

**PENGARUH MEDIA PAPAN BERPAKU DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SDIT NUR HIDAYAH SURAKARTA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1
pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

BRILIANT EKA PURNAMAWATI

A510180220

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PAPAN BERPAKU DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SDIT NUR HIDAYAH SURAKARTA**

PUBLIKASI ILMIAH

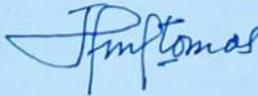
Oleh:

BRILIANT EKA PURNAMAWATI

A510180220

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Sukartono, MM

NIK. 400.1800

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PAPAN BERPAKU DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SDIT NUR HIDAYAH SURAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

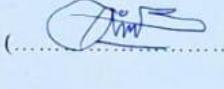
Briliant Eka Purnamawati

A510180220

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada Senin, 16 Januari 2023

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

- | | |
|--|--|
| 1. Dr. Sukartono, MM
(Ketua Dewan Penguji) | () |
| 2. Arief Cahyo Utomo, M.Pd.
(Anggota Dewan Penguji I) | () |
| 3. Muhamad Taufik Hidayat, M.Pd.
(Anggota Dewan Penguji II) | () |

Surakarta, 16 Januari 2023

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Dr. Dr. Sutama, M.Pd

NIP. 131943782

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 20 Desember 2022

Penulis



BRILIANT EKA PURNAMAWATI
A510180220

PENGARUH MEDIA PAPAN BERPAKU DAN AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SDIT NUR HIDAYAH SURAKARTA

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: 1) mengetahui pengaruh media papan berpaku terhadap hasil belajar; 2) mengetahui pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar; 3) mengetahui pengaruh bersama antara media papan berpaku dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *ex post facto*. Teknik pengumpulan data adalah dokumen dan angket. Sampel penelitian meliputi 55 siswa. Instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, uji prasyarat dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov dan uji linieritas. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi regresi sederhana, uji regresi berganda, uji t, uji F, sumbangan relatif, serta sumbangan efektif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat pengaruh media papan berpaku terhadap hasil belajar. Hal ini berdasarkan $t_{hitung} = 4,785 > t_{tabel} = 2,006$. 2) Terdapat pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar terbukti dari perolehan $t_{hitung} = 5,304 > t_{tabel} = 2,006$. 3) Terdapat pengaruh simultan antara media papan berpaku dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada nilai $F_{hitung} = 17,088 > F_{tabel} = 3,18$.

Kata Kunci: media papan berpaku, aktivitas belajar, hasil belajar

Abstract

The aims of this study are to: 1) determine the effect of nailed board media on learning outcomes; 2) knowing the effect of learning activities on learning outcomes; 3) find out the mutual influence between nailed board media and learning activities on learning outcomes. This type of research is quantitative research using the *ex post facto* method. Data collection techniques are documents and questionnaires. The research sample includes 55 students. The instrument was tested for validity and reliability. In addition, the prerequisite test in this study consisted of a normality test with Kolmogorov Smirnov and a linearity test. While the data analysis techniques in this study include simple regression, multiple regression test, t test, F test, relative contribution, and effective contribution. The results showed: 1) There was an effect of nailed board media on learning outcomes. This is based on $t_{count} = 4,785 > t_{table} = 2,006$. 2) There is an effect of learning activities on learning outcomes as evidenced by the acquisition of $t_{count} = 5,304 > t_{table} = 2,006$. 3) There is a simultaneous influence between nailed board media and learning activities on student learning outcomes. This is based on the value of $F_{count} = 17,088 > F_{table} = 3,18$.

Keywords: nailed board media, learning activities, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu proses perubahan perilaku dan sikap sekelompok orang ataupun seseorang dalam hal mendewasakan manusia dengan upaya pelatihan serta pengajaran. Setiap orang berhak mendapatkan Pendidikan dengan semestinya, sebab peran pendidikan sangatlah diperlukan dan penting bagi kehidupan manusia nantinya. Istilah pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan mengajar di sekolah. Kegiatan belajar ini umumnya dilakukan oleh para siswa, Demikian halnya kegiatan mengajar

ini dilakukan tenaga pendidik. Interaksi antara siswa dengan guru tersebut menggambarkan adanya aktivitas belajar mengajar dalam kelas.

