



## Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Media Cube Net di Kelas IV SDN Dukuh Kupang II-489 Surabaya

Kayyisah<sup>1\*</sup>, Lusy Tunik Muharlisiani<sup>2</sup>, Mei Puspita Dewi<sup>3</sup>

<sup>1, 2</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>SDN Dukuh Kupang II-489 Surabaya, Indonesia

[ppg.kayyisah93628@program.belajar.id](mailto:ppg.kayyisah93628@program.belajar.id)<sup>1\*</sup>

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya

Korespondensi penulis: [ppg.kayyisah93628@program.belajar.id](mailto:ppg.kayyisah93628@program.belajar.id)

**Abstract.** *This study was motivated by the low interest in learning of fourth grade students of SDN Dukuh Kupang II Surabaya. The objectives of this study are to: (1) describe the steps to increase students' interest in learning by using cube net learning media; (2) increase the interest in learning of grade IV students in the 2023/2024 academic year through the use of cube net learning media. This research is a type of Classroom Action Research (PTK) with research subjects totalling 28 fourth grade students of SDN Dukuh Kupang II Surabaya in the 2023/2024 academic year. The instruments used were questionnaires and observation sheets, while the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. The results showed that: (1) The steps to increase interest in learning by using cube net learning media have been successfully implemented through various activities such as material delivery, group learning, data collection, working on student worksheets, and group presentations; (2) The application of cube net learning media is effective in increasing student interest in learning, seen from the increase in the average value of student interest in learning from the initial condition of 65.53 (less) to 75.37 in cycle I and 81.8 (high) in cycle II.*

**Keywords:** *Learning Interest, Mathematics, Cube Net Media, Four-grade*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang II Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran cube net; (2) meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada Tahun Pelajaran 2023/2024 melalui pemanfaatan media pembelajaran cube net. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang II Surabaya tahun pelajaran 2023/2024. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan lembar pengamatan, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Langkah-langkah untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran cube net telah berhasil dilaksanakan melalui berbagai kegiatan seperti penyampaian materi, pembelajaran kelompok, pengambilan data, pengerjaan lembar kerja siswa, dan presentasi kelompok; (2) Penerapan media pembelajaran cube net efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terlihat dari peningkatan rata-rata nilai minat belajar siswa dari kondisi awal 65,53 (kurang) menjadi 75,37 pada siklus I dan 81,8 (tinggi) pada siklus II.

**Kata kunci:** Minat Belajar, Matematika, Media Cube Net, Kelas 4

### 1. PENDAHULUAN

Tujuan utama pendidikan nasional Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan pada dasarnya adalah upaya manusia untuk membentuk kepribadiannya sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budayanya. Meskipun sederhana, namun setiap masyarakat memiliki proses pendidikan yang berlangsung dalam peradabannya. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan telah menjadi

bagian integral dalam sejarah peradaban umat manusia. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang merasuk ke dalam segala bidang kehidupan manusia. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi Mata Pelajaran Matematika untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah menegaskan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk membentuk sikap apresiasi terhadap relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang mencakup rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap tekun dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah matematika. Hal ini menandakan bahwa peningkatan minat belajar siswa menjadi salah satu fokus utama dalam pembelajaran matematika di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep matematika (Kartikasari, 2019).

Minat belajar matematika memegang peranan penting dalam motivasi siswa di lingkungan pendidikan. Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh seberapa besar minat mereka terhadap matematika. Ketidakaktifan, rasa malas, serta ketakutan akan kegagalan siswa seringkali disebabkan oleh kurangnya minat belajar (Suwijo, 2017). Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika menjadi hal yang mendesak. Peserta didik yang memiliki minat yang kuat terhadap suatu mata pelajaran cenderung akan menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran, karena mereka merasa tertarik dan termotivasi. Seperti yang diungkapkan oleh Syah (2006:151), minat merujuk pada kecenderungan atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Ketika minat terhadap pembelajaran terwujud, proses belajar akan berjalan dengan lebih lancar. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran biasanya memiliki tujuan yang jelas sehingga mereka akan lebih menyukai pelajarannya (Suparyanto dan Rosad, 2015, 2020). Siswa yang kurang tertarik terhadap pendidikan umumnya akan menunjukkan prestasi di bawah potensinya, terutama dalam mata pelajaran yang kurang diminatinya. Mereka cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika adalah minat belajar siswa terhadap mata pelajaran

tersebut. Di SDN Dukuh Kupang 2 Surabaya, terdapat permasalahan terkait rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas IV.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di SDN Dukuh Kupang II Surabaya, terungkap bahwa siswa mengalami kesulitan dalam materi diagram, khususnya dalam diagram gambar. Dalam pengajaran, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah secara dominan dan jarang memanfaatkan alat peraga, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi antara siswa dan guru juga terlihat minim, dengan siswa kurang proaktif dalam mengajukan pertanyaan selama pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan dan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal pendekatan pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan minat belajar matematika. Salah satu pilihan media pembelajaran yang bisa digunakan adalah alat peraga *cube net*.

