



Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 42 Parepare

Usman^{1*}, Yonathan S Pasinggi², Nur Azlindah³

¹PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: usman@unm.ac.id

²PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: yonathan.s.pasinggi@unm.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: nurazlindah090@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to determine students' interest in learning mathematics regarding equivalent fractions by applying puzzle media. This research uses a qualitative approach with the applied method being classroom action research. This study focuses on two aspects, namely interest focus and process focus. The research activities were conducted at UPTD SD Negeri 42 Parepare, with the subjects of the research including teachers and fifth-grade students of UPTD SD Negeri 42 Parepare for the 2024/2025 academic year. The number of students involved was 34 students, consisting of 16 boys and 18 girls. This research was conducted in two cycles. Each cycle consisted of two meetings, which included planning, implementation, observation, and reflection stages. Data in this research were obtained through observation techniques, interest questionnaires, and documentation. The learning achievement in cycle I shows that the success indicator is in the sufficient category (C), meanwhile in cycle II, the improvement has reached the good category (B). Based on this, it can be concluded that the effective use of puzzle media can enhance the learning process and interest in mathematics among students on the topic of equivalent fractions in grade V of UPTD SD Negeri 42 Parepare.*

Keywords: *Puzzle Media; Interest In Learning; Mathematics.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar matematika siswa mengenai materi pecahan senilai dengan menerapkan media puzzle. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode yang diterapkan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini fokus pada dua aspek, yaitu fokus minat dan fokus proses. Kegiatan penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 42 Parepare, dengan subjek penelitian mencakup guru serta siswa kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare tahun ajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 34 siswa, terdiri atas 16 laki-laki dan 18 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, angket minat belajar serta dokumentasi. Capaian pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan berapa pada kategori cukup (C), sedangkan pada siklus II peningkatan telah mencapai kategori baik (B). berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dapat meningkatkan proses serta minat belajar matematika siswa pada materi pecahan senilai di kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare*

Kata Kunci: *Media Puzzle; Minat Belajar; Matematika.*

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengantisipasi tantangan pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai sumber yang tersedia. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang proses pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa untuk menghadapi berbagai permasalahan. sesuai yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 mengenai pembelajaran di jenjang pendidikan dasar dan menengah, pasal 1 menjelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik, serta dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”. Mata pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran utama yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Pada kenyataannya banyak siswa sekolah dasar kurang tertarik terhadap pelajaran matematika. Kondisi ini disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak serta menuntut kemampuan penalaran yang tinggi. Akibatnya, minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran matematika menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika di kelas V menunjukkan bahwa selama kegiatan belajar mengajar, beberapa siswa yang tidak memperhatikan, berbicara dengan teman di luar mata pelajaran, keluar masuk kelas serta tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam observasi tersebut, terlihat bahwa dari 34 siswa yang terdiri dari 16 laki-laki dan 18 perempuan sebagian besar belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan sekolah yaitu minimal 60. Dari 34 siswa, yang memperoleh nilai ≥ 60 hanya 14 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas dengan nilai ≤ 60 sebanyak 20 siswa. Hal ini disebabkan oleh dua aspek yaitu aspek guru dan siswa. Aspek dari guru yaitu kurang melibatkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, kurang menggunakan media yang menarik pada saat proses pembelajaran dan masih sering menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran. Sedangkan aspek dari siswa yaitu kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, kurangnya pemahaman dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, serta kurang memperhatikan pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu dapat menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif, serta menumbuhkan kreativitas mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Guru perlu menciptakan suasana kelas yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif media yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan media puzzle. Media puzzle berpotensi meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika dengan menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, kontekstual serta menyenangkan.

Arifin (2024) menyatakan bahwa media puzzle pecahan dinilai mampu mengoptimalkan jalannya proses pembelajaran serta mempermudah siswa dalam mengingat materi setelah mereka mempelajarinya. Pembelajaran efektif menggunakan metode bermain sambil belajar sehingga materi tersebut memungkinkan siswa menerima materi dengan baik dan aktif dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas dan masalah yang ditemukan maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare”.

