

Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan, melalui Metode Demonstrasi Menggunakan Peraga Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Kedungbocok Tarik Sidoarjo

Sri Surani

SD Negeri Kedungbocok Kec.Tarik Sidoarjo, Indonesia
Email: srisurani13@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun ajar 2021/2022 di SD Negeri kedungbocok Kecamatan Tarik dengan subyek kelas I yang berjumlah siswa sebanyak 22 siswa. Rumusan masalah pada penelitian disini adalah: a). Apakah menggunakan permainan ular tangga sebagai alat peraga dapat meningkatkan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I ? b). Apakah metode pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I ?. Dalam penelitian ini memiliki tujuan yakni: a). Meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok melalui peraga ular tangga. b). Metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok. Penelitian dilaksanakan selama dua putaran/siklus dengan menggunakan tahapan-tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Ketuntasan belajar pada pra siklus 45, 45% meningkat menjadi 86, 36% pada siklus I dan meningkat pada siklus II sebanyak 100%. Nilai rata rata yang dicapai siswa juga meningkat pada pra siklus (69,09) Siklus I (83,18) dan meningkat pada siklus II sebesar (91,59). Kesimpulan bahwa melalui penggunaan peraga permainan ular tangga dapat menaikkan hasil belajar menghitung dan pengurangan pada pembelajaran matematika di kelas I SD Negeri Kedungbocok Kecamatan Tarik Sidoarjo semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 1 – 03 – 2022

Disetujui pada : 26 – 03 – 2022

Dipublikasikan pada : 25-03-2022

Kata kunci: Hasil Belajar, Metode Demonstrasi, peraga Ular Tangga

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v2i12.335>

PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 tahun 2003 perihal sisdiknas pasal 1 Ayat 1 mengatakan dengan pendidikan yaitu suatu bentuk usaha dengan terencana dan dalam keadaan sadar agar dapat terwujudnya iklim pembelajaran dengan tahapan belajar dengan tujuan murid dengan aktif dapat mengembangka potensi pada diri untuk mempunyai power religiusitas, pengendalian diri, cerdas dalam intelektual, kepribadian, dan memiliki attitude yang baik. Proses pembelajaran juga bermain bisa memberi stimulus pada siswa agar berperan aktif dalam prosesi belajar. Tidak bisa dipungkiri bahwa bermainpun salah satu bentuk kegiatan utama selama waktu fase perkembangan individu berada pada tahapan paling mudah untuk menerima sebuah pengetahuan, menjadikan bahan yang sesuai agar proses belajar (Supratiknyo, 2021). Pada permainan juga bisa menambah daya minat belajar pada peserta didik juga bisa meningkatkan daya minat siswa untuk belajar. Pada hasil pengamatan yang dilaksanakan pada pendidik SDN Kedungbocok mata pelajaran matematika terhitung ketuntasan minimal yakni 75. Mata pelajaran matematika tersebut memperoleh keberhasilan hanya mencapai 45,55%, yang mana bisa diartikan bahwa peserta didik pada kelas 1 yang berjumlah 22 siswa, yang dapat mencapai kriteria hanya terhitung sebanyak 10 peserta didik dan yang lain masih dibawah ketentuan minimal yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menetapkan judul "Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan, Melalui Metode Demonstrasi, Menggunakan Peraga Ular Tangga Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Kedungbocok Tarik Sidoarjo Semester I Tahun 2021/2022. Dari paparan latar

belakangn yang sudah jelas, maka terbentuknya rumusan masalah sebagai berikut :1) Apakah melalui Peraga permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok?.2)Apakah penggunaan metode pembelajaran Demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok ?. Berdasarkan permasalahan diatas,maka tujuan dari penelitian ini adalah:1) Peraga Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok. 2). Penggunaan metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok.

Pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada guru a). membantu tenaga pendidik untuk memperbaiki dan memaksimalkan pembelajaran terkhusus mata pelajaran matematika pada SD Negeri Kedungbocok Kecamatan Tarik. b). dapat membantu tenaga pendidik menentukan metode, teknik dan model pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran yang hendak diberikan kepada peserta didik. c). menjadikan tenaga pendidik dengan aktif mengembangkan keterampilan dan pengetahuan untuk menuju arah yang baik. Manfaat selanjutn yaitu untuk siswa: a). dapat meningkatkan hasil dalam belajar operasi hitung penjumlahan dan juga pengurangan yang diberikan oleh tenaga pendidik kepada siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok semester I tahun pelajaran 2021/2022. b). dalam penggunaan media peraga ular tangga dapat meningkatkan semangat dalam proses belajar peserta didik sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Manfaat bagi sekolah, hasil pada penelitian tindakan kelas tersebut juga dapat diharapkan agar sebagai acuan tenaga pendidik yang lain supaya bisa memperbaiki proses pembelajaran di sekolah lain. Sehingga penelitian ini bisa bermanfaat untuk sekolah untuk upaya memperbaiki proses dan hasil dalam pembelajaran.

