



Penggunaan Media "Drop the Ball" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Konsep Menguraikan dan Menyusun Bilangan Peserta Didik Kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang

Meyrina Eka Laila¹, Fenny Roshayanti², Ngurah Ayu Nyoman M³, Espiyati⁴

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang, ⁴SD Negeri Gayamsari 02 Semarang, Indonesia

E-mail: meyrinaekal@gmail.com, fennyroshayanti@upgris.ac.id, ngurahayunyoman@upgris.ac.id, espiyatispd@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-01 Keywords: ASYIK Model; Teaching Skills; Giving Strengthening.	The problem behind this research is that most of the learning outcomes related to the material describing and compiling numbers do not meet the KKM, there are 24 students who have not reached the KKM while only 2 participants achieve the KKM score. The main objective of the research conducted was to find out the increase in cognitive learning outcomes in the concept of describing and compiling numbers in class 1 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang after using the "Drop The Ball" media. This research is a research with a quantitative approach using a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. The population of this study were all students of class 1B at SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. The samples taken were all students in grade 1B at SD Negeri Gayamsari 02 Semarang, totaling 26 children. All members of the population use total sampling (Census). The data in this study were obtained by interviews, tests and documentation. Based on the results of the calculation of the hypothesis test, it is obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $12,741 \geq 2.064$ so that H_0 is rejected and H_a means that there is a significant average difference in students' cognitive learning outcomes in the pretest and posttest. Based on the calculation results, the N-gain is 0.64, meaning that students experience an increase in learning outcomes in the medium category. Based on the learning outcomes the posttest average score was 85 with students who achieved completeness were all or as many as 26 students while the pretest average score was 55 with students who achieved completeness totaling only 2 students. From these results, it can be said that the "Drop the Ball" media can improve cognitive learning outcomes in the concept of describing and arranging numbers.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-01 Kata kunci: Media; Menguraikan dan Menyusun Bilangan; Hasil Belajar.	Tujuan utama dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif pada konsep menguraikan dan menyusun bilangan pada kelas 1SD SD Negeri Gayamsari 02 Semarang setelah menggunakan media "Drop The Ball". Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan desain <i>pre-eksperimental design</i> dengan model <i>one group pretest-posttest design</i> . Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. Sampel yang diambil adalah seluruh peserta didik kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang yang berjumlah 26 anak. Seluruh anggota populasi menggunakan sampling total (<i>Sensus</i>). Data dalam penelitian ini diperoleh dengan wawancara, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12.741 \geq 2,064$ sehingga H_0 ditolak dan H_a artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan hasil belajar kognitif siswa pada <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh N-gain 0,64 artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil belajar nilai rata-rata <i>posttest</i> 85 dengan siswa yang mencapai ketuntasan adalah seluruhnya atau sebanyak 26 peserta didik sedangkan nilai rata-rata <i>pretest</i> 55 dengan siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah hanya 2 orang peserta didik. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa media "Drop the Ball" dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada konsep menguraikan dan menyusun bilangan.

I. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan bagian dari proses Pendidikan yang menjadi barometer untuk tercapainya tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Widhi, 2022) yang mengemukakan bahwa proses pendidikan yang

dilakukan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan merupakan ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut (Khairun, D. Y., & Sulastri, M. S., 2016) pendidikan bertujuan adalah untuk dapat membentuk potensi

individu. Artinya tujuan dari pendidikan adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat. Pendidikan juga dapat membantu seseorang untuk dapat memahami diri sendiri, mengembangkan potensi diri, dan meningkatkan kualitas hidupnya.

Wujud implementasi pendidikan di sekolah salah satunya melalui proses pembelajaran. Menurut Laila (2021) salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran keberhasilan dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dianggap sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran, seorang pendidik memerlukan perantara untuk mentransfer materi yang abstrak menjadi konkret. Oleh karena itu, pendidik setidaknya dapat menggunakan alat yang ekonomis dan efektif, meskipun sederhana, karena diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Arsyad, 2017). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan dibutuhkan pada setiap muatan pelajaran salah satunya adalah muatan Matematika. Penggunaan media pembelajaran Matematika berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhannya dikarenakan dalam pembelajaran Matematika sekolah dasar masih terdapat konsep-konsep teori yang tidak mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan keterbatasan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih hidup dan konkret ke dalam kelas. Media dapat pula membantu peserta didik memvisualisasikan konsep yang sulit, memudahkan pemahaman, dan juga membantu mengingat informasi dengan lebih baik.

