

**EFEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN DARING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG
KELAS V SD SMART SCHOOL SAO SAO KENDARI**

Lutfiana Herawati¹⁾, Izlan Sentryo¹⁾

¹⁾ Jurusan PGSD, Universitas Halu Oleo, Kendari Indonesia
email: lutfianaherawati013@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menentukan efektifitas pembelajaran daring berbasis media audiovisual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa; 2) Menentukan ada tidaknya pengaruh signifikan pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media audiovisual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas V SD Smart School Sao Sao Kendari. Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimen* dengan *One-group pretest-posttest design*. Subjek yang diteliti adalah seluruh siswa kelas Vb SD Smart School Sao Sao Kendari yang berjumlah 12 orang. Data penelitian dianalisis secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis kualitatif dimaksudkan untuk mengetahui sebaran nilai, sedangkan analisis kuantitatif menggunakan *n-Gain* dan uji-*t* dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas media yang digunakan. Hasil belajar siswa kelas V SD Smart School Sao Sao Kendari pada materi bangun ruang dideskripsikan oleh hasil *pre test* maupun *post-test* dengan nilai minimum, maksimum serta rata-rata, berturut-turut 25; 60; 32,08 dan 35; 95 dan 60,00. Efektivitas media audiovisual ditunjukkan oleh rata-rata *n-Gain* = 0.40 (kategori sedang). Adapun hasil uji-*t* memperlihatkan nilai $t_{hit} = 5.33 > t_{tab(df=11, \alpha=0.05)} = 2.20$; yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre-tes dan post-test.

Kata kunci: Media Audiovisual; Daring; Hasil Belajar

***THE EFFECTIVENESS OF AUDIOVISUAL MEDIA IN ONLINE LEARNING ON
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE MATERIAL
IN THE MATERIAL FOR BUILDING CLASS V
SMART SCHOOL SAO SAO KENDARI***

ABSTRACT: The aim of study was 1) determine the effectiveness of online learning based on audiovisual media to be effective in improving student learning outcomes; 2) determine whether or not there is a significant influence on the implementation of online learning using audiovisual media to be effective in improving student learning outcomes in the material for building class V SD Smart School Sao Sao Kendari. This research is a *pre-experiment* research with *one-group pretest-posttest design*. The subjects studied were all students of class Vb SD Smart School Sao Sao Kendari is 12. Data analyzed was qualitatively and quantitatively. Qualitative analysis is intended to determine the distribution of values, while quantitative analysis using *n-Gain* and *t-test* is intended to determine the effectiveness of the media used. The learning outcomes of the fifth graders of SD Smart School Sao Sao Kendari in the spatial structure are described by the results of the pre-test and post-test with the minimum, maximum and average scores, 25; 60; 32.08 and 35; 95 and 60.00 respectively. The effectiveness of audiovisual media is indicated by the average *n-Gain* = 0.40 indicate medium category. The t_{test} results show the value of $t_{score} = 5.33 > t_{tab(df=11, \alpha=0.05)} = 2.20$; which means there is a significant difference between the pre-test and post-test scores.

Keywords: Audiovisual Media, Online, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, oleh karenanya pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas (Jayanta, 2018). Pendidikan mampu mempengaruhi perkembangan manusia pada aspek kepribadian dan kehidupan. Peran pendidikan tidak hanya menyalurkan informasi pengetahuan, akan tetapi pendidikan juga memiliki peran menggali, mengembangkan, mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu guna meraih hasil yang memuaskan. Pendidikan mempunyai banyak manfaat bagi individu yang mengenyam jenjang pendidikan. Individu pertama kali yang akan merasakan manfaat pendidikan secara langsung adalah seorang siswa (Sutyono, 2020).

Kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari permasalahan matematika, untuk itu setiap orang perlu menguasai matematika dengan baik agar dapat memecahkan permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Wantika & Anggraini, 2019). Matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. (Watra dalam I Putu Mas Mahardika, 2017) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan. Mata pelajaran matematika di sekolah dasar mempelajari tentang bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika, terdapat lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis; (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari; (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman; (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas; dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. Sejalan dengan alasan tersebut, penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan (Abdurrahman, 2010).

