

PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 5 SDN 2 BATANJUNG

Rike Parita Rijkiyani
STIQ Amuntai, Kalimantan Selatan
rikeparita6@gmail.com

Abstrak

Sekolah sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar diharapkan mampu melakukan perbaikan dan perubahan agar pandangan yang keliru tentang matematika sebagai pelajaran yang sulit dapat diubah. Dalam pembelajaran matematika banyak ditemui problem seperti kurang semangatnya siswa dalam proses pembelajaran karena mata pelajaran matematika cenderung membosankan. Landasan penelitian ini yaitu adanya siswa yang masih kebingungan terhadap materi tentang bangun ruang. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Media yang dianggap sesuai yaitu media ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika dengan menerapkan media ular tangga pada siswa kelas V SDN 2 Batanjung, Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas Kalimantan Tengah. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 2 Batanjung pada pelajaran matematika.

Kata kunci : matematika, media, minat belajar

PENDAHULUAN

Hasbullah menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”¹

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari. Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar. Menurut Gie, minat mempunyai peranan dalam “melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”.² Sedangkan belajar adalah perubahan yang relatif permanen di dalam perilaku yang terjadi karena praktek yang diperkuat.³

¹ Md Fandy Prasatha Kasna, Wyn Romi Sudhita, dan Ni Wyn Rati, “Penerapan Model Pembelajaran CRH (Course Review Horay) dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD,” *E-Journal PGSD* Vol. 3, No. 1 (2015): h. 2.

² Erlando Doni Sirait, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika,” *Jurnal Formatif* Vol. 6, No. 1 (2016): h. 37.

³ Rudi Susilana dan Heli Ihsan, “Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Berdasarkan Kajian Teori Psikologi Belajar” Vol. 1, No. 2 (2014): h. 2.

James dan James, mengemukakan bahwa matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan dengan satu sama lainnya. Matematika mampu berkembang sendiri sebagai suatu ilmu untuk melayani kebutuhan pengembangan ilmu pengetahuan lain. Oleh sebab itu, penguasaan terhadap matematika penting sebagai pengembangan kualitas masyarakat dalam menghadapi tantangan di zaman perkembangan teknologi yang saat ini.

Hasil survey menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika peserta didik di Indonesia masuk dalam peringkat rendah. Hasil ini merupakan salah satu tugas bagi guru sekolah dasar sebagai dasar pendidikan pertama dalam belajar matematika secara formal, guna mengembangkan mutu pendidikan matematika.⁴

Adanya sebuah paradigma yang berkembang di kalangan masyarakat bahwa proses belajar itu cenderung dengan buku dan menulis, secara tidak sengaja telah mematikan kreatifitas tenaga pengajar kita selama ini untuk mengeluarkan sistem pengajaran yang dinamis dan efektif. Salah satu sebabnya adalah kurangnya kiat guru untuk membangun sebuah hubungan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu minimnya pengetahuan guru tentang pengembangan dan manfaat media pembelajaran alternatif.⁵

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar di Indonesia khususnya matematika adalah mata pelajaran yang terfokus kepada siswa. Dalam pembelajaran matematika banyak ditemui problem seperti kurang semangatnya siswa dalam proses pembelajaran karena mata pelajaran matematika cenderung membosankan.⁶ Sehubungan dengan hal itu, dalam konteks pembelajaran matematika diperlukan adanya kreativitas guru dalam suatu pembelajaran, contohnya dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik.

Dalam proses belajar mengajar keberadaan media mempunyai makna yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan bisa dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang tidak mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabsrtakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.⁷

⁴ Mohammad Fahmi Nugraha, *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Bandung: Edu Publisher, 2020), h. 31-33.

⁵ Rahina Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan No. 1*, 2007, h. 35-36.

⁶ Huri Suhendri, "Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Formatif* Vol. 1, No. 1, h. 29.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), h. 136.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui media ular tangga.

Penelitian ini menghasilkan manfaat secara teoritis dan secara praktis, Manfaat teoritis yang bisa diambil adalah menemukan pengetahuan baru tentang media yang tepat digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas V dan sebagai dasar untuk menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika sekolah dasar khususnya kelas V. Adapun bagi guru yaitu agar dapat menambah ilmu pengetahuan bidang pendidikan anak sekolah dasar khususnya dalam mata pelajaran Matematika dan sebagai bahan guru dalam penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan terkait dengan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan bagi peneliti agar dalam menyampaikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif sehingga anak didik merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan bagi pembaca dapat menambah pengetahuan mengenai media yang tepat digunakan dalam mengajarkan pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambaran secara jelas fenomena selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena tersebut adalah situasi kelas dan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika selama proses.⁸

Penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data dalam suatu latar alamiah dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi dalam peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan dengan cara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.⁹

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

Observasi

Pengamatan dilakukan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Objek yang diamati yaitu interaksi anak didik dengan pendidik, anak didik dengan anak didik, anak didik dengan sumber belajar, motivasi anak didik saat mengikuti pembelajaran, dan secara keseluruhan

⁸ Andi Irawan dan Melda Ayu Wardani, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* Vol. 1, No. 4 (2016): h. 343.