Metematika adalah pemahaman konsep yang didapat dari proses berpikir sehingga dapat melatih keterampilan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Widhi, 2022) bahwa matematika merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui proses berpikir, maka tidak mungkin untuk memahami konsep matematika dengan *instant*. Ketika belajar matematika, perlu untuk memahami konsep yang dapat diimplementasikan langkah demi langkah. Pemahaman konsep yang baik akan mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah matematika dengan baik sehingga mampu untuk mengatasi masalah pada beragam aspek kehidupan. Salah satu materi pada muatan matematika yang harus dikuasai

peserta didik kelas 1 SD/MI ialah konsep "Menguraikan dan Menyusun Bilangan". Tujuan dari materi tersebut diantaranya: 1) Memahami makna angka untuk menghitung dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat menggunakannya. 2) Mencoba mencari jumlah atau selisih dari satu angka dengan angka lain dan mengetahui hubungannya. Sementara itu pemahaman bermakna yang ingin dicapai adalah meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami penguraian angka 5, 6, 7, 8, 9 dan 10.

Menurut Heruman (2013) Anak sekolah dasar notabene berusia kisaran 6-7 tahun sampai dengan 12-13 tahun berada pada fase operasional, pada fase ini keterampilan yang muncul dalam proses berpikir sesuai kaidah logika, meskipun masih terikat dengan suatu hal konkret yang dapat dirasakan melalui panca indra. Hal tersebut selaras dengan pendapat Setiadi, Z., Roshayanti, F., & Priyanto, W (2019) yang berpendapat bahwa pada usia sekolah dasar anak masih berpikir secara konkret, sehingga pembelajaran dengan bantuan media konkret lebih memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Piaget dalam (Widhi, 2022) menyatakan bahwa tahapan perkembangan kognitif pada anak, mempunyai karakteristik berbeda-beda. Peserta didik kelas 1 termasuk pada fase operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek kumulatif materi dan mengetahui cara menggabungkan beberapa kelas objek yang berbeda yang dapat dilakukan ana selain itu anak dapat berpikir secara sistematis tentang objek dan peristiwa konkret. Pada tahap ini peserta didik harus belajar dengan cara yang nyata atau realistik, karena pemahamannya belum bisa bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1B di SD Negeri Gayamsari 02 Semarang, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika masih belum maksimal. Hal ini disebabkan guru lebih terpaku dengan buku teks saja dan juga belum menggunakan media pembelajaran. Terlebih lagi pada materi terkait "Menguraikan dan Menyusun Bilangan". Fakta ini berdampak terhadap peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami konsep menguraikan dan menyusun bilangan. Peserta didik pula nampak bosan karena tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yeni (2015) bahwa kesulitan belajar matematika juga dapat disebabkan oleh keterbatasan sarana belajar seperti literatur, alat-alat

bantu visualisasi, dan ruang tempat belajar. Data awal hasil belajar dari 26 siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 63, ada 10 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 63, sedangkan yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 16 siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan solusi. Salah satunya adalah dengan penggunaan media "Drop The Ball". "Drop The Ball" merupakan media edukatif sederhana yang dapat digunakan dengan mudah yaitu menjatuhkan bola ke dalam *box* yang telah diberi sekat sebanyak angka yang diinginkan kemudian bola tersebut dibiarkan mengisi kedua sekat kanan dan kiri lalu yang terakhir menghitung masing masing bola yang mengisi pada kolom sekat tersebut. Penggunaan media "Drop the Ball" dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik terkait pada konsep menguraikan dan menyusun bilangan dengan mudah dan menyenangkan.

Dari uraian yang telah dijabarkan sebelumnya peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media "Drop The Ball" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Konsep Menguraikan dan Menyusun Bilangan Pada Peserta Didik Kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas 1B di SD N Gayamsari 02 Semarang Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dalam bentuk *Pre-Experimental Design*. Penelitian ini menggunakan model *One group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IB Semester I SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. Sampel dari penelitian ini adalah kelas SD Negeri Gayamsari 02 Semarang Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling total (Sensus)*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan atau intervensi diberikan kepada subjek penelitian, sedangkan *post-test* dilakukan setelah subjek penelitian menerima perlakuan atau intervensi.