Serangkaian kegiatan-kegiatan pada saat pembelajaran berlangsung inilah yang disebut sebagai aktivitas belajar. Dalam aktivitas belajar diperlukan rancangan pembelajaran yang mampu mencerminkan suatu kegiatan belajar siswa secara aktif (Sinar, 2018: 4). Keaktifan tersebut meliputi kegiatan psikis maupun kegiatan fisik yang dapat diamati guru. Nofrion & Wijayanto (2018) menyatakan bahwa dengan melalui pengamatan aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung, guru dapat mudah mengetahui apakah siswanya belajar atau tidak ikut belajar. Selanjutnya Setiawan & Alimah (2019: 82) menyatakan bahwa kunci keberhasilan dari sebuah pencapaian tujuan pembelajaran dapat ditentukan dari keaktifan siswa. Dengan demikian dapat diketahui bahwasannya keaktifan siswa memiliki pengaruh penting bagi jalannya pembelajaran. Selain itu adanya aktivitas belajar yang dilakukan siswa juga dapat mempengaruhi nilai prestasi siswa.

Keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi-materi pelajaran inilah yang dinamakan hasil belajar (Sinar, 2018: 20). Selanjutnya, hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan perilaku pada seseorang sebagai akibat karena kegiatan belajar, adanya perubahan dari perilaku tersebut dikarenakan seseorang tersebut telah mencapai penguasaan dari berbagai pembelajaran yang telah diperoleh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Purwanto, 2016). Keberhasilan belajar siswa tersebut tentunya tidak terlepas dari peran siswa dan guru. Dimana siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan guru diharuskan memiliki keterampilan dalam menarik perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Adanya media pembelajaran sangatlah diperlukan bagi seorang guru dalam mengajar siswa, guru juga diharuskan supaya dapat merancang pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media maupun model pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tidak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Fikri & Madona (2018: 9), media dapat diartikan sebagai segala bentuk perantara yang digunakan oleh seorang pengirim pesan, gagasan, atau ide sehingga gagasan, ide, maupun pesan tersebut sampai penerima secara lengkap dan nyata. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu memudahkan guru untuk menjelaskan materi kepada siswa. Pembelajaran dirasa lebih efisien dan efektif ketika mencapai tujuan pembelajaran apabila menerapkan pemilihan media dengan tepat (Puspitarini & Hanif, 2019). Misalnya seorang guru ingin mengajarkan materi pembelajaran matematika maka guru tersebut diharuskan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, supaya bisa digunakan untuk mengajarkan matematika dengan sesuai materi yang dipelajari siswa.

Pembelajaran matematika sering dianggap siswa sulit dimengerti. Lemahnya kemampuan siswa dalam matematika ini dikarenakan pelajaran tersebut dianggap kurang menarik dan membosankan, padahal ilmu matematika ini memiliki peranan penting untuk dipelajari dan diterapkan (Novriani & Surya, 2017). Padahal matematika adalah muatan wajib di sekolah dan harus dipelajari oleh siswa dari berbagai jenjang pendidikan bahkan keberlangsungan hidup sehari-hari kita tidak dapat lepas dari peran matematika. Wahyuningsih (2019: 69) berpendapat bahwasannya matematika ialah pengetahuan bersifat universal yang berperan penting dan mendasari perkembangan dalam teknologi modern. Dengan demikian kemampuan individu dalam mempelajari maupun memahami ilmu matematika sangatlah diperlukan.

Dari hasil observasi melalui wawancara bersama guru SDIT Nur Hidayah ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran matematika. Siswa kelas IV mengalami kesusahan ketika memahami pembelajaran matematika saat

diajarkan guru. Hal ini mengakibatkan aktivitas belajar mereka yang cenderung diam dan tidak berani bertanya dan menjawab, bahkan mampu mempengaruhi prestasi mereka. Saat pelajaran guru hanya menerapkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah kemudian langsung memberikan soal latihan dan belum menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan kreativitas guru dalam menyusun pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media belajar.

