

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Pecahan Desimal, melalui Metode Bermain dengan menggunakan Media Kartu Pecahan, pada Siswa Kelas VI SDN Klantingsari 2 Tarik Sidoarjo

Kiptiyah

SD Negeri Klantingsari 2 Tarik Sidoarjo, Indonesia
Email: kiptiyah461@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di kelas. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI SD Negeri Klantingsari 2 Tarik Sidoarjo semester satu tahun pelajaran 2021/2022. Rumusan masalah dalam penelitian ini ada dua yaitu (1) Apakah metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan decimal pada siswa kelas VI SDN Klantingsari 2. Dan (2) Bagaimanakah penggunaan

media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan decimal siswa kelas VI SDN Klantingsari 2. Sedangkan tujuan penelitian diantaranya yaitu (1) metode bermain untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan desimal pada siswa kelas VI SD Negeri Klantingsari 2 dan (2) penggunaan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan desimal pada siswa kelas VI SD Negeri Klantingsari 2. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan ketuntasan belajar prasiklus sebesar (47,36%), siklus I sebesar (78,94%) dan siklus II sebesar (94,73%). Nilai rata rata yang di capai siswa juga meningkat yakni Prasiklus sebesar (69,47), Siklus I sebesar (82,63) dan Siklus II sebesar (87,10). Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan jika penggunaan metode bermain menggunakan media kartu bilangan pecahan dalam melaksanakan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tersedia online di

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

Sejarah artikel

Diterima pada : 2 – 03 – 2022

Disetujui pada : 27 – 03 – 2022

Dipublikasikan pada : 1 – 04 – 2022

Kata kunci: Hasil belajar,
Metode bermain, Media Kartu
pecahan

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v2i2.337>

PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan pola pikir matematika dan keterampilan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah merupakan dua hal yang saling berhubungan erat dalam tujuan pembelajaran matematika disekolah. Hal ini sesuai dengan peraturan Depdiknas yang menyatakan bahwa tujuan kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika dan pola pikirnya kedalam kehidupan sehari – hari. Hal ini juga perlu diaplikasikan ketika peserta didik memperdalam berbagai macam bidang ilmu (Depdiknas, 2006). Kegiatan belajar mengajar ini diharapkan dapat memberikan dampak perubahan tingkat laku pada peserta didik. Meskipun pada kenyataannya perubahan tingkat laku ini tidak dapat dilihat dalam jangka pendek dan bisa dirasakan dalam jangka waktu yang panjang. Selain itu untuk mewujudkan perubahan tingkah laku tersebut perlu dilakukan usaha sehingga orang dapat terlihat perubahan yang terjadi (Herman Hundoyo, 2007).

Target penguasaan peserta didik dikategorikan menjadi 3 kompetensi diantaranya yaitu kompetensi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Mudrikah, 2021). Pada ruang lingkup kognitif maka kemampuan peserta didik dapat dilihat dari kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan (Lestariningsih, 2020). Selain ruang lingkup kognitif terdapat juga ranah psikomotorik dan juga afektif. Ruang lingkup afektif dapat dilihat pada sikap menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, karakterisasi. Disamping itu, pada ruang lingkup psikomotorik dapat ditunjukkan melalui praktek meniru, manipulasi, presisi,

artikulasi dan juga naturalisasi . Pengembangan ketiga kompetensi tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan juga faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksudkan yaitu faktor yang muncul dan bersumber dari diri peserta didik sendiri seperti misalnya motivasi, jasmani, psikologi dan mungkin juga kelelahan. Hal ini sangat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan belajar peserta didik. Sedangkan faktor eksternal didefinisikan sebagai faktor yang dapat berasal dari luar peserta didik dan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini seperti keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar peserta didik tinggal (Sriwarni, 2021).

Penguasaan peserta didik juga sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode didefinisikan sebagai perencanaan secara holistik yang bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara teratur dan sistematis. Dalam aplikasinya tidak ada satu bagian yang bertentangan dan pada prakteknya menggunakan pendekatan (Sudjana, 2001). Selain itu, metode juga diterjemahkan sebagai sistem yang bekerja untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan dimulai dari pelaksanaan hingga penyelesaiannya (Sangidu, 2004). Selain itu adapula yang mendefinisikan jika metode pembelajaran tersedia cukup banyak dan dapat dipilih sesuai dengan situasi dan kondisi kegiatan pembelajaran dengan tujuan target pembelajaran dapat tercapai. Secara lengkap metode pembelajaran didefinisikan sebagai rencana yang bersifat holistik dan dilengkapi dengan prosedur atau langkah – langkah dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini juga termasuk dalam cara penilaian yang akan diterapkan. Metode pembelajaran ini merupakan proses yang sifatnya teratur dan sistematis untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Suyono, 2012). Agar metode pembelajaran menarik maka perlu untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Media ini berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk memberikan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam aplikasinya banyak bentuk stimulasi yang bisa diterapkan seperti interaksi antar manusia, realitas, gambar yang bergerak ataupun tidak, tulisan serta suara.