Pahleviannur et al., (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu instrumen atau perantara yang memungkinkan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk sumber pendidikan dari guru kepada siswa, dengan tujuan untuk menyederhanakan proses pembelajaran. Menurut Hafshari & Arini (2023) bahwa media puzzle tidak hanya bermanfaat dalam pembelajaran akademik, tetapi juga dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus serta merangsang koordinasi antara mata dan tangan saat siswa menyusunnya. Selain itu, penggunaan media ini turut melatih kemampuan sosial dan emosional siswa, seperti kesabaran, kerja sama, saling menghargai dan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Untuk memenuhi tujuan dan persyaratan siswa dan instruktur, media puzzle yang digunakan dalam penelitian ini telah diadaptasi dan dimodifikasi. Penelitian

terdahulu oleh (Putri et al., 2022) bahwa media puzzle pecahan mampu memperkuat proses pembelajaran matematika, mendorong siswa agar lebih aktif, serta berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Menurut penelitian sebelumnya (Kudisia & Alwi, 2020) siswa kelas IV di SD Negeri 4 Montong Betok menunjukkan peningkatan motivasi dan minat belajar ketika mereka menggunakan media puzzle pecahan untuk menguasai materi pecahan. Selain itu, penelitian sebelumnya (Putri et al., 2022) menunjukkan bahwa siswa kelas tiga di SD Negeri 100 Palembang dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media puzzle pecahan untuk meningkatkan hasil belajar mereka. (Andriana et al., 2022) menemukan bahwa siswa kelas lima di SDN Sinaba memperoleh manfaat dari penggunaan media teka-teki pecahan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, keterlibatan dalam pembelajaran, dan kinerja akademis secara keseluruhan.

Langkah-langkah media puzzle yang telah dimodifikasi yaitu: (a) menyiapkan alat dan bahan (b) permainan dapat dimainkan 2-4 orang atau lebih (c) masing-masing kelompok diberikan potongan-potongan puzzle yang akan disusun oleh siswa (d) siswa diberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan puzzle yang telah diberikan oleh guru (e) pemain yang memperoleh banyak nilai maka akan mendapat hadiah dan pujian. (Hafshari & Arini, 2023).

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dilakukan untuk mendeskripsikan kegiatan guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikenal sebagai class action research yang merupakan jenis penelitian yang dilakukan oleh guru dalam bentuk tindakan tertentu untuk memperbaiki proses dan hasil belajar. Menurut Kemmis dan McTanggart (1988) menyatakan bahwa PTK merupakan sebagai bentuk penelitian melalui refleksi diri yang dilakukan peserta kegiatan pendidikan (guru atau kepala sekolah) dalam pembelajaran untuk memperbaiki praktik sosial. (Pahleviannur et al., 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare. Subjek dari penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare. Jumlah subjek pada penelitian ini 34 siswa dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Data untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada setiap siklus dari aktivitas guru dan siswa dianalisis berdasarkan kemampuan guru dan siswa dalam melaksanakan indikator yang telah direncanakan dari setiap tahap media puzzle. Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan indikator keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Taraf Keberhasilan Proses dan Hasil.

Taraf Keberhasilan	Kategori
76% - 100%	Baik (B)
61% - 75%	Cukup (C)
0% - 59%	Kurang (K)

Sumber: Djamarah dan Zain (Maryam et al., 2022)

Tabel 2.2 Taraf Keberhasilan Penilaian Angket Minat.