Adapun contoh media yang mampu memudahkan guru mengajar yaitu media papan berpaku. Dolhasair, Istiyati, & Karsono (2017) mengemukakan bahwa media papan berpaku ini adalah salah satu media konkret berupa papan peragaan atau papan pengembangan dari media display. Media papan berpaku juga sering disebut geoboard ini merupakan salah satu alat peraga yang memiliki bentuk persegi panjang. Menurut Sundayana (2015), adanya media papan berpaku dapat membantu guru dalam mengajar matematika siswa di SD dan juga dapat membantu mempermudah dalam menanamkan konsep geometri kepada siswa, misalnya pengenalan bangun datar, serta luas maupun keliling dari berbagai bangun datar.

Hasil penelitian Solihah, Mugara, & Aprianti (2021) menyatakan penggunaan media geoboard dapat membantu menstimulus kemampuan kognitif anak, membuat anak termotivasi belajar, dan menarik keingintahuannya. Sehingga mereka tertarik dan merasa senang dengan materi pembelajaran yang diajarkan dengan media geoboard. Selanjutnya penelitian Lastrijanah, Prasetyo, & Mawardini (2017) mendapatkan hasil nilai $T_{tabel} > T_{hitung}$ ($2,111 > 1,687$) artinya dalam pembelajaran penggunaan media geoboard berdampak positif terhadap hasil belajar.

Sesuai latar belakang tersebut, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian di SDIT Nur Hidayah dengan judul Pengaruh Media Papan Berpaku Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika SDIT Nur Hidayah Surakarta.

2. METODE

Jenis dari penelitian ialah termasuk penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Pada penelitian *ex post facto* berupaya memperoleh data dari suatu peristiwa yang terjadi guna mengetahui apa saja faktor penyebabnya dan tidak mengubah ataupun memberi perlakuan pada variabel. Populasi diambil dari semua siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah dan memiliki total keseluruhan sebanyak 121 siswa. Adapun jumlah sampel yang digunakan yaitu 55 siswa.

Angket dan dokumentasi dalam penelitian digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Dokumentasi berupa nilai PTS matematika siswa kelas IV. Sedangkan angket bertujuan untuk memperoleh data media papan berpaku dan aktivitas belajar. Uji coba angket dilakukan di MI Muhammadiyah Gonilan dengan melibatkan 21 siswa di kelas IV B. Hasil tes lalu dianalisis dengan melalui uji validitas maupun reliabilitas. Selanjutnya item soal/pernyataan yang valid dapat digunakan untuk instrument penelitian. Uji normalitas melalui uji Kolmogorov Smirnov dan Uji linieritas dalam penelitian digunakan untuk melakukan Uji Prasyarat. Teknik analisis data pada penelitian meliputi regresi sederhana, uji regresi berganda, uji parsial, dan uji simultan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 55 siswa sebagai sampel penelitian. Data variabel media papan berpaku dan variabel aktivitas belajar siswa diperoleh dari penyebaran angket dengan masing-masingnya, 15 butir pernyataan valid dari angket media dan 18 butir pernyataan valid dari angket aktivitas belajar siswa. Data variabel hasil belajar diambil dari PTS matematika. Berikut hasil uji hipotesis dalam penelitian ini adalah:

3.1 Pengaruh media papan berpaku (X_1) terhadap hasil belajar (Y)

Berdasarkan analisis regresi linier sederhana mendapatkan persamaan regresi $Y = 12,537 + 0,847 X$ maka koefisien regresi media papan berpaku pada hipotesis pertama sebesar 0,847 dan menunjukkan arah positif. Pada uji parsial, nilai $t_{hitung} = 4,785 > t_{tabel} = 2,006$ dan signifikan yang diperoleh sebesar 0,000. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak, berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika. Kemudian nilai korelasi antara media papan berpaku dengan hasil belajar diperoleh $r_{X_1.Y}$ sebesar 0,5493 dan koefisien determinasi yaitu 0,3017. Maka besarnya pengaruh yang diberikan media papan berpaku sebesar 30,17%. Penelitian ini didukung penelitian Wulandari (2020) yang mendapatkan hasil bahwa media papan berpaku ini memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika dengan perolehan nilai $t_{hitung} = (4,129) > t_{tabel} = (2,001)$.

Selanjutnya hasil penelitian Trimurtini, Safitri, Sari, & Nugraheni (2020), didapatkan hasil bahwa dengan penggunaan media geoboard bisa membangkitkan perhatian anak pada kegiatan belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan CTL dengan media geoboard berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran matematika. Hasil dari penelitian ini juga didukung penelitian Mulyani (2019) yang menyimpulkan bahwa media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil tersebut ditunjukkan melalui nilai $t_{hitung} = 8,141 > t_{tabel} = 2,005$. Kemudian penelitian Keraf (2017) menyimpulkan bahwa media papan berpaku tersebut mampu meningkatkan hasil belajar. Serta mempermudah siswa mempelajari dan memahami materi. Sesuai uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media papan berpaku secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.

3.2 Pengaruh aktivitas belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y)

Dari hasil perhitungan regresi linier sederhana mendapatkan persamaan regresi $Y = 14,836 + 0,928 X$ maka pada hipotesis kedua diperoleh nilai koefisien regresi aktivitas belajar yaitu 0,928 dan menunjukkan arah positif. Hasil perhitungan uji t, didapatkan $t_{hitung} = 5,304 > t_{tabel} = 2,006$ dan nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000. Maka H_0 ditolak, sehingga didapatkan kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan dari aktivitas belajar terhadap hasil belajar matematika. Nilai korelasi antara variabel aktivitas belajar dengan hasil belajar diperoleh $r_{X_2.Y}$ sebesar 0,5889 dan koefisien determinasi sebesar 0,3467. Artinya besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel aktivitas belajar sebesar 34,67%. Hasil penelitian didukung penelitian Rosela (2020) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan dengan nilai $r_{X_1.Y}$ 0,715. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi aktivitas belajar akan semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh.

Selanjutnya Noor & Munandar (2019) pada penelitiannya menyatakan bahwa aktivitas belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaan hasil belajar yang signifikan dicapai antara siswa dengan aktivitas belajar rendah dan aktivitas belajar tinggi. Selanjutnya hasil penelitian Sutrisno & Yusri (2021) juga menyatakan bahwa aktivitas belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. artinya perolehan hasil belajar akan makin baik apabila aktivitas belajar yang dimiliki juga baik. Didasarkan uraian tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh aktivitas belajar secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.

3.3 Pengaruh media papan berpaku (X_1) dan aktivitas belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y)

Berdasarkan analisis regresi linier berganda menunjukkan perolehan persamaan regresi berganda yaitu $Y = 1,3915 + 0,4491 X_1 + 0,6332 X_2$. Demikian berarti variabel media papan berpaku dan aktivitas belajar secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian pada perhitungan uji-F didapatkan nilai $F_{hitung} = 17,088 > F_{tabel} = 3,18$ maka H_0 ditolak. Artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara bersama-sama antara variabel media papan berpaku dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar. Sesuai pemaparan tersebut dapat diketahui adanya peningkatan kombinasi dari media papan berpaku dan aktivitas belajar akan diikuti dengan peningkatan hasil belajar, begitupun jika terjadi penurunan kombinasi dari media papan berpaku dan aktivitas belajar maka akan diikuti dengan penurunan hasil belajar. Dalam penelitian ini diperoleh koefisien determinan sebesar 0,39659, artinya pengaruh yang diberikan oleh kombinasi dari variabel media papan berpaku dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar yaitu 39,66% sedangkan 60,34% sisanya dipengaruhi variabel lainnya. Adapun perolehan hasil perhitungan sumbangan relatif dari media papan berpaku sejumlah 40,33% dan perolehan sumbangan efektif sejumlah 15,99%. Sedangkan aktivitas belajar memberikan sumbangan relatif sejumlah 59,67% dan sumbangan efektif sejumlah 23,66%.