⁹ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV Jejak, 2018), h. 7-8.

berjalannya proses pembelajaran. Metode ini digunakan untuk alat pencarian data tentang keadaan lingkungan, interaksi belajar siswa, problem-problem yang muncul pada saat proses pembelajaran, upaya-upaya guru untuk mengatasinya, serta minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga.

Wawancara

Wawancara dilakukan pada peserta didik dan pendidik. Pada peserta didik, wawancara dilakukan guna mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran yang telah berlangsung ataupun sebelum adanya penelitian ini serta hal-hal yang berhubungan dengan peserta didik dan proses pembelajaran. Pada pendidik, wawancara dilakukan guna mengetahui pembelajaran sebelum adanya penelitian dan setelah adanya penelitian, termasuk apakah ada kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dan lain-lain.

Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan tertulis atau film, yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik, atau dapat juga disebut dengan catatan atau karangan secara tertulis tentang perbuatan, pengalaman, dan kepercayaan. Manfaat pengumpulan dokumen, diantaranya adalah guna memperoleh kejadian nyata tentang situasi sosial dan arti berbagai faktor di sekitar subjek penelitian. Dokumentasi disini digunakan untuk mengetahui sarana dan prasarana sekolah serta gambar keadaan saat pembelajaran berlangsung.¹⁰

Penelitian ini menggunakan metode triangulasi data untuk teknik pengukuran keabsahan data. Metode triangulasi dikerjakan dengan cara membedakan informasi atau data dengan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan teknik yang berbeda-beda guna mendapatkan data dari sumber yang sama yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan membandingkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika dengan menerapkan media dan tanpa menerapkan media ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan, baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini berarti bahwa tujuan belajar matematika untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan menunjang dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain.¹¹

¹⁰Ika Setiawati, "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Pada Siswa Kelas I Adam MI Perwanida," *Jurnal Al Himah* Vol. 3, No. 1 (2021): h. 91.

¹¹Diah Sunarsih dan Yulianti Novi, *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Active Learning* (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha Anggota IKAPI, 2021).

Meningkatkan minat belajar pada setiap pembelajaran itu penting, terlebih dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yang bagi sebagian siswa kurang diminati. Jika siswa kurang berminat mempelajari matematika maka kemampuan siswa di bidang matematika akan terhambat.¹² Dengan memiliki minat belajar yang tinggi, siswa akan mampu belajar dan berlatih matematika dengan baik, sehingga siswa akan lebih mudah untuk dilatih berpikir secara kritis, kreatif, cermat dan logis yang menjadikan siswa dapat berprestasi dengan baik dalam pelajaran matematika.¹³

Media pembelajaran yang menarik mampu menjadi rangsangan bagi anak didik pada proses pembelajaran. Media pada hakikatnya adalah salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.¹⁴

Peranan media dalam proses belajar mengajar menurut Gerlac dan Ely yaitu : menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau keadaan; menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan; dan menampilkan suatu objek atau kejadian yang mengandung makna.¹⁵

Permainan-permainan tradisional sederhana bisa menjadi sumber inspirasi untuk merancang sebuah media pembelajaran. Kita ketahui bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di Indonesia saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara sendiri-sendiri. Secara psikologis, ular tangga terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Para pakar psikologi mengatakan, bahwa permainan tradisional cenderung lebih memberi manfaat dibandingkan permainan melalui media elektronik.

Dalam penelitian ini media papan ular tangga dimodifikasi sehingga membentuk media permainan yang komunikatif dan mudah dipahami, dengan visualisasi eye catching, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular tangga komunikatif disertai dengan gambar yang menarik dan full colour mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Dalam sebuah penelitian psikologi pendidikan disebutkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi full colour yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang sudah diberikan.¹⁶

¹² Erlando Doni Sirait, h. 36.

¹³ Erlando Doni Sirait, h. 36.

¹⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" Vol. 3, No. 1 (2018): h. 172-173.

¹⁵ Lasia Agustina, "Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Formatif* Vol. 1, No. 3 (2010): h. 237.

¹⁶ Rahina Nugrahani, h. 2

Sesudah melaksanakan pengamatan mengenai sistem KBM matematika di SDN 2 Batanjung pada kelas V peneliti mendapatkan fakta bahwa motivasi guru guna memperbaharui suasana KBM di dalam kelas masih kurang. Sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan cenderung membosankan. Melalui penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan ide dan motivasi bahwa membuat media pembelajaran itu mudah. Hal-hal kecil di sekeliling kita sesungguhnya mampu menjadi inspirasi yang luar biasa dalam membuat media pembelajaran jika kita mau berpikir secara kreatif.