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 jenis yaitu media auditif, visual dan juga audio visual. Media auditif didefinisikan sebagai media yang bisa didengar karena hanya memiliki unsur suara. Contoh media auditif seperti radio dan juga rekaman suara. Sedangkan media visual hanya bisa dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara. Hal ini seperti pada film slide. Foto, lukisan, gambar dan berbagai jenis media grafis lainnya. Masih ada satu lagi media audio visual yang merupakan kombinasi dari audio dan juga visual. Oleh karena itu, media ini mengandung unsur suara dan juga gambar sehingga bisa didengar dan juga bisa dilihat. Contohnya pada rekaman video atau televisi. Dari ketiga media tersebut yang paling baik yaitu media audio visual. Akan tetapi media audio visual ini memiliki biaya yang lebih mahal. Salah satu aplikasi media dalam pembelajaran dapat diaplikasikan pada media kartu pecahan desimal pada pembelajaran matematika. Media kartu pecahan desimal yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kartu – kartu yang telah dibuat oleh guru. Selanjutnya kartu – kartu tersebut akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa agar mudah dalam memahami materi, kegiatan pembelajaran menyenangkan dan siswa dapat lebih aktif. Kartu desimal yang dimaksud disini seperti :

1. 40 buah kartu indeks bertuliskan 0, (nol koma) dan 40 buah kartu bilangan bertuliskan bilangan 1 angka yang digunakan oleh siswa untuk menyusun pecahan desimal.
2. 10 buah kartu indeks bertuliskan pecahan biasa sederhana dan 20 kartu bilangan bertuliskan bilangan 1 angka dan 2 angka yang digunakan oleh siswa untuk menentukan nilai pecahan dari jumlah atau kuantitas tertentu.

Kartu bilangan dalam hal ini dimaksudkan untuk menambah keterampilan siswa pada saat mencoba memahami dan mendalami suatu konsep materi yang dipelajari. Misalnya alat peraga kartu pecahan yaitu kartu permainan pecahan. Alat peraga kartu permainan pecahan ini berfungsi sebagai alat untuk membina keterampilan siswa didalam mengubah pecahan biasa menjadi pecahan desimal dan juga sebaliknya.

Pada setiap kartu mempunyai dua bagian yang berbeda yaitu satu bagian berisi pecahan biasa dan satu bagian lagi berisi pecahan desimal. Pada pembelajaran matematika selalu dikaitkan dengan bilangan. Berbagai referensi menjelaskan jika terdapat bervariasi bilangan seperti bilangan kardinal, bilangan asli, bilangan pecahan, bilangan bulat dan bilangan kompleks (Ruseffendi, 2008). Bilangan pecahan adalah himpunan semua bilangan asli dengan bilangan nol, yaitu 0, 1, 2, 3, 4 dan seterusnya. Selain itu, bilangan pecahan juga didefinisikan sebagai bilangan yang digunakan untuk menyatakan pecahan anggota atau juga kardinalitas pada suatu bilangan. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan bilangan pecahan tersebut (Mukhtar, 2008). Salah satu contoh aplikasi dari bilangan ini yaitu banyaknya anggota himpunan seperti kumpulan siswa yang ada dikelas (Khafid, 2007).

Setelah dilaksanakan pengamatan pada tanggal 12 Agustus 2021 pada saat pelaksanaan pembelajaran matematika dengan indikator membandingkan dan mengurutkan pecahan desimal dari suatu bilangan atau kuantitas tertentu di SDN Klantingsari 2 Tarik diketahui jika ketuntasan siswa hanya sebesar 47,36%. Pada saat itu subjek penelitian terdiri dari 19 siswa dan hanya 9 siswa yang tuntas. Siswa lainnya belum mengalami ketuntasan padahal ketuntasan yang diinginkan sebanyak 90 – 100% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) standar sekolah yaitu 75. Menindaklanjuti hal ini perlu kiranya untuk dikembangkan metode pembelajaran dengan metode bermain menggunakan media kartu pecahan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam menentukan nilai pecahan dan pecahan desimal. Salah satu kajian khususnya yaitu dengan menggunakan tugas yang diberikan. Pada tugas tersebut terdapat penggalan secara mendalam berbagai tingkat kesulitan didalam memecahkan masalah. Berdasarkan analisis masalah tersebut maka dirumuskanlah dua permasalahan yaitu (1) Apakah metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan decimal pada siswa kelas VI SDN Klantingsari 2 Tarik Sidoarjo, semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dan (2) Bagaimanakah penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan decimal siswa kelas VI SDN Klantingsari 2 Tarik Sidoarjo, semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini yaitu (1) Pembelajaran dengan metode bermain untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan desimal pada siswa kelas VI SD Negeri Klantingsari 2 semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dan (2) Penggunaan media kartu pecahan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan desimal pada siswa kelas VI SD Negeri Klantingsari 2 semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Selain itu, kegiatan penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu (1) Bagi siswa maka siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih variatif demi peningkatan hasil belajarnya, (2) Bagi guru diharapkan sebagai bahan masukan dalam program pengajarannya dalam rangka mengoptimalkan keaktifan dan cara berpikir siswa melalui pembelajaran matematika dalam membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan desimal, (3) Bagi kepala sekolah diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Klantingsari 2 Kecamatan Tarik Kabupaten Sidoarjo, dan (4) Bagi peneliti dapat bermanfaat sebagai sumber informasi yang dapat digunakan dan dikembangkan dalam praktek mengajar matematika di sekolah dasar.