Selaras dengan pendapat yang dinyatakan oleh (Nana Sudjana, 2016) berbunyi bahwa belajar yaitu tahapan yang diperlihatkan adanya suatu berubahn pada individu. Proses yang dimaksud yaitu proses yang aktif yang bermakna mengamati, melihat dan memahami sesuatu. Sedangkan perubahan dimaknai dengan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap ataupun tingkah laku, kemampuan dan kecakapannnya dan keterampilan pada individu. Hal serupa disampaikan jika hasil belajar yakni kapsitas yang didapat siswa selesai melaksanakan proses belajar. Dalam proses pembelajaran tujuan yang ingin dicapai ditentukan pada sebelumnya. Peserta didik dinyatakan berhasil yakni mereka yang bisa mencapai tujuan pelajaran yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Menurut (Daryanto, 2009) menyatakan bahwa metode demonstrasi yaitu suatu teknik penyuguhan sebuah informasi saat proses belajar dan mengajar dengan cara menunjukan dan melakukan sesuatu dan juga didampingkan penjelasan secara visual dari tahap-tahap yang sangat jelas. Selain itu tehnik demonstrasi didefinisikan sebagai suatu metode penyajian pembelajaran dan menunjukan kepada murid bagaimana pentingnya sebuah proses, keadaan benda, baik hanya sekedarnya ataupun sebenarnya.

Permainan ular tangga yakni suatu permainan dengan memakai dadu dengan tujuan untuk mengatur langkah bidak untuk berjalan. Papan ular tangga berbentuk kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris 10 kolom dengan nomor 1 – 100, juga terdapat gambar ular dan juga tangga. Sehingga bisa di maknai peraga ular yaitu sebuah aktivitas memakai peraga papan yang berbentuk kota-kotak kecil yang mempunyai “Tangga” dan juga terdapat “Ular” permainan tersebut dimainkan bersama oleh beberapa orang yang tergabung dalam kelompok satu melawan kelompok yang lainnya. Dalam bermain ular tangga juga memiliki langkah-langkah, diantaranya adalah : 1). Peserta didik dibagi kelompok dan didalam kelompok tersebut terdapat 5 – 7 anak. 2). Setiap kelompok akan diberikan giliran untuk melempar dadu agar mendapatkan giliran untuk bermain. 3). Pada tahapan selanjutnya ketika sudah mendapatkan nomor urut, maka perwakilan dari kelompok akan menjalankan bidak untuk turun langsung pada papan ular tangga. 4). Kotak dadu dilemparkan oleh peserta kelompok lain yang bukan menjadi bidak, kemudian akan memberitahukan hasil lemparan dadu tersebut

kepada bidak berapa banyak lemparan dadu yang didapat. 5). Pada saat bidak mencapai papan permainan ular tangga, sehingga otomatis bidak akan naik sesuai arah tangga yang didapatkan, ketika bidak mencapai gambar ular maka secara otomatis akan turun menguruti langkah sebanyak undian yang telah didapatkan. 6). Permainan akan selesai ketika salah satu kelompok mencapai angka yang paling banyak yang ada pada permainan ular tangga tersebut. Dalam tahapan permainan tersebut, siswa akan sekedar mendapatkan kebahagiaan ketika mereka bermain tersebut akan tetapi mereka juga dapat belajar banyak hal seperti pengetahuan dari permainan tersebut seperti halnya mereka akan belajar perihal pengurangan dan penjumlahan, peraturan dalam permainan, bagaimana cara menuggu jatah pola dan juga aturan-aturan dalam permainan tersebut. Berdasarkan hasil kajian tersebut, maka hipotesis tersebut berbunyi "Bahwa melalui metode Demonstrasi menggunakan peraga permainan ular tangga pada pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok Tarik Sidoarjo pada semester I tahun pelajaran 2021/2022.

