

Pengaruh Model *Example Non Example* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 01 Taman

Mellynia Dwi Nursafiri, Universitas PGRI Madiun

Naniek Kusumawati, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

mellynia1701@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effect of the Example Non Example model with the help of Powtoon media on the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SDN 01 Taman. This type of research is experimental quantitative research. This research method is True Experiment Design with Pretest-Posttest Control Group Design. This study took two classes as samples, namely class IV A as the experimental class and class IV B as the control class. Sampling using Simple Random Sampling. The technique of collecting data on mathematics learning outcomes uses interviews, observations, tests and documentation. From the data analysis using the t test, it is known that $t_{table} = 2.069$ for 5% with $dk = 25$, if $t_{count} = 5.784 > t_{table} = 2.069$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus it can be said that the influence of the Example Non Example model with the help of Powtoon media affects the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SDN 01 Taman.

Keywords: Example non example, powtoon, mathematics learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar matematika Siswa kelas IV SDN 01 Taman. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian ini adalah *True Experiment Design* dengan jenis desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini mengambil dua kelas sebagai sampel yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data hasil belajar matematika menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Dari analisis data menggunakan uji t, diketahui $t_{tabel} = 2.069$ untuk $\alpha 5\%$ dengan $dk = 25$, apabila $t_{hitung} = 5.784 > t_{tabel} = 2.069$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 01 Taman.

Kata kunci: *Example non example, powtoon, hasil belajar matematika*



PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan (Susanti, 2020). Matematika mata pelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir secara logis, kritis, tekun, inisiatif, sehingga diharapkan karakteristik terdapat pada peserta didik yang mempelajari matematika. Matematika bukan hanya ilmu yang untuk keperluan dirinya sendiri, tetapi matematika juga sebagai ilmu yang bermanfaat untuk sebagian besar untuk ilmu-ilmu yang lain (Siagian, 2016). Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang mengandung berbagai jenis kegiatan yang dilakukan peserta didik dengan guru. Proses belajar mengajar tersebut untuk mempermudah berpikir. Oleh sebab itu, matematika diajarkan dari jenjang pendidikan rendah seperti sekolah dasar sampai jenjang yang tinggi seperti perguruan tinggi.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat jarang diminati oleh peserta didik, karena merupakan pelajaran yang dianggap rumit serta berhubungan dengan rumus-rumus maupun angka (Ruseffendi dkk, dalam Fitriani & Nurjannah, 2019). Selain itu, matematika merupakan ilmu yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dituntut untuk lebih inovatif membangun pengetahuannya sendiri. Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sangat membosankan bagi peserta didik. Sehingga dari asumsi diatas membuat peserta didik tidak menyukai pelajaran matematika dan mengakibatkan nilai belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan hasil observasi ketika pelaksanaan pembelajaran matematika, yang mana diperoleh presentase 75% peserta didik memperoleh nilai rata-rata kelas 60 jauh di bawah KKM yaitu 70. Penyebab rendahnya nilai rata-rata kelas diakibatkan karena pada saat proses pembelajaran peserta didik kurang mampu menangkap materi pembelajaran yang disampaikan guru, dimana guru masih menggunakan metode konvensional sehingga, peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif perlu penerapan model-model pembelajaran di kelas. Selain permasalahan nilai KKM yang rendah, permasalahan lainnya yang dihadapi peserta didik yaitu menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat susah dibandingkan pelajaran lainnya, sehingga mereka menjadi tidak tertarik untuk mempelajarinya.

Dari pemaparan di atas dapat dicari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example*. Menurut Suyanti dkk. (2017), model pembelajaran *Example Non Example* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media gambar yang bertujuan untuk mendorong peserta didik dalam melatih diri dan mengembangkan pola pikirnya. Model pembelajaran *Example Non Example* merupakan model pembelajaran dengan berbantuan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Model pembelajaran *Example Non Example* bertujuan untuk mengajak peserta didik untuk berpikir kritis agar mampu menyelesaikan permasalahan yang termuat dalam contoh gambar yang telah disajikan (Kurniati dkk, 2019). Selain itu, model pembelajaran *Example Non Example* juga bertujuan mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut. (Hadi, 2019).

Dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* peserta didik dapat menuangkan ide-ide melalui kerja sama, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dalam menganalisis materi ajar yang disampaikan. Selain itu model pembelajaran *Example Non Example* juga menyebabkan tumbuhnya rasa senang dalam proses belajar mengajar dan diharapkan lebih efektif dalam proses pembelajaran matematika di SD.

Cara untuk membangkitkan semangat peserta didik yaitu pada saat proses pembelajaran harus menggunakan sebuah media. Adanya media membantu peserta didik untuk memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Media yang cocok digunakan untuk

proses pembelajaran siswa SD yaitu menggunakan media *Powtoon*. *Powtoon* adalah suatu software berbasis online yang di dalamnya dapat digunakan untuk membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi (Graham dalam Yulia & Ervinalisa, 2017).