Dalam penelitian dibutuhkan adanya dokumentasi untuk menunjukkan bahwa penelitian telah dilakukan. Bukti dokumentasi dapat berupa foto yang diambil pada saat proses pembelajaran, bukti hasil belajar siswa dan informasi di Kelas 1B SDN Gayamsari 02 Semarang. Wawancara dengan guru kelas juga dilakukan untuk mem-

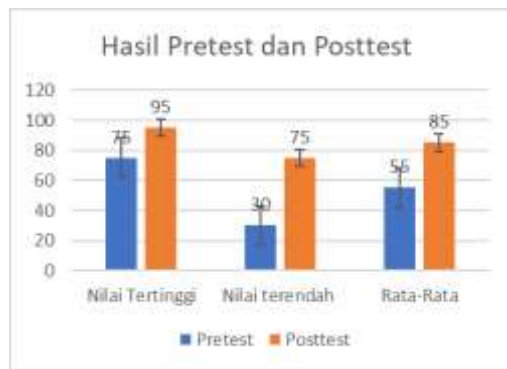
peroleh informasi permasalahan yang terjadi di kelas 1B SDN Gayamsari 02 Semarang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan *pre-eksperimental desain* dengan model *one group pretest-posttest design*. Untuk mengetahui hasil peningkatan pada konsep menguraikan dan menyusun bilangan maka dalam penelitian ini dilakukan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan serta *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media "Drop the Ball". Hasil belajar meliputi aspek kognitif. Data dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu *pretest* dan *posttest*. Nilai sebelum pemberian perlakuan diperoleh dari *pretest*. Sementara nilai setelah mendapatkan perlakuan diperoleh melalui *posttest*. Nilai-nilai tersebut dijadikan patokan kemampuan peserta didik kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dikelompokkan secara kuantitatif untuk melihat hasil persentase pemahaman peserta didik dalam menguasai konsep menguraikan dan menyusun bilangan sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media "Drop the Ball" terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai *pretest* yang sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media "Drop the Ball". Hasil belajar peserta didik terkait konsep menguraikan dan menyusun bilangan tergolong rendah dengan rata-rata 55 kelas sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan media "Drop the Ball". Peserta didik yang belum mencapai KKM memiliki jumlah yang lebih banyak dibanding peserta didik yang tuntas. Peserta didik yang belum tuntas berjumlah 24 orang, sedangkan yang tuntas berjumlah 2 orang.

Hasil belajar dari peserta didik menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai 85 setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media "Drop the Ball". Nilai seluruh peserta didik sebanyak 26 anak tuntas dan dapat memenuhi KKM. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 1 Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata-rata *Pretest-Posttest*.



Gambar 1. Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata-rata Pretest-Posttest

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa selisih nilai pretest tertinggi dan terendah terdapat perbedaan yang cukup jauh. Nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 75, sedangkan nilai terendahnya hanya 30 dengan Nilai rata-rata kelas 55. Perbandingan antara hasil *pretest* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan dengan hasil *posttest* yang diperoleh pada akhir pembelajaran dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media "Drop the Ball" terdapat peningkatan. Sebagaimana terlihat pada gambar 1, nilai *posttest* tertinggi yaitu 95 dan terendah 75 dengan nilai rerata 85 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir atau *posttest* peserta didik kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media "Drop The Ball" menunjukkan hasil yang cukup signifikan pada nilai *posttest*.

Pada perhitungan uji normalitas diperoleh taraf signifikansi sebesar $0,57 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,741 \geq 2,064$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang dicapai pada *pretest* dengan hasil belajar yang dicapai pada *posttest*. *N-gain* adalah selisih yang diperoleh dari *posttest* dan *pretest*. Menurut Nismalasari, N., Santiani, S., & Rohmadi, M. (2016) *N-gain (normalized gain)* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran. *N-gain* menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan Uji *N-gain* diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 55 dan rata-rata *posttest* sebesar 85 sehingga diperoleh *N-gain* 0,64. Artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena $0,7 > g \geq 0,3$. Hal tersebut menunjukkan penggunaan media "Drop the Ball"

dapat meningkatkan hasil belajar pada konsep menguraikan dan menyusun bilangan.