Media pembelajaran memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *cube net*, yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara konkret dan mempermudah pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas IV SDN Dukuh Kupang II Surabaya melalui pemanfaatan media *cube net* dalam proses pembelajaran. Diharapkan melalui penerapan media *cube net*, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran matematika, meningkatkan minat belajar, serta mencapai pemahaman konsep yang lebih baik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

## **2. KAJIAN TEORI**

### **Minat Belajar**

Kata minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:450) adalah keinginan yang kuat, gairah, kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut Slameto (2010:180) mengungkapkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Menurut Gagne (1970) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya

disebabkan oleh proses pertumbuhan saja (Sagala, 2014: 17). Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu.

Menurut Slameto (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Hilgard dalam Slameto (2010: 57) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Sedangkan menurut Winkel (2014: 212) minat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi tertentu.

Sementara itu, Suyono dan Hariyanto (2011: 9) menyatakan bahwa, "Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian". Edward Thomdike berpendapat belajar adalah proses orang yang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. (Sagala, 2014: 51) Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau proses yang ditempuh seseorang untuk memperoleh perubahan baik pengetahuan, sikap/tingkah laku, maupun keterampilan yang dilakukan secara bertahap. Berdasarkan uraian tentang minat dan belajar dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan yang dimiliki seseorang untuk memperoleh perubahan baik pengetahuan, sikap atau tingkah laku, maupun keterampilan yang diminati.

## **Pembelajaran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Menurut Majid (2014:15) pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual. Artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya. Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-

konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Sedangkan menurut Siregar dan Nara (2010:12) pembelajaran merupakan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

### **Media Pembelajaran Cube Net**

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai "antara" atau "sedang" (Latuheru, 1988: 14). Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Menurut Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. *Cube net* adalah representasi data multidimensi yang dimaksudkan untuk memudahkan pengambilan data dan analisis terstruktur dari data yang mendasarinya. Bila disusun dalam kubus, bukan jaringan tabel relasional, pengguna akan lebih mudah membuat hubungan antara data yang mungkin sulit dipahami. Hal ini secara langsung menghasilkan analisis mendalam yang lebih baik dan penelusuran mendalam yang canggih. Setiap sisi kubus dapat diprogram untuk mewakili kategori tertentu dan pengguna dapat memutar kubus untuk melihat data yang sama dari perspektif yang unik. Oleh karena itu pembelajaran *cube net* dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan visualisasi, pemetaan, dan pemahaman ruang. Melalui aktivitas melipat dan merakit *cube net*, siswa dapat memperkuat konsep tentang sifat-sifat kubus, seperti jumlah sisi, rusuk, dan sudut. Selain itu, pembelajaran *cube net* juga dapat merangsang kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa, karena mereka dihadapkan pada tugas untuk memahami dan memanipulasi bentuk-bentuk geometris secara konkret.

### **3. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart yang melibatkan empat tahapan pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupang II Surabaya, sedangkan fokus penelitian ini adalah pada minat belajar dan kerjasama siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupang II Surabaya.

Penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi dalam setiap siklusnya. Jumlah siklus yang dilakukan disesuaikan dengan kompleksitas permasalahan yang ingin dipecahkan. Tujuan dari tahap refleksi adalah untuk mengevaluasi kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dapat mencakup identifikasi kesulitan belajar yang dihadapi siswa, indikator keberhasilan yang belum tercapai, serta hambatan-hambatan yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil refleksi tersebut kemudian dianalisis untuk ditarik kesimpulan. Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti dapat mengetahui peningkatan minat belajar dan kerjasama siswa, sehingga dapat membuat keputusan apakah siklus berikutnya perlu dilanjutkan dengan perbaikan dan modifikasi, atau dihentikan.

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja siswa sebagai instrumen pembelajaran, serta lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data tambahan. Untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh, penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk. Validitas konstruk dalam penelitian ini tercermin dalam penyusunan kisi-kisi soal. Proses validitas konstruk dilakukan melalui uji ahli, di mana instrumen yang telah disusun dikonsultasikan kepada para ahli, yaitu dosen pembimbing dan guru pamong. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa jawaban yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Sugiyono (2007:271) menyarankan bahwa untuk menguji validitas konstruk, dapat dilakukan dengan meminta masukan dari para ahli. Oleh karena itu, peneliti meminta pendapat dari para ahli mengenai instrumen yang telah disusun. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan metode validitas konstruk untuk melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran, lembar pengamatan, dan kuesioner.

#### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan studi tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Peneliti menerapkan penelitian ini pada dua siklus yang melibatkan siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupang II Surabaya. Variabel yang diteliti adalah minat belajar. Tujuan dari kegiatan pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat belajar kelas IV dengan menggunakan media *cube net*. Data minat belajar dikumpulkan melalui lembar observasi dan kuesioner.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan media pembelajaran *cube net* pada setiap sesi pertemuan baik dalam siklus I maupun siklus II. Model ini terdiri dari lima langkah yang digunakan oleh peneliti, yaitu tahap pertama adalah penyampaian materi pelajaran, tahap kedua adalah pembelajaran kelompok, tahap ketiga adalah pengumpulan data, tahap keempat adalah pengerjaan lembar kerja siswa dan tahap kelima adalah presentasi kelompok.