METODE

Pada penelitian ini memiliki tujuan agar dapat menaikkan suatu hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok Kecamatan Tarik Sidoarjo. Dalam jenis penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan dalam kelas (*classroom action research*). Pada penelitian ini menggunakan subjek murid I SD Negeri Kedungbocok Kecamatan Tarik Sidoarjo Semester Ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Peserta didik kelas 1 terhitung 22 siswa, yang terdiri dari 9 perempuan dan 13 laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah pelajaran matematika dengan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada kompetensi dasar: 3.4 memberikan penjelasan dan melaksanakan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang terlibat bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari untuk mengingatkan penjumlahan dan pengurangan. Dalam penelitian ini memiliki indikator dalam pencapaian yakni : 3.4.1 melakukan penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 10 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret Penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 99.

Dalam penelitian ini dilaksanakan pada kelas 1 SD Negeri Kedungbocok Kecamatan Tarik Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus s/d Oktober 2021. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen diantaranya : a). Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP). b). Silabus. c). Lembar Observasi d). Lembar Tes. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan sebuah data dengan cara sebagai berikut : a). Observasi b). Tes. Langkah selanjutnya yaitu data yang didapatkan akan dianalisa dengan mendeskripsikan deskriptif kualitatif. Pada analisis ini didapat dari form mengamati peserta didik yang dilaksanakan sampai proses belajar yang menggunakan acuan form pengamatan dan berikut adalah cara dalam menganalisa data pengamatan yakni :

Tabel 1 Pedoman konversi tingkat aktivitas siswa

Persentase (%)	Klasifikasi
> 80	Sangat Baik
> 60 – 80	Baik
> 40 – 60	Cukup Baik
> 20 – 40	Kurang
≤ 20	Sangat Kurang

Analisa data-data dari kuantitatif didapatkan berdasarkan angka hasil tes peserta didik saat dilaksanakan pada setiap akhir siklus (Lestariningsih, 2020). Berikut adalah rumusan dalam menganalisa sebuah data kuantitatif :

1) dalam menghitung rerata dengan memakai rumus

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

N

X = rata-rata.

$\sum x$ = jumlah nilai total .

N = jumlah siswa (Suharsimi Arikunto, 2012).

- 2) Menentukan KKM dalam proses belajar siswa dengan terhitung sebesar 70.
- 3) Penghitungan prosentase peserta didik yang telah mencapai standart KKM dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM} \times 100\%}{\text{Jumlah siswa}}$$

Dapat diberikan makna bahwa indikatif keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan dengan adanya bentuk upaya berubah kearah yang lebih baik lagi. Perubahan tersebut dapat terlihat sebagai meningkatnya jumlah hasil belajar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Pada indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu $\geq 90\%$ peserta didik mendapatkan hasil nilai terhitung minimal 75 sama dengan KKM, sementara itu proses pembelajaran dapat dibilang mencapai keberhasilan ketika peserta didik mendapatkan hasil mencapai $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini hasil dalam tindakan kelas pada kondisi awal pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sebelum penelitian dilakukan menunjukan bahwa "hasil belajar yang dicapai siswa kelas I SD Negeri Kedungbocok Kecamatan Tarik semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 ini masih rendah dibuktikan dengan nilai siswa masih banyak yang di bawah nilai target KKM yaitu 75 dengan ketuntasan belajar mencapai 45,45%. Peneliti menjalankan tindakan pra siklus dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan juga penguran suatu bilangan dua angka agar dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum dilaksanakannya perlakuan menggunakan sebuah media ular tangga, setelah itu dilakukan test pada setiap akhir siklus. Kegiatan dlam perencanaan pada peneitian perlakuan kelas ini meliputi : Menyiapkan blangko observasi, Penyusunan RPP, Penyusunan RPP, media pembelajaran atau alat peraga. Dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada prasiklus dilakukan kepada peserta didik kelas 1 SD Negeri Kedungbocok Tarik kabupaten Sidoarjo semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang mana dengan jumlah peserta didik mencapai 22 anak. Pada proses ini, peneliti sebagai pengajar dan yang melakukan observasi yaitu guru lain untuk membantu. Dalam akhir proses pembelajaran pada siswa diberikan tes formatif 1 yang mana memiliki tujuan untuk mengetahui tingkatan keberhasilan pada peserta didik dalam prose belajarnya dan berikut yaitu hasil rekapitulasi tes formatif siswa pra siklus.

Tabel 2. Hasil Belajar tes Formatif Pra Siklus

No	Uraian	Hasil Prasiklus
1	Nilai rata rata tes formatif	69,09
2	Jumlah siswa yang tuntas	10 Anak
3	Prosentase ketuntasan belajar	45,45%

Dari Tabel 2. diatas bisa dijelaskan yaitu dengan mengaplikasikan penggunaan media ular tangga yang sudah direncanakan sehingga didapat nilai rerata hasil belajar yang dilakukan oleh siswa yakni terhitung 69,09 dan ketuntasan dalam belajar mencapai 45,45% atau juga bisa di lihat ada 10 siswa dari 22 siswa sudah memenuhi kriteria dan tuntas dalam belajar, sehingga hasil tersebut bisa menunjukan bahwa pada pra siklus secara klasikal bisa dikatakan bahwa peserta didik belum tuntas dalam belajar, dikarenakan siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya mencapai sebesar 45,45% yang mana lebih kecil dari prosentase dalam ketuntasan yang di harapkan yakni sebesar 75,00%. Ini dikarenakan siswa masih merasa baru dan juga masihbelum mengetahui apa maksud dan tujuan guru tersebut. Pengaplikasian dalam proses

kegiatan belajar mengajar didapatkan sebuah informasi dari hasil sebuah pengamatan yaitu : 1). Guru kurang maksimal dalam melakukan evaluasi. 2). Guru kurang maksimal dalam melakukan pengarahan kepada siswa. 3). Guru kurang maksimal dalam manajemen waktu 4). Guru kurang maksimal dalam proses pengelolaan tingkat antusiasme didalam kelas. Pengaplikasian dalam pelaksanaan suatu kegiatan belajar mengajar dalam siklus ini masih mendapatkan hasil kurang maksimal, sehingga dibutuhkan refleksi yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya (Suryati, 2021). Menjadi guru harus lebih berperan aktif dalam memotivasi dan membimbing sehingga bisa mengajukan ataupun menanggapi pertanyaan dan juga ide, kekurangan yang terlihat pada pra siklus akan dijadikan sebuah revisi pada agenda siklus 1 dan berikut adalah hasil dari tes formatif siswa pada siklus 1.

Tabel 3 Hasil Tes Formatif Siswa pada kegiatan Siklus 1.

No	Uraian	Siklus 1
1	Nilai rata rata tes formatif	83,18
2	Jumlah siswa yang tuntas	19 Anak
3	Prosentase ketuntasan belajar	86,36%

Dari data diatas dapat ditunjukkan bahwa dengan adanya penerapan penggunaan media permainan ular tangga ada peningkatan dalam mengerjakan soal hitung penjumlahan dan pengurangan dan juga telah memenuhi suatu indikator pencapaian keberhasilan dalam penelitian. Nilai rerata formatif yang didapatkan peserta didik terhitung 83,18 peserta didik yang tuntas terhitung sebanyak 19 anak dan 3 peserta didik dinyatakan belum tuntas. Ketentuan dalam belajar mencapai angka 75% dan secara klasikal nilai yang diperoleh peserta didik telah mencapai target KKM, akan tetapi peneliti belum merasakan kepuasan dengan hasil yang diperoleh, sehingga peneliti melakukan penelitian pada siklus dua untuk memperbaiki lagi dan juga meningkatkan keterampilan peserta didik saat mengerjakan hitung penjumlahan dan pengurangan menjadi sebanyak 90%. Kekurangan yang terdapat pada siklus 1 dijadikan bahan revisi pada siklus 2 dan berikut adalah hasil tes formatif yang dilakukan peneliti kepada peserta didik pada siklus 2.

Tabel 4. Hasil Tes Formatif Siswa pada kegiatan Siklus 2

No	Uraian	Siklus II
1	Nilai rata rata tes formatif	91,59
2	Jumlah siswa yang tuntas	22 Anak
3	Prosentase ketuntasan belajar	100 %

Dari Tabel di atas bisa disimpulkan bahwa dengan cara menerapkan penggunaan media permainan ular tangga yang sudah direncanakan mendapatkan hasil nilai rerata peserta didik yaitu terhitung 91,59 dan ketentuan belajar sejumlah 100% yang artinya sebanyak 22 peserta didik dapat tuntas belajar. Sehingga berdasarkan hasil observasi di atas diketahui bahwa peserta didik sudah tuntas ataupun mampu. Nilai yang telah dicapai peserta didik paling rendah adalah 75 dan paling tinggi adalah 100. Dengan demikian peningkatan dalam hasil belajar mengerjakan pada peserta didik sudah mencapai target KKM yang telah ditentukan dalam kegiatan belajar penjumlahan dan pengurangan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus 2 secara klasikal peserta didik sudah tuntas dalam belajar penjumlahan dan pengurangan. Karena peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 , dan sudah sebesar 100% sehingga menunjukkan mencapai nilai prosentase maksimal dan sesuai target yakni sejumlah 90,00%.