METODE

Sesuai dengan tujuan awal penelitian bahwa bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode bermain dengan menggunakan media kartu pecahan pada pelajaran operasi hitung pecahan dan pecahan desimal pada siswa kelas VI SDN Klantingsari 2 Tarik. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai penelitian yang praktis bertujuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kegiatan pembelajaran di kelas. Fungsi ganda yang

dimiliki penelitian ini yaitu berfungsi penelitian secara ilmiah dan fungsi sebagai tindakan atau praktis. Kedua fungsi tersebut dapat berada pada orang yang sama. Ketika dilaksanakan penelitian tindakan maka perlu untuk menyusun langkah operasional dari tindakan yang akan dilakukan agar semua komponen yang diperlukan dapat dikelola (Kasbolah, 2008). Namun demikian, sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas maka perlu dilakukan evaluasi prasiklus. Selanjutnya akan dilanjutkan dengan dua putaran siklus. Pada aplikasinya setiap siklus akan terdapat beberapa rangkaian kegiatan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas VI SD Negeri Klantingsari 2 Kecamatan Tarik. Jumlah siswa ada 19 yang terdiri dari siswa 12 orang siswa putra dan 7 orang siswa putri. Penelitian ini telah dilaksanakan selama 3 bulan (Agustus – Oktober) semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Lokasi penelitian bertempat di SDN Klantingsari 2 Tarik Kelas VI (enam). Mata pelajaran yang digunakan yaitu Matematika dengan materi kompetensi dasar menyelesaikan masalah yang berkaitan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi. Sedangkan indikator capaian berupa membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa pengamatan yang telah dilakukan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu :

1. Hasil pekerjaan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dalam materi menentukan nilai pecahan dari suatu bilangan atau kuantitas tertentu secara individu maupun kelompok.
2. Catatan lapangan yang memuat catatan obyektif mengenai pembelajaran baik yang berkenaan dengan siswa maupun guru.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu Silabus, Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Lembar Tes. Selanjutnya analisis data yang dilakukan berupa pengamatan aktivitas guru. Dalam kegiatan ini dilakukan pengamatan hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan dan dikenakan terhadap siswa dengan menggunakan lembar pengamatan. Skala yang digunakan yaitu skala 4 (empat). Ketentuan dari keempat skala tersebut yaitu 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = Kurang. Skor akhir akan dihitung dengan skor yang diperoleh dari masing-masing deskriptor dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Kemudian dilakukan analisis prosentase nilai rata – rata dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal dikalikan 100% sebagaimana yang tercantum dalam rumus dibawah ini.

$$\text{Persentase nilai rata-rata (PNR)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan dan akan di catat jumlah siswa yang aktif dalam setiap butir aspek pengamatan. Skor akhir yang diperoleh dihitung dengan menggunakan rumus. Selanjutnya dilakukan analisis prosentase nilai rata-rata dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal dikalikan 100% dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Prosentase Nilai rata rata} = \frac{\text{Jumlah siswa aktif}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Ketuntasan dalam tingkat satuan pendidikan adalah keberhasilan peserta didik menguasai kompetensi seluruh mata pelajaran dalam suatu satuan pendidikan untuk menentukan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan (Tabel 1.).

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

KKM	KETERANGAN
< 75	Tidak Tuntas
>75	Tuntas

Indikator keberhasilan yang digunakan untuk menilai perkembangan /peningkatan hasil belajar meliputi 2 aspek yaitu aspek kuantitatif dan aspek kualitatif.