Media *Powtoon* adalah suatu animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang bertujuan untuk membantu pengguna dengan cepat dan mudah, seperti membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya (Mershand dalam Fitriyani, 2019). Media *Powtoon* juga menawarkan beberapa fasilitas pembuatan konten yang ideal bagi guru sehingga memudahkan guru untuk memproduksi materi-materi mereka sendiri. Selain itu, penggunaan media *Powtoon* bertujuan menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dengan menggunakan animasi-animasi menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan dengan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik (Ariyanto dkk, 2018).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Example Non Example* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 01 Taman".

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal sampai pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, sampel, sumber data, maupun metodologinya (mulai pengumpulan data hingga analisis data).

Berdasarkan penelitian yang akan diteliti maka peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti.

Jenis eksperimen yang digunakan adalah True Experimental Design yaitu desain penelitian yang mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari True Experimental Design adalah bahwa sampel yang akan digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelas kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretest-Posttest Control Group Design.

Penelitian ini mengambil dua kelas sebagai sampel yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian eksperimen ini digunakan beberapa instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut: 1) Observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap proses belajar matematika siswa kelas IV, 2) Wawancara yaitu dilakukan dengan wali kelas IV, 3) okumetasi yaitu berupa kegiatan belajar di dalam kelas dan 4) Tes yaitu dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest kepada siswa. Tes tersebut dilakukan dengan :

1) Uji Validitas

$$R_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2013)

2) Uji Reliabilitas

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum s_i^2}{S_x^2} \right)$$

(Arikunto, 2013)

3) Tingkat kesukaran

$$P = \frac{B}{Js} = \frac{B}{Js}$$

4) Daya pembeda

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homegenitas, dan uji hipotesis yang dihitung menggunakan program *SPSS Statistics 25*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 01 Taman materi bangun datar.

Bentuk instrumen yang digunakan dalam menguji hasil belajar siswa berupa soal tes pilihan ganda. Sebelum penggunaan, instrumen ini terlebih dahulu soal diuji dengan analisis butir soal. Beberapa uji statistik yang digunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, daya beda butir soal, dan tingkat kesulitan soal. Soal yang memenuhi kriteria tersebut, dapat dijadikan instrumen dalam penelitian. Setelah pengujian analisis butir soal, diperoleh 20 butir soal memenuhi kriteria sebagai instrumen yang valid dan reliabel. Maka instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data hasil belajar siswa yaitu menggunakan 20 butir soal tersebut.

Deskripsi hasil analisis data hasil belajar dilakukan sesuai dengan kelas. Kelas eksperimen diberikan treatment model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon*. Sedangkan kelas kontrol tidak diberikan treatment. Data variabel diperoleh melalui data primer berupa tes objektif soal tentang bangun ruang. Data ini diolah menggunakan bantuan program *SPSS Statistics 25*.

Deskripsi data dari hasil perhitungan analisis data untuk tes awal kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 69,60; standar deviasi 7,34. Sedangkan analisis data untuk tes awal kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 67,40; standar deviasi 8,05. Analisis data untuk tes akhir kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 80,40; standar deviasi 5,75. Sedangkan analisis data untuk tes akhir kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 73,60; standar deviasi 7,43.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji t di kelas eksperimen dapat dilihat bahwa nilai thitung = 5.784. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan ttabel = 2.069 untuk α 5% dengan dk = 25, apabila thitung = 5.784 > ttabel = 2.069 yang berarti ada pengaruh model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 01 Taman. Sedangkan pada kelas kontrol hasil perhitungan analisis uji t dapat dilihat bahwa thitung = 2.829. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan ttabel = 2.069 untuk α 5% dengan dk = 21, apabila thitung = 2.829 > ttabel = 2.069. Dengan demikian H0 ditolak. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* dengan yang tidak menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon*. Jadi, model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* efektif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang ditemukan di SDN 01 Taman terdapat beberapa masalah yakni ketergantungan guru saat menyampaikan materi matematika dalam proses pembelajaran menggunakan model konvensional dimana siswa sebagai penerima informasi secara pasif karena siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Sedangkan yang aktif dalam model pembelajaran ini guru. Dalam model ini lebih menekankan pada hasil dibandingkan dengan proses sehingga siswa sering kali meniru atau mencotek pekerjaan temannya tanpa memahami proses penyelesaian masalah atau soal tersebut yang menyebabkan saat ujian siswa kesulitan dalam menjawab soal. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti ingin memberikan model pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan mata pelajaran matematika yaitu dengan model *Example Non Example*.

