidak menyenangkan bagi siswa. Anggapan ini muncul karena siswa dikenalkan dengan matematika yang hanya sebuah angka dan rumus yang harus dihafalkan. Pengenalan masalah dalam pembelajaran matematika hendaknya sesuai dengan situasi mengajar sekaligus dapat melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pelajaran matematika yang diajarkan harus menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, agar tercapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Ketuntasan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru. Peranan guru sebagai pengarah dan fasilitator dalam pembelajaran menentukan pencapaian keberhasilan belajar. Kemampuan guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran matematika juga akan membantu siswa dalam mempelajari konsep secara sistematis, kreatif, dan logis.

Pada pembelajaran matematika terdapat operasi hitung, seperti perkalian, dan pembagian. Perkalian itu sendiri terbagi menjadi dua jenis: perkalian dasar dan perkalian lanjut (Haryono, 2014:59). Siswa kelas II sekolah dasar baru mempelajari perkalian dasar yang merupakan perkalian dua bilangan dengan satu angka. Perkalian juga dapat bermakna sebagai penjumlahan berulang. Sifat-sifat dalam perkalian yaitu, sifat komutatif (pertukaran, sifat tertutup dan sifat identitas. Sedangkan pembagian diartikan sebagai cara membagi yang dilakukan dengan pengambilan berulang (Haryono, 2014: 65). Konsep perkalian dan pembagian tersebut sulit dipahami oleh siswa karena masih bersifat abstrak. Maka diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi perkalian dan pembagian.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran (Putri & Dewi, 2020). Media adalah alat bantu proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran (Karmiani, 2018). Kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang mampu mempresentasikan materi dengan menarik dan nyata secara tidak langsung dapat mempengaruhi ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketertarikan siswa dalam media pembelajaran berpengaruh dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Selain itu, media pembelajaran dapat mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, karena melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Pada setiap proses metode SLR dalam mengidentifikasi jurnal secara sistematis menggunakan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Langkah-langkah dalam SLR antara lain *developing research question* (merumuskan pertanyaan penelitian), *developing the search strategy* (mencari artikel atau literatur yang sesuai dengan tema penelitian), *selection criteria* (menerapkan kriteria inklusi untuk menyeleksi artikel), *evaluation and analyse data* (mengevaluasi dan menganalisis data) dan *interpreting* (melaporkan temuan penelitian) (Andani *et al.*, 2021).

Berdasarkan dari langkah-langkah tersebut, maka peneliti mencari artikel jurnal dengan kata kunci media pembelajaran materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mendokumentasi semua artikel yang diperoleh pada penelitian ini. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 11 artikel jurnal nasional yang diperoleh dari *google cendekia*. Artikel yang telah dipilih merupakan artikel yang memiliki penelitian serupa, lalu artikel-artikel tersebut dianalisis dan dirangkum. Hasil penelitian ini kemudian dijadikan dalam satu pembahasan utuh pada artikel ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang dominan dikembangkan untuk materi pembagian dan perkalian untuk siswa kelas II sekolah dasar dan mengetahui karakteristik media pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Hasil data penelitian yang telah dimasukkan dalam kajian literatur penelitian ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait dengan media pembelajaran materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II sekolah dasar, yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terhadap Media Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SD

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Dwi Virgo Mulia Asmara, Dedi Kuswandi, Abdur Rahman As'ari, 2020)	Pengembangan Media Kobaki Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan media Kobaki (kotak bagi kali) adalah media yang dipakai untuk kegiatan belajar mengajar yang menyajikan cara berhitung perkalian dan pembagian dengan menggunakan kotak yang berbentuk balok dan menggunakan bola bekel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kobaki mendapatkan kriteria cukup layak, sangat menarik, dan sangat efektif untuk digunakan.