Media "Drop the Ball" memiliki kelebihan dalam membantu meningkatkan hasil belajar untuk peserta didik kelas 1 SD pada konsep menguraikan dan menyusun bilangan karena:

1. Visualisasi yang jelas: Media dapat membantu pengguna memvisualisasikan konsep-konsep matematika dengan lebih jelas. Dalam hal menguraikan dan menyusun bilangan, media Drop the Ball dapat membantu pengguna untuk dapat memahami konsep dengan lebih mudah.
2. Interaktivitas: Banyak media matematika memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konsep matematika langsung. Dalam hal menguraikan dan menyusun bilangan, media seperti permainan matematika atau simulasi interaktif dapat membantu pengguna untuk mencoba sendiri dan melihat hasilnya dengan cepat, sehingga membantu pengguna untuk memahami konsep dengan lebih baik.
3. Dengan menggunakan media "Drop the Ball" dapat membantu memahami konsep menguraikan dan menyusun bilangan, peserta didik juga dapat mengalami keuntungan dalam visualisasi, interaktivitas dan aksesibilitas yang dapat meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri dalam matematika.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media "Drop the Ball" dapat meningkatkan hasil belajar kognitif terkait konsep menguraikan dan menyusun bilangan pada kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. Hal tersebut didukung oleh hasil belajar kognitif peserta didik dan dari hasil uji t yaitu t_{hitung} yaitu 12,741 dengan $dk = N-1 = 24$ dengan taraf signifikan 5% sebesar t_{tabel} 2,064, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perubahan rata-rata yang signifikan dari hasil belajar kognitif peserta didik pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan Uji *N-gain* diperoleh *N-gain* sebesar 0,64 artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Pada hasil belajar *posttest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 85 dengan ketuntasan berjumlah 26 anak atau seluruh kelas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai rata-rata *pretest* 55 dengan siswa yang

mencapai ketuntasan yang hanya berjumlah 2 orang peserta didik. Pada kenaikan ketuntasan *pretest-posttes* tersebut, maka penggunaan media "Drop The Ball" dapat juga meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada konsep menyusun dan menguraikan bilangan.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan terkait "Penggunaan Media "Drop The Ball" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Konsep Menguraikan dan Menyusun Bilangan Peserta Didik Kelas 1B SD Negeri Gayamsari 02 Semarang", maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang konkret untuk menyampaikan materi atau konsep yang bersifat abstrak untuk peserta didik terkhusus kelas 1 SD, 2) Alangkah lebih baiknya lagi jika guru selalu memahami kebutuhan peserta didiknya dalam belajar serta memperhatikan kondisi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam berpikir dan memahami materi. 3) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, misalnya digunakan pada materi lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Alawiah, N., & Ichsan, M. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media garis bilangan. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1)
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Khairun, D. Y., & Sulastri, M. S. (2016). Layanan bimbingan karir dalam peningkatan kematangan eksplorasi karir siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 1(1).
- Laila, M. E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sol-AR (Solar System Augmented Reality) Pada Muatan Pelajaran IPA Bagi Siswa Kelas VI SDN Betokan 3 Demak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Nismalasari, N., Santiani, S., & Rohmadi, M. (2016). Penerapan model pembelajaran learning cycle terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan getaran harmonis. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(2).
- Setiadi, Z., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Model TGT Media Dakonmatika Materi FPB & KPK Terhadap Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 501-510.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Sugiyono. (2016). *Kuantitatif, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Triyono, A. (2011). *Identifikasi faktor penyebab kesulitan belajar matematika di kelas rendah SD Negeri Karangtengah 1 Kecamatan Sananwetan Kota Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Widhi, T. A. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Menguraikan dan Menyusun Bilangan dengan Metode Matematika Realistik dalam Pengembangan Kurmer di Kelas I SDN Bendogerit 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 653-660.
- Wijayanti, S. P., & Suswandari, M. (2022). Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 58-66.
- Yeni, E. M. (2015). Kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2(2).
- Yuliawati, U. (2016). Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan Bilangan Dua Angka di Kelas I Sdn 7 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).