Model *Example Non Example* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Example Non Example* termasuk dalam model pembelajaran kooperatif (Lestiawan & Johan, 2018). Model pembelajaran *Example Non Example* menggunakan gambar sebagai media dalam penyampaian (Kurniawati & Trisnawati, 2021). Model pembelajaran *Example Non Example* adalah salah satu teknik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya di kelas, model pembelajaran *Example Non Example* membantu guru dalam menarik minat siswa untuk memperhatikan apa yang disampaikan guru karena menggunakan gambar sebagai medianya. Gambar sendiri juga memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar, yaitu untuk mempermudah serta membantu siswa dalam membangkitkan imajinasinya kedalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan gambar siswa dapat melatih mencari serta memilih urutan yang logis sesuai dengan materi yang diajarkan (Habibah, 2016).

Langkah-langkah model pembelajaran *Example Non Example* yaitu Guru harus menyiapkan gambar-gambar yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru menempelkan gambar atau melalui tanyangan melalui LCD proyektor, guru memberikan petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan atau menganalisis permasalahan yang ada dalam gambar, diskusi dilakukan 2-3 orang peserta didik, tiap kelompok diberikan kesempatan membacakan hasil diskusinya, mulai dari komentar / hasil diskusi peserta didik, dan peserta didik menyimpulkan materi (Suprijono dalam Mediatati, 2017).

Terkait dengan model *Example Non Example*, penelitian yang dilakukan oleh Sa'adah Harahap (2020), hasil penelitian ini dibuktikan dengan hasil uji Mann-Whitney yang diperoleh Zhitung sebesar -5,233 dengan nilai Sig. 000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IV MIN 5 Kota Medan.

Pada pembelajaran matematika dengan model *Example Non Example* diperlukan sebuah media yang interaktif dan menarik didalam kelas. Dengan adanya media yang interaktif dan menarik akan menumbuhkan motivasi siswa untuk semangat belajar serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Media yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan media *Powtoon* sebagai penunjang pembelajaran. media *Powtoon* adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur animasi dengan memanipulasi benda, gambar import, serta menyediakan musik sehingga sehingga pengguna dapat menambahkan efek suara.

Hal tersebut senada dengan pendapat Sari & Rohayati dalam Ariyanto dkk. (2018), *Powtoon* merupakan salah satu cara alternatif perkembangan teknologi yang digunakan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran yang bernilai interaktif pada materi yang dianggap sulit lebih menjadi menyenangkan karena didalam media *Powtoon* disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual.

Powtoon merupakan media pembelajaran yang sangat efektif untuk digunakan, karena media ini dapat menghindarkan peserta didik dari kebosanan dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* yang kreatif, tepat dan beragam dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, serta membangkitkan semangat belajar, selain itu memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan peserta didik untuk sendiri (Tafonao, 2018).

Terkait dengan media *Powtoon*, penelitian ini dilakukan oleh Ayang Alifah (2020), hasil penelitian ini adalah hasil uji hipotesis uji-t dua sampel berpasangan (Paired Sample Ttest), diperoleh hasil yaitu 1,6698 -2,16413 1,6698, H1 diterima maka H0 ditolak karena nilai thitung tidak diantara nilai ttabel. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh media *Powtoon* melalui *E-learning* terhadap hasil belajar IPA kelas V MI Al-Ihsan Pamulang.

$$(x + a)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} x^k a^{n-k}$$

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian serta permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 01 Taman. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) siswa yang diberi perlakuan menggunakan model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon*, yaitu: 80,40. Sedangkan, nilai rata-rata (mean) siswa yang tidak diberi perlakuan menggunakan model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* lebih rendah, 73,60.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis bahwa thitung = 5.784 dan ttabel = 2.069, apabila thitung lebih besar dari ttabel maka H0 ditolak dan Ha diterima. Berarti model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 01 Taman. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon* lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa tanpa menggunakan model *Example Non Example* berbantuan media *Powtoon*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
2. Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122.
3. Fitriani & Nurjanah. (2019). Peranan E-Learning Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal on Pedagogical Mathematics*, 1(2), 102-110.
4. Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.
5. Habibah, S. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh-Tokoh Pergerakan Nasional Kelas V Sdn 70 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 54-64.
6. Hadi, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Pada Materi Kelompok Sosial Dalam Upaya Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Banjar. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 15(2), 63-73.

7. Kadir, Abdul. (2015). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
8. Kurniati, B. I., Ahmad, H. J., & Rahmawati, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Smp Negeri 3 Batanghari. *JUPITEK: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 23–30.
9. Kurniawati, N., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Examples Non Examples Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Tata Ruang Kantor (Studi pada Siswa Kelas X OTKP SMK Pawiyatan Surabaya). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9, 260–269.
10. Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1), 98.
11. Mediatati, N. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples pada Siswa Kelas VIIIE SMP Negeri 6 Salatiga. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(2), 100-105.
12. Nopriana, T. (2015). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Bahan Manipulatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika. *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 1(2), 80–94.
13. Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika. *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science*, 2(1), 58–67.
14. Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
15. Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.
16. Suyanti, P., Hanifah, N., & Sunarya, D, T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Examples No Examples pada Materi Tokoh-Tokoh Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gunungsari Putri. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2021–2030.
17. Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.