Menurut Ambarita, Yunastiti, & Indriayu (2019) dengan melihat nilai hasil belajar siswa, guru dapat mengukur kemampuan siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan Nurrita (2018) yang memperoleh hasil bahwa dengan adanya media pembelajaran dan keterlibatan aktivitas siswa ketika pembelajaran mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Pada penelitian ini media papan berpaku berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Aprilia, Faizah, & Lestari (2022) yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan penggunaan media papan berpaku berpengaruh terhadap hasil belajar yang dibuktikan dari nilai rata-rata pretest dan posttest. Selanjutnya dalam penelitian ini aktivitas belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hasil penelitian ini juga didukung dengan penelitian Septiyaningsih (2017) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Didasarkan uraian sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh secara bersama-sama antara variabel media papan berpaku dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.

4. PENUTUP

Sesuai hasil diatas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Media papan berpaku berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil uji t, menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,785 > t_{tabel} = 2,006$ Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh yang signifikan dari media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.
- 2) Aktivitas belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil uji t, menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 5,304 > t_{tabel} = 2,006$ Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh yang signifikan dari aktivitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta.
- 3) Ada pengaruh secara bersama-sama antara variabel media papan berpaku dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Nur

Hidayah Surakarta. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil nilai $F_{hitung} = 17,088 > F_{tabel} = 3,18$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, R. A., Yunastiti, & Indriayu, M. (2019). The Application of Group Investigation Based on Hands on Activities to Improve Learning Outcomes Based on Higher Order Thinking Skills of Students at SMA Negeri 2 Pematangsiantar. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(2), 351–359. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i2.310>
- Aprilia, A., Faizah, K., & Lestari, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku (Geoboard) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 1 Sumberbulu. *Atta'lim: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 74–83.
- Dolhasair, G., Istiyati, S., & Karsono. (2017). Penggunaan Media Geoboard (Papan Berpaku) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(3), 111–118.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (1st ed.; Hendrizal, Ed.). Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Keraf, Y. L. (2017). Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 824–830.
- Lastrijanah, Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87–100. <https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.895>
- Mulyani, T. (2019). *Pengaruh Media Papan Berpaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 118 Pematang Riding Kabupaten Seluma*. Skripsi. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah Dan Tadris. IAIN Bengkulu.
- Nofrion, & Wijayanto, B. (2018). Learning Activities in Higher Order Thinking Skill (Hots) Oriented Learning Context. *Geosfera Indonesia*, 3(2), 122–130. <https://doi.org/10.19184/geosi.v3i2.8126>
- Noor, A. N., & Munandar, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (Tipe TAI Dan TPS) Dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Kelas X SMK Kosgoro Karawang). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 65–75.
- Novriani, M. R., & Surya, E. (2017). Analysis of Student Difficulties in Mathematics Problem Solving Ability at MTs SWASTA IRA Medan. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 33(3), 63–75.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar (VII)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>

- Rosela, O. (2020). *Pengaruh Aktivitas Belajar Dan lingkungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PAI IAIN Bengkulu. Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah Dan Tadris. IAIN Bengkulu.
- Septiyaningsih, S. (2017). Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(3), 267–275.
- Setiawan, A. S., & Alimah, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Terhadap Keaktifan Siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(1), 81–90. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7284>
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Solihah, T. H., Mugara, R., & Aprianti, E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Bentuk Geometri Berbantuan Media Geoboard Pada Kelompok B. *Ceria*, 4(4), 394–399.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sutrisno, A. B., & Yusri, A. Y. (2021). Pengaruh Efikasi Diri, Konsep Diri, Aktivitas Belajar, Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 42. Retrieved from <http://journal.ilinstitute.com/index.php/IJoLEC/article/view/586/339>
- Trimurtini, T., Safitri, T. R., Sari, E. F., & Nugraheni, N. (2020). The effectivity of contextual teaching and learning (CTL) approach with Geoboard media on mathematics learning for four-grade elementary students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012050>
- Wahyuningsih, E. (2019). Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Based Learning dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 69. <https://doi.org/10.14421/jppm.2019.012-02>
- Wulandari, D. (2020). *Pengaruh Media Papan Berpaku terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD N 78 Kota Bengkulu. Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah Dan Tadris. IAIN Bengkulu.