(Resti Sarifah Ningsih, Linda Hania Fasha, 2021)	Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Dengan Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola	Penelitian ini untuk melihat hasil belajar menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media biji-bijian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa, proses pembelajaran sangat baik, dan siswa merespon dengan sangat senang.
(Siti Nurlaila, Sri Hartatik, Akhwani, Mohammad Taufid, 2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Malongka (Mari Lompat Angka) Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended Materi Operasi Bilangan Kelas II SD	Penelitian ini mengembangkan permainan tradisional engklek yang diberi nama malongka (mari lompat angka) operasi bilangan. Operasi hitung yang digunakan adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Hasil dari penelitian ini adalah (1) media malongka mempunyai aspek menarik, menyenangkan, dan menumbuhkan kreativitas siswa, (2) kualitas media malongka operasi bilangan memiliki kualitas yang “sangat baik”, (3) hasil tes siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media ini dalam menyelesaikan soal <i>open ended</i> terkait operasi bilangan mengalami kenaikan serta siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
(Kolekta Maria, 2020)	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Dengan Menggunakan Media Congklak Di SD Katolik Wetakara	Penelitian ini menggunakan media congklak untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa materi perkalian dan pembagian. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media congklak dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian.
(Tiara Astari, Rohimi Zamzam, Natasya Dewitasari, 2020)	Video Pinkan-Pinba Untuk Mengenalkan Perkalian Dan Pembagian Dasar Pada Anak Usia 7-8 Tahun	Penelitian ini menggunakan media audio visual berupa video Pinkan-Pinba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video Pinka-Pinba dapat mengenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam materi perkalian dan pembagian dasar dalam mata pelajaran matematika.
(Fitri Purwaningtias, 2020)	Desain Aplikasi Pembelajaran Math Kelas II Berbasis Android (Studi Kasus: SD Negeri 1 Lingkis)	Penelitian ini adalah desain aplikasi pembelajaran matematika untuk kelas II SD. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi pembelajaran Math pada SDN 1 Lingkis dapat digunakan untuk pengembangan sistem menjadi aplikasi pembelajaran math sebagai penunjang untuk media pembelajaran agar lebih menarik siswa belajar matematika.
(Yana Setiani Mutia, Yumi)	Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian	Penelitian ini menggunakan model demonstrasi berbantuan media permen. Hasil penelitian ini

Sarassanti, Muhammad Akip, 2021)	Dan Pembagian Siswa Menggunakan Model Demonstrasi Berbantuan Media Permen Di Kelas II SDN 04 Nanga Pinoh.	menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep, serta dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi siswa secara langsung.
(Nurul Anggraini, Mohammad Muhyidin Nurzaelani, 2020)	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Di SDN Gunung Gede Kota Bogor	Penelitian ini menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan software utama menggunakan <i>Matchware Mediator 9.0</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran mampu untuk meningkatkan daya tarik dan mampu memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran peserta didik.
(Livia Leonita, 2020)	Pengaruh Media Permainan Kartu Mathca Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan media pembelajaran permainan kartu Mathca dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. Hasil penelitian ini adalah media permainan kartu Mathca berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.
(Tri Mulyati, Rida Fironika Kusumadewi, Nuhyal Ulia, 2021)	Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi	Penelitian ini menggunakan media buku komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran dimasa pandemic cukup memenuhi kriteria dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.
(Annisa Herlida Sari, 2020)	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Realia Pada Siswa Kelas 2 SD	Penelitian ini menggunakan media Realia, yaitu sumber belajar berasal dari benda-benda konkret. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Realia dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD.

Media Pembelajaran

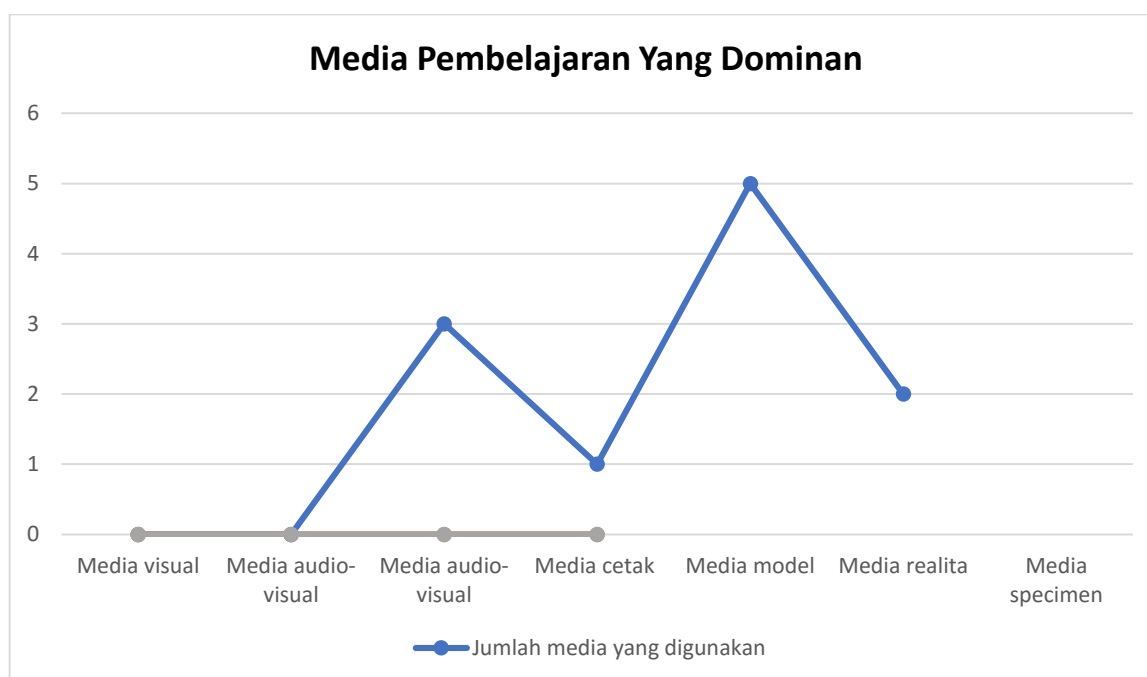
Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Sanjaya, 2016: 61). Media pembelajaran yang menarik memberikan rasa nyaman saat belajar tanpa ada unsur pemaksaan. Dengan media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat guna harus sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi (Karwati, 2014: 235-242) untuk memudahkan dalam memilih media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio-visual, media cetak, media model, media realita, media *specimen* (benda asli).

Hasil analisis terhadap 11 artikel terkait media pembelajaran materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II sekolah dasar ditemukan beberapa klasifikasi media pembelajaran yang diterapkan. Berikut adalah tabel implementasi klasifikasi media pembelajaran yang diterapkan dari artikel jurnal yang sudah dianalisis.

Tabel 2. Implementasi Klasifikasi Media Pembelajaran yang Diterapkan dari 11 artikel terkait

Klasifikasi Media Pembelajaran	Nama Media Pembelajaran	Jumlah
Media visual		
Media audio		
Media audio-visual	Video pinkan-pinba, desain aplikasi pembelajaran math, multimedia interaktif matematika	3
Media cetak	Media komik	1
Media model	Media kobaki, media keranjang biji-bijian, Media malongka, media congklak, media permainan kartu mathca	5
Media realita	Media berbantuan permen, media realia	2
Media <i>specimen</i>		
Total		11



Gambar 1. Pola media pembelajaran yang dominan

Pada Tabel 2 dan Gambar 1 dapat diketahui jika media model dengan tema permainan lebih banyak digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media model dengan tema permainan dapat diterapkan dalam media pembelajaran materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Karakteristik media pembelajaran dinilai dari aspek kebahasaan, kelayakan media pembelajaran, efektifitas media pembelajaran terhadap strategi pembelajaran, kelayakan tampilan/ isi media pembelajaran, dan reaksi atau tanggapan individu ketika menggunakan media pembelajaran (Suryani, 2018: 92). Penggunaan media model dengan tema permainan dalam media pembelajaran mempermudah siswa memahami konsep yang abstrak, menarik minat siswa untuk belajar, dan mudah digunakan oleh siswa. Namun perlu diperhatikan dalam penggunaan media model ini, karena jika guru tidak bisa mengarahkan permainan dengan baik, maka akan berdampak pada ketidaksampaian informasi yang diberikan.

Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern (Mashuri, 2019). Pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar memiliki keunikan tersendiri. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Desmita, 2014: 101) bahwa siswa sekolah dasar masuk pada tahap operasional konkret (usia 7-12 tahun). Pembelajaran matematika harus diarahkan pada pembelajaran yang konkret dengan menggunakan media dan pendekatan yang sesuai.

Perkalian dan Pembagian

Menurut Haryono (2014:4) perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya. Materi perkalian di kelas II sekolah dasar biasanya diawali dengan mengenalkan penjumlahan berulang menjadi perkalian. Hasil operasi perkalian juga dibatasi hanya sampai 2 angka saja. Penerapan materi perkalian di kelas II sekolah dasar paling besar dengan hasilnya 99 yaitu hasil dari operasi perkalian 11×9 .

Pembagian merupakan kebalikan dari perkalian. Menurut Heruman, pembagian merupakan pengurangan yang berulang hingga habis (2013). Konsep pembagian diawali dengan melakukan pengurangan berulang menggunakan bilangan yang sama sampai habis. Pemahaman siswa yang telah didapat selama mempelajari operasi pengurangan, selanjutnya digunakan untuk mempelajari pembagian.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media model dengan tema permainan lebih dominan digunakan dalam media pembelajaran materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II sekolah dasar. Berdasarkan karakteristik media pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk siswa kelas II sekolah dasar yaitu menarik, efektif, dan praktis.

Keterbatasan dalam penelitian hanya membahas media pembelajaran yang dominan serta karakteristik media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran materi perkalian dan pembagian yang tepat untuk siswa kelas II sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan dan untuk para penulis yang tulisannya ada dalam sitasi artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, M., Pranata, O.H., & Hamdu, G. (2021). *Systematic literature review: Model problem based learning pada pembelajaran matematika sekolah dasar*. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 404-417. Diperoleh dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/35391/15074>.
- Anggraini, Nurul., Mohammad Muhyidin Nurzaelani. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran matematika kelas 2 di SDN Gunung Gede Kota Bogor*. Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(1), 61-72. Diperoleh dari <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/EDUCATE/article/view/2733/1706>
- Asmara, Dwi Virgo Mulia., Dedi Kuswandi., Abdur Rahman As'ari. (2020). *Pengembangan media kobaki pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 5(12), 1839-1847. Diperoleh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/14358/6308>.
- Astari, Tiara., Rohimi Zamzam., Natasya Dewitasari. (2020). *Video pinkan-pinba untuk mengenalkan perkalian dan pembagian dasar pada anak usia 7-8 tahun*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian UMJ, 1-12. Diperoleh dari
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Haryono, Ari Dwi. (2014). *Matematika dasar untuk PGSD*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Heruman. (2013). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Karmiani, S. (2018). *Penggunaan media komik berbahasa inggris sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa inggris pada siswa kelas VIII SMPN 3 Teluk Kuantan*. JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran), 2(6), 883. Diperoleh dari <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/6514/5873>

- Karwati, E. (2014). *Manajemen kelas (classroom management): Guru profesional yang inspiratif, kreatif, menyenangkan dan berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Leonita, Livia., Budiyo. (2020). *Pengaruh media permainan kartu mathca terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(1), 49-58. Diperoleh dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/33252>.
- Maria, Kolekta. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Dengan Menggunakan Media Congklak Di SD Katolik Wetakara*. Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora, 1(12), 67-77. Diperoleh dari <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/378/260>.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyati, Tri., Rida Fironika Kusumadewi., Nuhyl Ulia. (2021). *Pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi*. Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 8(1), 28-39. Diperoleh dari <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/4054/2498>.
- Mutia, Yana Setiani., Yumi Sarassanti., Muhammad Akip. (2021). *Upaya meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian siswa menggunakan model demonstrasi berbantuan media permen di kelas IIC SDN 04 Nanga Pinoh*. Jurnal Pendidikan Matematika (Al Khawarizmi), 1(2), 33-41. Diperoleh dari <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/KJPM/article/view/273>.
- Ningsih, Resti Sarifah., Linda Hania Fasha. (2021). *Pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model teams games tournament berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola*. Journal Of Elementary Education, 4(4), 631-639. Diperoleh dari <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/5585/2487>.
- Nurlaili, Siti., Sri Hartatik., Akhwani., Mohammad Taufiq. (2020). *Pengembangan media pembelajaran malongka (mari lompat angka) dalam menyelesaikan soal open-ended materi operasi bilangan kelas II SD*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 577-592. Diperoleh dari <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/269/167>.
- Pitadjeng. (2015). *Pembelajaran matematika yang menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Purwaningtiyas, Fitri. (2020). *Desain aplikasi pembelajaran math kelas II berbasis android (Studi kasus: SD Negeri 1 Lingkis)*. Jurnal Informanika, 6(20), 37-41. <http://journal.poltekanika.ac.id/index.php/inf/article/view/164/152>.
- Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemendikbud. (2019). *Pendidikan Di Indonesia belajar dari hasil PISA 2018: Programme for international student assessment*. Kemendikbud. Diperoleh dari <https://simpandata.kemdikbud.go.id/index.php/s/tLBwAm6zAGGbofK>.
- Puspaningtyas, N.D. (2020). *Berpikir lateral siswa SD dalam pembelajaran matematika*. MATHEMA JOURNAL, 1(1), 51. Diperoleh dari <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/351/245>.
- Putri, L.A., & Dewi, P. S. (2020). *Media pembelajaran menggunakan video atraktif pada materi garis singgung lingkaran*. MATHEMA JOURNAL, 2(1), 32-39. Diperoleh dari <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/568/355>.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Annisa Herlida. (2020). *Peningkatan hasil belajar matematika melalui media realia pada siswa kelas 2 SD*. Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 7(1), 52-58. Diperoleh dari <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/6835/pdf>.
- Suryani dkk. (2018). *Media pembelajaran inovatif*. Bandung: PT Remaja.