Media yang dibuat terinspirasi dari permainan konvensional ular tangga yang diketahui dengan baik oleh anak-anak di seluruh dunia. Permainan konvensional yang populer ini dirubah sebaik mungkin sehingga bisa menjadi suatu media pembelajaran yang disenangi anak-anak serta efektif guna meningkatkan pemahaman siswa. Petak permainan didesain warna warni dan dilengkapi dengan berbagai amplop pertanyaan. Permainan ini dilakukan oleh beberapa kelompok dan satu kelompok terdiri dari 2-3 siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, antusiasisme peserta didik saat menggunakan media pembelajaran ini sangat tinggi, siswa tampak begitu tertarik dan bersemangat menggunakan media pembelajaran ini. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh ketika mereka berhenti di amplop pertanyaan, dan peserta didik yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan jawaban peserta didik lain supaya mereka tidak terlewat satu putaran karena tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Secara umum dinilai bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan minat siswa dalam pelajaran matematika.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, suasana belajar yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan semua peserta didik dapat berlomba untuk menjadi yang terbaik pada proses pembelajaran. Berdasarkan temuan di lapangan, dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika serta dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dan merasa senang dalam proses pembelajaran.¹⁷

Pendapat guru bidang studi atau guru pendamping dalam penerapan media pembelajaran ular tangga ini juga berperan untuk mengukur keefektifan media. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru pendamping, dapat diketahui bahwa guru menganggap media pembelajaran berbentuk ular tangga ini sangat efektif untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika.¹⁸

¹⁷ Imam Baiquni, "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika" Vol. 1, No. 2 (2016): h. 202.

¹⁸ Rahina Nugrahani, h. 41-43

Media ular tangga ini mendapat respon yang baik oleh pendidik dan peserta didik. Guru merespon baik karena hadirnya media ini mampu membantu guru menyampaikan materi yang ada pada pelajaran matematika materi bangun ruang. Respon baik juga ditunjukkan peserta didik, yaitu mereka suka dengan ini. Berdasarkan uraian dapat ditarik kesimpulan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹⁹

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui berbagai teknik seperti observasi, wawancara dan dokumentasi maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah media yang efektif guna meningkatkan minat siswa kelas V SDN 2 Batanjung terhadap pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari antusiasisme siswa pada saat menggunakan media pembelajaran ini. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

SARAN

Untuk meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar khususnya pada pelajaran matematika, guru diharapkan bisa memanfaatkan alat bantu (media) untuk merangsang minat belajar siswa. Menciptakan sebuah alat bantu tidak terlalu sulit, hal-hal di sekitar kita dapat menjadi inspirasi dalam membuat sebuah media pembelajaran. Pihak sekolah dasar diharapkan bisa memberikan partisipasi lebih banyak dalam rangka mendukung kegiatan guru dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Lasia. "Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Formatif* Vol. 1, No. 3 2010: h. 237.
- Anggito, Albi, dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Jejak, 2018.
- Bahri Djamarah, Syaiful, dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997.
- Baiquni, Imam. "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika" Vol. 1, No. 2 2016: h. 202.
- Diah Sunarsih dan Yulianti Novi. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Active Learning*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha Anggota IKAPI, 2021.
- Doni Sirait, Erlando. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Jurnal Formatif* Vol. 6, No. 1 2016: h. 37.

¹⁹ Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini, "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI," *Jurnal Pendidikan Guru MI* Vol. 4, No. 1 (2017): h. 125.

- Fahmi Nugraha, Mohammad. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Edu Publisher, 2020.
- Fandy Prasatha Kasna, Md, Wyn Romi Sudhita, dan Ni Wyn Rati. “Penerapan Model Pembelajaran CRH (Course Review Horay) dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD.” *E-Journal PGSD* Vol. 3, No. 1 2015: H. 2.
- Irawan, Andi, dan Melda Ayu Wardani. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* Vol. 1, No. 4 2016: h. 343.
- Nugrahani, Rahina. “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar.” *Lembaran Ilmu Kependidikan No. 1*, 2007, h. 35-36.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” Vol. 3, No. 1 2018: h. 172-173.
- Setiawati, Ika. “Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Pada Siswa Kelas I Adam MI Perwanida.” *Jurnal Al Himah* Vol. 3, No. 1 2021: h. 91.
- Sirait, Erlando Doni. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (30 April 2016). <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>.
- Suhendri, Huri. “Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Formatif* Vol. 1, No. 1 : h. 29.
- Susilana, Rudi, dan Heli Ihsan. “Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Berdasarkan Kajian Teori Psikologi Belajar” Vol. 1, No. 2 2014: h. 2.
- Widhi Atmoko, Sigit, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini. “Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI.” *Jurnal Pendidikan Guru MI* Vol. 4, No. 1 2017: h. 125.