Aspek kuantitatif yang dimaksud berupa peningkatan kemampuan yang diharapkan Hasil tersebut dapat dilihat dari perkembangan ketuntasan belajar antarsiklus dengan standar minimal nilai yang ditentukan. Sedangkan, aspek kualitatif yang dimaksud yaitu perubahan sikap dan motivasi yang diperoleh sebagai akibat kegiatan pembelajaran. Aspek ini dapat dilihat dari perkembangan sikap dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi hasil pembelajaran menentukan nilai perkalian pecahan dengan pecahan. sebelum penelitian dilakukan menunjukkan bahwa “hasil belajar yang dicapai siswa kelas VI SD Negeri Klantingsari 2 Kecamatan Tarik semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 masih rendah (Tabel 2.). Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa masih banyak yang di bawah nilai target KKM yaitu 75.

Tabel 2. Rekap Hasil Tes Formatif Siswa Kegiatan Prasiklus

No	Uraian	Hasil PraSiklus
1	Nilai rata rata tes praktik	69,47
2	Jumlah Siswa yang tuntas	9 Siswa
3	Prosentase ketuntasan belajar	47,36%

Dari Tabbel 2. dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar (69,47) dan ketuntasan belajar mencapai 47,36% atau ada 9 siswa dari 19 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada kegiatan prasiklus ini secara klasikal siswa belum tuntas belajar. Hal ini disebabkan karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 47,36% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75,00 %. Hal ini merupakan kelemahan yang di evaluasi pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Data Instrumen Observsi Tes Formatif Siswa Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata rata tes praktik	82,63
2	Jumlah Siswa yang tuntas	15 Siswa
3	Prosentase ketuntasan belajar	78,94%

Berdasarkan data dari Tabel 3. dapat di jelaskan bahwa standar ketuntasan 75%. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I setelah dilakukan penelitian tindakan sebanyak 15 siswa sebesar (78,94%) dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 4 siswa (21,06%). KKM Nilai yang di peroleh siswa memperoleh kategori baik (B). Berikutnya adalah Instrumen observsi tes formatif siswa siklus II.

Tabel 4. Data Instrumen Observsi Tes Formatif Siswa Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata rata tes praktik	87,10
2	Jumlah Siswa yang tuntas	18 Siswa
3	Prosentase ketuntasan belajar	94,73%

Berdasarkan data dari Tabel 4. dapat di jelaskan bahwa standar ketuntasan 75% . Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus II setelah dilakukan penelitian tindakan sebanyak 19 siswa sebesar (94,73%) dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 1 siswa (5,27%). Walaupun masih ada 1 orang siswa yang belum tuntas penelitian ini di hentikan karena pencapaian nilai rata – rata sudah mencapai di atas target ketuntasan yaitu 75 dan nilai ketuntasan sudah mencapai 90%. Hal ini menunjukkan jika implementasi metode bermain menggunakan kartu bilangan pecahan matematika pada siswa kelas VI SD Negeri Klantingsari 2 Tarik Sidoarjo sudah dapat meningkatkan hasil belajar dalam membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan desimal. Siswa – siswi kelas VI dengan bimbingan guru termotivasi dalam pembelajaran matematika dan siswa mampu menyelesaikan

soal soal yang di berikan guru sesuai dengan situasi yang disediakan dan dalam kehidupan sehari hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian tindakan kelas terhadap proses pembelajaran matematika membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan desimal pada siswa kelas VI SDN Klantingsari 2 dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain menggunakan media kartu bilangan pecahan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang di buktikan dengan ketuntasan belajar pada prasiklus sebesar (47,36%), siklus I sebesar (78,94%) dan siklus II sebesar (94,73%). Dan nilai rata rata yang di capai siswa juga mengalami peningkatan yakni Prasiklus sebesar (69,47), Siklus I sebesar (82,63) dan Siklus II sebesar (87,10).

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. (2006). Kurikulum Sekolah Dasar. Balai Pustaka.
- Herman Hundoyo. (2007). Strategi Belajar Mengajar. Malang: IKIP Malang.
- Kasbolah, Kasihani, Es. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Khafid, M. Suryati. (2007). Matematika untuk SD Kelas VI. Jakarta: Erlangga.
- 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.
- Mudrikah, Y. (2021). Evaluasi Metode Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan hasil Besar IPS Materi Kondisi Alam Indonesia. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 528–547.
- Muktar Karim. (2008). Pendidikan matematika II. Jakarta: Depdiknas.
- Russependi. (2008). Dasar- Dasar Matematika Modern dan Komputer. Bandung: Transito.
- Sangidu. (2004). Penelitian Sastra: Pendekatan, Teori, Metode, Teknik dan Kiat.
- Sriwarni, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Sub Tema Hewan Sahabatku melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Decision Making dengan Pendekatan Scientific. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 563–577. <https://doi.org/10.23960/jiip.v1i1.19261>.
- Sudjana. (2001). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo. Bumi Aksara.
- Suyono dan Hariyanto, 2012. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja.