



## Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode Permainan Tebak Kata pada Materi Bangun Datar Kelas 2B di SDN Gayamsari 02 Semarang

Khusnul Khotimah<sup>1\*</sup>, Ida Dwijayanti<sup>2</sup>, Ngurah Ayu Nyoman Murniati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang, Indonesia

E-mail: [71khusnul.khotimah@gmail.com](mailto:71khusnul.khotimah@gmail.com), [idadwijayanti@upgris.ac.id](mailto:idadwijayanti@upgris.ac.id), [ngurahayunyoman@upgris.ac.id](mailto:ngurahayunyoman@upgris.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-01  <b>Keywords:</b> <i>Word Guessing Game Method;</i> <i>Two-dimentional Figure.</i>	<p>The purpose of this study was to determine the effectiveness of the word guessing game method as an effort to improve student learning outcomes on class 2B flat shapes material at SDN Gayamsari 02 Semarang. This type of research is a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design model. The population of this study were all 2B class students at SDN Gayamsari 02 Semarang. The samples taken were all 2B grade students at SDN Gayamsari 02 Semarang, totaling 28 students. All members of the population using total sampling (Census). The data in this study were obtained by tests and documentation. Based on the results, the pre test significant value is <math>0.051 &gt; 0.05</math> so that the pre test data is normally distributed. Based on the results of the calculation that the significant value of the post test is <math>0.123 &gt; 0.05</math>, the post test data is also normally distributed. Based on the results of the calculation of the hypothesis test or <math>0.000 &lt; 0.005</math>, <math>H_0</math> is rejected, meaning that there is a significant average difference in students' cognitive learning outcomes in the pre-test and post-test. From the calculation of the T test, the significance value is <math>&lt; 0.05</math> or <math>0.000 &lt; 0.005</math>, then <math>H_0</math> is rejected so that there is a significant difference between student learning outcomes achieved in the pre-test and post-test. Based on the calculation results obtained, the gain gets a result of 0.5 meaning that students experience an increase in learning outcomes in the moderate category. The pretest-posttest learning outcomes of students showed an increase in learning completeness of 30.46%. Based on learning outcomes the average post test score was 95.5 with students who achieved completeness totaling 28 students or 100% while the average pre-test score was 73.2 with students who achieved completeness totaling 22 students or 79%.</p>
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Metode Permainan Tebak Kata;</i> <i>Bangun Datar.</i>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui keefektifan metode permainan tebak kata sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi bangun datar kelas 2B di SDN Gayamsari 02 Semarang. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimental design dengan model one group pretest-posttest design. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2B SDN Gayamsari 02 Semarang. Sampel yang diambil adalah semua siswa kelas 2B SDN Gayamsari 02 Semarang yang berjumlah 28 siswa. Semua anggota populasi menggunakan sampling total (Sensus). Data dalam penelitian ini diperoleh dengan tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil, nilai signifikan pre test <math>0,051 &gt; 0,05</math> sehingga data pre test berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dari perhitungan bahwa nilai signifikan post test <math>0,123 &gt; 0,05</math> maka data post test juga berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis atau <math>0.000 &lt; 0,005</math> maka <math>H_0</math> ditolak artinya ada perbedaan rata-rata yang signifikan dari hasil belajar kognitif siswa pada pre test dan post test. Dari perhitungan uji T nilai signifikansi <math>&lt; 0,05</math> atau <math>0.000 &lt; 0,005</math> maka <math>H_0</math> ditolak sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dicapai pada pre test dan post test. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh, gain mendapatkan hasil sebesar 0,5 artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Hasil belajar pretest-posttes siswa menunjukkan kenaikan ketuntasan belajar sebesar 30,46 %. Berdasarkan hasil belajar nilai rata-rata post test 95,5 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 28 siswa atau 100% sedangkan nilai rata-rata pre test 73,2 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 22 siswa atau 79%.</p>

### I. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan

pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah terus diupayakan dalam rangka meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa. Menurut Hendri dan Kenedi (2018) bangun datar merupakan suatu bentuk geometris

yang terdiri dua dimensi atau hanya sekedar memiliki luas namun tidak memiliki volume contohnya seperti segiempat, lingkaran, segitiga, dan lain-lain. Tujuan pengajaran bangun datar adalah mengembangkan kemampuan berpikir sehingga memiliki keterampilan bangun datar dan juga sikap yang positif, yaitu kemampuan pemecahan masalah dengan menganalisis, bernalar dan juga berargumen. Dengan demikian, kemampuan bangun datar penting untuk dapat dikuasai siswa melalui proses pembelajaran matematika di sekolah.

Muhassanah et al (2014) berpendapat bahwa dalam mempelajari geometri siswa membutuhkan konsep yang matang sehingga siswa mampu menerapkan ketrampilan geometri yang dimiliki seperti memvisualisasikan, mengenal bermacam-macam bangun datar dan ruang, mendeskripsikan gambar, tetapi kenyataannya siswa belum menguasai keterampilan geometri tersebut. Waskitoningsih dalam penelitiannya mengatakan bahwa kesulitan belajar matematika yang dialami siswa 76,7% mengalami kesulitan dalam hal memahami prinsip (teorema atau dalil) matematika. Permasalahan yang sering terjadi di SD adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini terbukti bila diadakan ulangan harian per pokok bahasan menunjukkan hasil belajar matematika di bawah rata-rata mata pelajaran lainnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika. Nilai ulangan harian per pokok bahasan menunjukkan hasil di bawah rata-rata dari mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil nilai pre test yang dilakukan di SDN Gayamsari 02 diketahui bahwa hasil belajar belum maksimal. Hal ini terbukti dengan nilai evaluasi yang rendah. Terdapat 6 siswa dari 28 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM (KKM 70). Siswa memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media atau alat peraga yang dapat membantu siswa memahami konsep pelajaran matematika. Siswa mengalami kesulitan mengubah pemahaman abstrak menjadi konkret sehingga dibutuhkan metode yang tepat. Selain itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung semangat dan hasil belajar siswa.

Salah satu metode yang tepat dan dapat digunakan sebagai rujukan dalam memperbaiki hasil dari belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar adalah menggunakan metode permainan tebak kata. Metode ini sebagai alternative tindakan untuk memecah-

kan masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan juga media pembelajaran yang menarik sebagai pendukung dalam pembelajaran.

Dalam metode permainan tebak kata dilakukan dengan menggunakan media yaitu kartu tebak kata yang digunakan sebagai alat untuk melakukan permainan. Penelitian lain mengatakan bahwa permainan yang bernilai matematika dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam menguasai keterampilan tertentu, menemukan dan memecahkan masalah, serta memahami konsep tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui keefektifan metode permainan tebak kata sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan dapat menarik siswa untuk mengikuti pelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan akan membuat suasana menjadi kondusif. Siswa percaya diri menghadapi pelajaran matematika yang menurut siswa merupakan pelajaran yang sulit. Dari permasalahan tersebut, Permainan tebak kata dipilih sebagai metode dalam pembelajaran materi bangun datar.

Menurut Aqib (2013:16) menjelaskan bahwa metode pembelajaran tebak kata adalah penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk permainan sehingga anak dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu itu. Senada dengan pandangan tersebut, Said (2015:95) berpendapat bahwa pembelajaran dengan metode tebak kata adalah menebak suatu kata dengan cara menyebutkan kata-kata tertentu sehingga kata yang disebutkan benar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kurniasih (2015:95) yang menjelaskan bahwa metode tebak kata adalah permainan yang menggunakan media kartu tebak kata berubah kata ataupun gambar yang berpasangan dengan kartu jawaban tebak kata, dan dilakukan dengan cara berpasangan.

Berdasarkan pendapat ahli maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tebak kata adalah penyampaian materi pembelajaran berupa permainan dengan media kartu berbentuk tulisan atau gambar dengan cara menebak kata yang dimaksud dengan benar. Menurut Rusman (2017:213) media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah juga berarti "perantara", yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Sedangkan Menurut Mudlofir et al (2016:124)

Media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad 1997: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, foto, gambar, grafik, dan lain-lain sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Metode permainan tebak kata adalah metode permainan yang menggunakan media kartu tebak kata. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara siswa menebak kartu tebak kata dengan jawaban yang tepat. Guru mengajak siswa untuk bermain tebak kata dengan menggunakan media kartu dari kertas lipat dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar. Pada penelitian ini akan diterapkan metode permainan tebak kata pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas 2B di SDN Gayamsari 02 Semarang untuk menguji keefektifan metode tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan model *one group pretest-posttest design*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 2B berjumlah 28 siswa di SDN Gayamsari 02 Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah. Siswa ini terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan tes. Data berupa hasil tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar meliputi nilai rata-rata kelas, jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas belajar dan persentase ketuntasan belajar secara kolektif. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif. Hasil belajar dikatakan berhasil jika diketahui persentase pencapaian KKM pada post test mencapai skor di atas nilai KKM (KKM=70).

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling total (Sensus). Sugiyono (2017:140), menjelaskan bahwa sampling sensus teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Penelitian yang dilakukan dengan populasi dibawah 100 maka Teknik pengumpulan

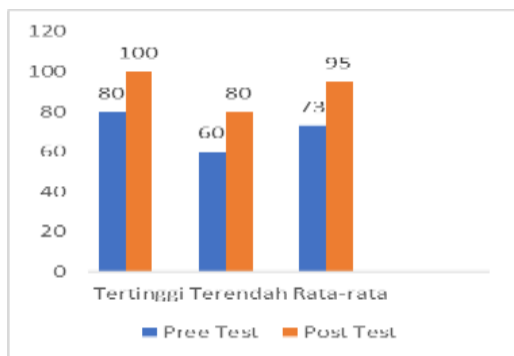
data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu berupa tes. Dalam penelitian ini menggunakan pre test dan post test. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes berbentuk pilihan ganda dan isian singkat. Dokumentasi diperlukan peneliti sebagai bukti bahwa telah dilakukannya sebuah penelitian. Bukti lain yaitu data-data yang ada di kelas 2B SDN Gayamsari 02 Semarang.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini juga merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain pre-eksperimental desain dengan model *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini terdapat pre test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan serta post test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan metode permainan tebak kata pada materi bangun datar. Hasil belajar meliputi aspek kognitif. Aspek tersebut diperoleh dari hasil pre test sebelum dimulai pembelajaran dan hasil post test setelah dilakukannya pembelajaran. Data dalam penelitian ini terdiri dari nilai pre test dan post test. Nilai Pre test diambil dari nilai evaluasi pembelajaran sebelum digunakannya metode permainan tebak kata. Nilai post test diambil dari nilai evaluasi pembelajaran setelah digunakannya metode permainan tebak kata. Nilai ini dijadikan acuan untuk mengukur kemampuan siswa kelas 2B di SDN Gayamsari 02 Semarang.

Dari hasil pre test dan post test peserta didik dikelompokkan secara kuantitatif untuk melihat hasil pemahaman siswa dalam menguasai materi sebelum dan sesudah siswa mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tebak kata di kelas 2B SDN Gayamsari 02 Semarang. Hasil belajar siswa sebelum mendapatkan pembelajaran menggunakan metode permainan tebak kata masih terhitung rendah. Terdapat 6 siswa dari 28 siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM dengan persentase 21%. Setelah menggunakan metode permainan tebak kata pada materi bangun datar, terdapat hasil peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat 0 siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM dengan persentase 0%. Hal ini dapat diartikan terdapat 28 siswa dari 28 siswa yang tuntas atau telah mencapai nilai KKM. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa penggunaan metode permainan tebak kata pada materi bangun datar kelas 2B di SDN Gayamsari 02

Semarang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



**Gambar 1.** Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata-rata Pree test-Post test

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa selisih nilai pree test tertinggi dan terendah memiliki perbedaan. Nilai tertinggi pree test yaitu 80, sedangkan nilai terendah pree test adalah 60 dan nilai rata-rata sebesar 73. Dari hasil nilai pree test yang dilakukan sebelum menggunakan metode permainan tebak kata materi bangun datar dengan nilai post test setelah menggunakan metode permainan bangun datar dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Seperti yang terlihat pada gambar 1, nilai post test tertinggi yaitu 100 dan terendah 80 dengan nilai rata-rata 95.

Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa hasil akhir atau post test siswa kelas 2B SDN Gayamsari 02 Semarang setelah menggunakan metode permainan tebak kata menunjukkan hasil yang cukup signifikan pada nilai posttest. Dari hasil dari perhitungan menggunakan SPSS versi 26 bahwa nilai signifikan pree test  $0,051 > 0,05$  maka data pree test berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dari perhitungan bahwa nilai signifikan post test  $0,123 > 0,05$  maka data post test juga berdistribusi normal. Nilai signifikansi pada output 'Test of Homogeneity of Variance' adalah 0,559. Dari hal tersebut nilai signifikansi  $0,559 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Kelompok data nilai hasil belajar memiliki varian yang sama, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Dari perhitungan uji T dapat diketahui bahwa nilai signifikansi  $< 0,05$  atau  $0,000 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dicapai pada pree test dan post test. Dari perhitungan uji N-Gain didapatkan nilai rata-rata pada N-Gain sebesar 0,48 jika dibulatkan menjadi 0,5. Berdasarkan hal ini dapat dilihat nilai rata-rata pada N-Gain masuk

dalam kategori sedang. Hal ini dapat diartikan siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena nilai rata-rata N-Gain  $\geq 0,3$  dan  $\leq 0,7$ .

Selain dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pree test dan post test juga dilakukan uji ketuntasan klasikal. Pada hasil belajar post test siswa menunjukkan nilai rata-rata 95,5 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 28 siswa dengan persentase 100 %. Dari nilai rata-rata pree test 73,2 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 22 siswa dengan persentase 79%. Dengan melihat kenaikan nilai rata-rata pree test - post tes maka didapatkan hasil peningkatan belajar sebesar 30,46%. Hal tersebut menunjukkan penggunaan metode permainan tebak kata materi bangun datar berpengaruh pada hasil belajar siswa.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode permainan tebak kata efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi bangun datar kelas 2B di SDN Gayamsari 02 Semarang. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode permainan tebak kata pada materi bangun datar kelas 2B di SDN Gayamsari 02 Semarang.

Dari perhitungan uji T dapat diketahui bahwa nilai signifikansi  $< 0,05$  atau  $0,000 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dicapai pada pree test dan post test. Dari perhitungan uji N-Gain didapatkan nilai rata-rata pada N-Gain sebesar 0,48 jika dibulatkan menjadi 0,5. Berdasarkan hal ini dapat dilihat nilai rata-rata pada N-Gain masuk dalam kategori sedang. Hal ini dapat diartikan siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang dengan nilai rata-rata N-Gain  $\geq 0,3$  dan  $\leq 0,7$ . Pada hasil belajar post test siswa menunjukkan nilai rata-rata 95,5 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 28 siswa dengan persentase 100 %. Dari nilai rata-rata pree test 73,2 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 22 siswa dengan persentase 79%. Dengan melihat kenaikan nilai rata-rata pre test-post tes maka didapatkan hasil peningkatan belajar sebesar 30,46%. Dengan demikian, penggunaan metode permainan tebak kata materi

bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan metode permainan antara lain penelitian yang dilakukan Siti Anis Khoeriah yang berjudul '*Penggunaan Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika Peserta didik Kelas II SDN Ambarukmo 1*'. Penelitian ini menghasilkan data bahwa siswa menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan. Penelitian lain yang terkait adalah penelitian dengan judul '*Pengaruh Kartu Kuartet Dalam Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa*'. Penelitian ini menghasilkan data bahwa kartu kuartet dalam model pembelajaran STAD mempengaruhi hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri 04 Petarukan tema Udara Bersih Bagi Kesehatan.

## B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, mengenai "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Permainan Tebak Kata Pada Materi Bangun Datar Kelas 2B Di SDN Gayamsari 02 Semarang" terdapat beberapa saran dalam mengembangkan ide untuk memajukan sekolah, antara lain:

1. Penggunaan metode permainan tebak kata dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
2. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk dapat digunakan pada materi lain.
3. Dapat dikembangkannya metode permainan tebak kata menggunakan kartu tebak kata menjadi metode yang lebih efektif.
4. Pihak sekolah diharapkan memiliki kebijakan dalam menentukan metode pembelajaran yang cocok untuk diterapkan agar dalam pencapaian hasil belajar dapat dilakukan secara optimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Basiroh, N. H. (2016). *Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas I MI Al Asyrotusyafi'iyah*. (Bachelor's thesis) Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbi dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Amir, M.A, Erwin dan Nurhaeda. (2020). *Penggunaan Metode Permainan Untul Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bangun Datar*. Pinisi: Journal of Teacher Professional, 1(2),1-10.
- Apriliani, T. S. (2013). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Tangram dengan Penerapan Model PAIKEM*. Journal of Elementary Education, 2(2).
- Fatkhan.web.id. 6 September 2017. *Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata*. Diakses pada 9 Maret 2023,
- Juniyanto, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Mrisi Pada Muatan IPA Tema 5 Ekosistem Dengan Model Cooperative Learning*. Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru, 2(7), 1468-1474.
- Mukhlas, M. H. (2018). *Keefektifan Model Pembelajaran Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 7 "Indahnya Keragaman Di Negeriku" Siswa Kelas IV*. Mimbar Ilmu, 23(3), 200-207.
- Rahayu, S., & Hidayati, W. N. (2018). *Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media bangun ruang dan bangun datar pada siswa kelas V SDN Jomin Barat I Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang*. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 4(2), 204-215.
- Rohmah, S. (2011). *Penggunaan Metode Permainan Kuis Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika Materi Pokok Bangun Datar Dan Bangun Ruang Peserta Didik Kelas V Sdn I Ngrencak Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2010-2011*. (skripsi) Jawa Timur: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN satu Tulungagung.
- Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). *Pengaruh Kartu Kuartet Dalam Model Pembelajaran Stad Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa*. Journal Of Education Technology, 3(4), 253-259.
- Sandri, M. (2018). *Pengaruh Media Lagu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas 5 SD negeri 5 Kota Bengkulu*. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 2(1), 1-8.