Taraf Keberhasilan	Kategori
76% - 100%	Baik (B)
61% - 75%	Cukup (C)
0% - 59%	Kurang (K)

Sumber: (Pahleviannur et al., 2022)

Berdasarkan standar keberhasilan tersebut maka dalam penelitian ini terdapat dua jenis indikator yang tercapai yaitu:

- Proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila aktivitas guru dan siswa memenuhi kriteria tingkat keberhasilan minimal 76% - 100% yang diklasifikasikan dalam kategori baik “B”.
- Minat belajar siswa dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase sebesar 76% - 100% yang diklasifikasikan dalam kategori “B”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran pada aktivitas guru di siklus I, diketahui bahwa guru telah melaksanakan 11 dari 15 indikator, dengan persentase 65% yang tergolong kategori cukup (C). Berdasarkan hasil observasi pada aktivitas siswa siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa memperoleh persentase 65% yang tergolong kategori cukup (C). Dan berdasarkan hasil angket minat siswa memperoleh persentase 71% dengan kategori cukup (C). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa indikator dan taraf keberhasilan yang telah ditetapkan belum tercapai yaitu di bawah 76%.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran pada aktivitas guru di siklus II, diketahui bahwa guru telah melaksanakan 14 dari 15 indikator, dengan persentase 91% yang tergolong kategori baik (B). Berdasarkan hasil aktivitas siswa memperoleh persentase 81% yang tergolong kategori baik (B). Dan berdasarkan hasil angket minat siswa memperoleh persentase 82% yang tergolong kategori baik (B).

Tabel 3.1 Rekapitulasi Proses Taraf Keberhasilan Aktivitas Guru dan Siswa.

Pelaksanaan	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	73%	93%
Aktivitas Siswa	65%	81%

Berdasarkan **tabel 3.1** dapat dilihat bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari 73% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Aktivitas siswa juga meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa semakin aktif, baik dalam memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas, maupun terlibat dalam kegiatan diskusi selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Proses Taraf Keberhasilan Aktivitas Guru dan Siswa.

Indikator	Siklus I	Siklus II
Perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran	77%	77%
Perhatian siswa terhadap pembelajaran	79%	86%
Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	58%	77%
Keterlibatan siswa terhadap pembelajaran	69%	84%

Pada **tabel 3.2** dapat dilihat bahwa indikator minat belajar siswa mengalami peningkatan pada beberapa indikator. Peningkatan proses dan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan karena adanya pengaruh dalam semangat belajar, antusiasme serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada indikator perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat dari 79% ke 86% karena perhatian siswa terjadi karena guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan variatif yang membuat siswa lebih fokus terhadap materi yang diajarkan. Pada indikator ketertarikan siswa terhadap pembelajaran meningkat dari 58% ke 77% karena karena media dan aktivitas pembelajaran yang digunakan mampu membangkitkan rasa ingin tahun serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Pada indikator keterlibatan siswa terhadap pembelajaran meningkat dari 69% ke 84% karena mereka diberi kesempatan untuk aktif dalam menyusun, berdiskusi dan menyelesaikan tugas secara langsung sehingga siswa merasa dilibatkan dalam proses belajar.

Pembahasan

Pada siklus I, penggunaan media puzzle dimulai dengan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan observasi, aspek guru berada pada kategori cukup (C). Namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran, siswa belum berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini terlihat pada aktivitas siswa yang hanya mencapai persentase 65% dengan kategori cukup (C). Untuk mengatasi hal tersebut, solusi yang ditawarkan ke siklus II yaitu guru sebaiknya memperhatikan keaktifan siswa yang rendah pada siklus I, guru juga sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Hasil observasi guru pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, dimana aktivitas guru mencapai persentase 93% dengan kategori baik (B). Selain itu, aktivitas siswa juga telah mencapai indikator dengan persentase 81% dengan kategori baik (B). Sesuai dengan hasil angket minat siswa siklus I hanya mencapai persentase 71% dengan kategori cukup (C). Sedangkan, pada siklus II terjadi peningkatan dengan persentase 82% dengan kategori baik (B).

Peningkatan proses dan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan karena adanya pengaruh dalam semangat belajar, antusiasme serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Kudsiah & Alwi (2020) penggunaan media puzzle pecahan pada materi pembelajaran matematika mengenai pecahan yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri 4 Montong Betok dinyatakan berhasil karena adanya peningkatan minat belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hal tersebut dipengaruhi oleh adanya kesenangan belajar kelompok yang tinggi serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Putri et al., (2022) mengalami peningkatan dari 68,6 pada siklus I naik menjadi 83,04 pada siklus II. Penggunaan media puzzle pecahan dalam prosesnya menunjukkan siswa yang antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II, menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hasil tersebut membuktikan bahwa seluruh tahapan yang dilaksanakan melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, hingga refleksi berjalan dengan baik. Penggunaan media puzzle pecahan pada mata pelajaran matematika, khususnya materi pecahan senilai di kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare berhasil dalam meningkatkan proses dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh sesuai dengan hipotesis yang dirumuskan oleh peneliti. Hasil tersebut membuktikan bahwa seluruh tahapan yang dilaksanakan melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi berjalan dengan baik. Penggunaan media puzzle pada mata pelajaran matematika, khususnya materi pecahan senilai di kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare berhasil dalam meningkatkan proses dan minat belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle menunjukkan hasil yang berbeda di setiap siklus. Pada siklus I, aktivitas guru berada pada kategori cukup (C), sementara aktivitas siswa berada pada kategori cukup (C), dan angket minat belajar siswa berada pada kategori cukup (C). Pada siklus II, aktivitas mengalami peningkatan mencapai kategori baik (B), sementara pada aktivitas siswa telah mencapai kategori baik (B), dan angket minat belajar siswa mencapai kategori baik (B). Dapat disimpulkan dengan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan proses dan minat belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare.

Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah guru disarankan menggunakan media-media pembelajaran yang menarik dan menantang untuk siswa. Bagi siswa diharapkan agar belajar bersungguh-sungguh dan tidak menjadikan materi pecahan senilai sebagai materi yang susah dipahami. Bagi peneliti disarankan memberikan inovasi terbaru mengenai media pembelajaran, seperti memanfaatkan penggunaan teknologi dalam bermain sambil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriana, E., Jovita, S. M., & Rokmanah, S. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Math pada Materi Pecahan di Kelas 5 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(1).
- Andriana, E., Jovita, S. M., & Rokmanah, S. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Math pada Materi Pecahan di Kelas 5 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(1).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Arifin, F. (2024). *Kapita Selekta Matematika MI/SD*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Atika, A., & Andriati, N. (2023). *Minat Belajar Anak Slow Learner*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Broadhurst, R. (2020). Mindset Awal Siswa terhadap Pembelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan. *Managing Environments for Leisure and Recreation*, 1(2), 373–377.
- Dika Nurhayati, Setyawati, D., & Maharbid, D. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan melalui Model Make A Match Pada Peserta Didik. *Educational Journal of Bhayangkara*, 2(2), 79–94.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4(1), 104–117.
- Hafshari, N. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 467–479.

- Hapuddin, S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana.
- Jayanti, Zulkardi, Putri, R., & Hartono, Y. (2023). *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-Learning*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Kudsiah, M., & Alwi, M. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Info Artikel Abstrak. *Jurnal Elementary*. 3(2), 102–106.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- M, S. M., Djabba, R., & Rahman, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Cahaya Siswa. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 425.
- Pahleviannur, R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V., Rizqi, Syahrul, Latif, N., Prihastari, E., Khurotul, A., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup.
- Palupi, A. T., Sismulyasih, N., Farikah, F. N., & Wasilah, Z. (2023). *Metode dan Media Inovatif*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86.
- Putri, Sendi Annisa, Destiniar, & Sunaedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Usman, Yulia, & Handayani, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Interaksi Manusia di Kelas V SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.
- Wijaya, R., Vioeza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Semnara*, 1–9