Pada siklus 1, dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2024. Langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *cube net* telah dijelaskan secara rinci dalam bab II. Konsep media *cube net* dijelaskan kepada siswa, di mana mereka bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal bersama teman sekelompok, kemudian kelompok-kelompok tersebut mencari data untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Tujuan dari penerapan media ini dalam pembelajaran adalah untuk mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran, mengingat dalam pengamatan sebelumnya oleh peneliti, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi.

Pada siklus II, proses pembelajaran dilakukan dengan pola yang serupa dengan siklus sebelumnya, yaitu satu pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2024. Langkah-langkah pembelajaran dalam siklus II hampir identik dengan siklus sebelumnya, dengan perbedaan pada pencarian data oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dengan penerapan media pembelajaran *cube net*, terbukti bahwa dapat meningkatkan minat belajar. Keberhasilan ini tercermin dari pencapaian indikator, keberhasilan berupa kriteria target minat belajar siswa yang telah ditetapkan. Peningkatan minat belajar siswa dapat diamati dari nilai rata-rata hasil observasi dan kuesioner pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan. Pada awalnya, nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 65,53, kemudian meningkat menjadi 75,37 pada siklus I dan mencapai 81,8 pada siklus II. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD telah meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar.

**Tabel 1:** Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Kondisi Awal	Instrumen	Target	Hasil/Capaian		
					Siklus I	Siklus II	
Minat belajar	1. Perhatian/memuaskan perhatian	65,53	Lembar observasi	75 (cukup)	75,6 (cukup)	81,78 (tinggi)	
	2. Partisipasi		Kuisisioner	75 (cukup)	75,14 (cukup)	81,82 (tinggi)	
	3. Kemauan berkembang						
	4. Rasa senang						
Rata-rata nilai					75,37 (cukup)	81,8 (tinggi)	

Rata-rata skor minat belajar siswa pada awal penelitian sebesar 65,53 meningkat menjadi 75,37 pada siklus I dan mencapai 81,8 pada siklus II. Minat belajar siswa yang semula tergolong sedang pada tahap pra-intervensi meningkat menjadi tinggi pada tahap pasca-intervensi. Tingkat ketertarikan siswa terhadap proses belajar dapat dilihat dari semangat, perhatian, ketekunan, dan dedikasi yang mereka tunjukkan selama proses pembelajaran. Ketika pengalaman belajar siswa menghasilkan pencapaian yang memuaskan, minat belajar siswa terhadap proses belajar mengajar cenderung meningkat. Dari hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *cube net* yang dilaksanakan dengan efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dalam konteks penelitian ini tercermin dari rasa ingin tahu, antusiasme dalam mengikuti pelajaran, kegembiraan dalam proses pembelajaran, partisipasi aktif, kemampuan bersosialisasi dengan teman, dan ketekunan dalam belajar. Dengan semakin meningkatnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan.

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang disajikan mengenai peningkatan minat belajar dengan menggunakan media *cube net* pada materi diagram gambar di kelas IV SDN Dukuh Kupang II Surabaya, dapat disimpulkan bahwa: (1) Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *cube net* meliputi: penyampaian materi, pembelajaran kelompok, pengambilan data, pengerjaan lembar kerja siswa dan presentasi kelompok. (2) Penerapan media pembelajaran *cube net* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas IV SDN Dukuh Kupang II Surabaya. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai minat belajar siswa, dari 65,53 (rendah) pada awalnya meningkat menjadi 75,37 (cukup) pada siklus I dan mencapai 81,8 (tinggi) pada siklus II.



## Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka terdapat saran untuk pengembangan selanjutnya. Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

- a. Sebaiknya jika penggunaan media pembelajaran didukung dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dan penggunaan media pembelajaran harus lebih sering dilakukan karena dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Serta hal ini akan membuat siswa lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan, serta memudahkan penerimaan materi pelajaran oleh siswa.
- b. Guru di sekolah perlu mengembangkan kreativitasnya dalam menciptakan media pembelajaran untuk siswa dan lebih intensif memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, seperti video edukatif, animasi, dan media pembelajaran interaktif.

## DAFTAR REFRENSI

- Abdul Majid. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas 2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Gagne, R. M.(1970a). The Conditins of Learning. (2nd ed). New York: Holt, Rinehart and Winston
- John D. Latuheru. (1988). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini. Jakarta: Depdikbud.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Sagala. (2014). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiwo, C. (2017). Bimbingan belajar matematika pada siawa SD Desa Kalidilem Lumajang. Jurnal Terapan Abdimas, 2, 41-47.
- Sukma, Putri 2011 Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Metodologi Penelitian Edisi Revisi Tahun 2021. In Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3).
- Syah, Muhibbin. 2006. Psikologi Belajar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Winkel, W.S. (2014). Psikologi Pengajaran. Jakarta:Grasindo