Dalam pengaplikasian metode peraga permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas I SD Negeri Kedungbocok Tarik, Sidoarjo. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana ketuntasan belajar meningkat dari pra siklus sampai siklus 2 yakni terhitung 45,45% pra siklus menjadi 86,36% dan naik menjadi 100% pada siklus 2. Ketuntasan dalam belajar pada peserta didik dalam

klasikal sudah tercapai sesuai KKM. Nilai rerata yang dicapai oleh peserta didik meningkat terhitung (66,09) saat pra siklus, (83,18) dan (91,56). Kemampuan pendidik dalam pengelolaan pembelajaran didapatkan data yakni kemampuan pendidik saat proses pembelajaran dengan cara penerapan metode demonstrasi permainan ular tangga dalam tahapan setiap siklus terbukti mengalami peningkatan, sehingga hal ini memiliki dampak positif terhadap proses mengingat kembali apa saja materi pelajaran yang sudah diterima oleh peserta didik selama ini, yakni dapat ditunjukkan dengan peningkatan nilai pada peserta didik pada setiap siklus yang sudah dilalui (Sa'diyah, 2021). Dari hasil analisis data yang dilakukan sehingga didapatkan kegiatan anak didik dalam tahapan belajar melalui alat peraga yaitu permainan ular tangga yang paling tampak yaitu melihat dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik dan juga berdiskusi dengan murid atau murid dengan guru, jadi bisa disimpulkan bahwa murid dikategorikan menjadi lebih aktif. Sementara untuk aktifitas pendidik ketika proses pembelajaran yang dilakukan dengan aktif dan baik. Hal itu bisa dilihat dari aktivitas guru yang tampak diantaranya adalah menyajikan sebuah kabar, mengelompokkan murid ke dalam kelompok bekerja dan belajar, membimbing dalam sebuah kelompok untuk bekerja dan belajar, dan mengevaluasi dimana tahapan tersebut memiliki prosentase untuk sebuah aktifitas diatas cukuplah besar.

KESIMPULAN

Penggunaan cara demonstrasi dengan peraga permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan cara berhitung dengan konsep penjumlahan dan pengurangan di SD Negeri Kedungbocok Kecamatan Tarik Sidoarjo. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa didapatkan hasil suatu data dengan terhitung jumlahnya pada hasil belajar pada setiap siklus mengerjakan cara hitung. Tercapainya hasil dalam belajar pada pra siklus mendapatkan hasil 45,45% lalu meningkat sejumlah 86,36% di siklus 1 lalu pada siklus 2 meningkat sampai 100%. Nilai rerata yang telah dicapai siswa menjadi meningkat (69,09) pada pra siklus, (83,18) siklus I dan (91,59) pada siklus 2. Dalam penggunaan metode permainan ular tangga ternyata mampu menarik perhatian pada peserta didik, bagaimana menjelaskan konsep agar lebih paham bagaimana penjumlahan dan pengurangan dan juga bagaimana membuat siswapun menjadi lebih aktif ketika didalam proses belajar di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi.
- Daryanto. 2009. *Demonstrasi sebagai Metode Belajar*. Jakarta: Debdikbud.
- Lestariningsih. (2020). Bimbingan Teknik Penulisan Ilmiah untuk Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Prodi Peternakan Fakultas Ilmu Eksakta Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. *JPPNu (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara)*, 2(1), 71–75.
- Sa'diyah, I. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Memahami Spesifikasi dan Karakteristik Kayu Melalui Aplikasi " Wood Glossary " di Kelas X DPIB 1 SMKN 1 Udanawu. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 323–332.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supratiknyo, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Benda Terapung , Melayang dan Tenggelam Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 290–301.
- Suryati, E. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku di Rumah . Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(1), 242–251.