Salah satu materi pembelajaran matematika yang diajarkan di SD adalah geometri. Geometri adalah cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang hubungan titik, garis, sudut, bidang, bangun datar dan bangun ruang. Geometri termasuk ilmu deduktif berdasarkan fakta yang dikenal dan dapat diterima untuk menemukan sifat-sifat baru (Suardi 2018). Pembelajaran geometri selama ini diajarkan dengan memberikan pengenalan bangun dan sifat-sifat bangun agar siswa dapat menarik kesimpulan dan mempermudah siswa dalam mempelajarinya. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi konsep berpikir siswa Satu diantara materi geometri di Sekolah Dasar (SD) yaitu bangun ruang. Implikasi bangun ruang susah ditemukan pada lingkungan sekitar siswa. Oleh sebab itu penggunaan media dalam pembelajaran geometri pada pelajaran matematika dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi geometri pada pelajaran matematika.

Selain itu konten media pembelajaran yang dapat dimiliki oleh siswa disinyalir akan turut membantu karena memungkinkan penggunaan media secara berulang. Namun demikian, sebagai sebuah metode baru, media audiovisual yang merupakan inovasi pembelajaran di kelas Vb di SD Negeri Smart School masih perlu dievaluasi dan diuji coba pada siswa selaku sasaran inovasi (Syafaruddin, 2012). Hal ini dimaksudkan untuk melihat efektifitas penggunaan media audiovisual tersebut dalam pembelajaran. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Media

Audiovisual pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD Smart School Sao Sao Kendari”.

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pre-eksperimen. Penelitian pre-eksperimen adalah desain penelitian yang paling lemah dalam mengontrol variabel-variabel yang berpotensi menjadi alternatif hipotesis (Fatkhurrohman, 2018). Penelitian ini dilakukannya untuk melihat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada *post-test* setelah dilakukan *pre-test* sebelumnya. *Post test* diadakan setelah perlakuan pembelajaran Matematika materi bangun ruang dengan menerapkan media audiovisual yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas Vb SD Smart School Sao Sao Kendari yang berjumlah 12 orang siswa. Seluruh siswa dijadikan subjek penelitian dan karenanya penelitian ini merupakan penelitian populasi. Selain itu, menurut Arikunto (2013:9) penelitian kuantitatif eksperimen adalah untuk membangkitkan timbulnya suatu keadaan atau kejadian, kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas Vb SD Smart School Sao Sao Kendari yang beralamat di Jl. Sao Sao No. 189 kelurahan Bende, Kecamatan Kadia, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara.

Variabel dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran daring, media audiovisual, dan hasil belajar siswa Kelas Vb SD Smart School Sao-Sao Kendari. Hasil belajar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses, dan evaluasi belajar. Interaksi antara siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran dan evaluasi belajar agar hasilnya memuaskan (Syahputra, 2020).

Menurut Yusufhadi Miarso dalam Wijoyo (2021), efektivitas pembelajaran adalah menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui prosedur pembelajaran yang tepat. Miarso melanjutkan bahasan tentang definisi efektivitas dengan menyatakan bahwa, efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau ketepatan dalam mengelola situasi dan penggunaan prosedur yang tepat.

Audiovisual adalah media yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak yang dikombinasikan dengan suara yang sesuai. Media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini berupa video. Video berasal dari bahasa Inggris yaitu *vi* dan *deo* yang ketika dijabarkan menjadi visual dan audio dimana visual memiliki arti gambar sedangkan audio berarti suara, sehingga pengertian video yaitu sebuah media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan (Asmoro, 2019). Pendapat lain, Limbong (2020) menyatakan bahwa video merupakan teknologi pengiriman sinyal atau visualisasi elektronik dari suatu gambar yang bergerak.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah (Sugiono, 2010). Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran populasi penelitian seperti nilai maksimum, nilai minimum, mean, median dan modus serta standar deviasi maupun varians (Yasin, 2017).

Hasil Penelitian

Deskripsi analisis inferensial nilai gain pada tes awal (*Pre-Test*) dan hasil tes akhir (*Post-Test*) dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Analisis Inferensial Nilai Gain pada Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Inisial	Pre-test	Post-test	n-gain	Kategori
KDS	30	55	0.36	Sedang
LOQ	30	75	0.64	Sedang
MTA	25	50	0.33	Sedang
PFI	25	55	0.40	Sedang
RKA	25	45	0.27	Rendah
RMN	25	70	0.60	Sedang
SSA	25	35	0.13	Rendah
SDH	60	65	0.13	Rendah
WOA	40	65	0.42	Sedang
WRI	40	50	0.17	Rendah
ZAZ	25	95	0.93	Tinggi
JRA	35	60	0.38	Sedang
Rata-Rata			0.40	Sedang

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil tes awal (*Pre-Test*) dan hasil tes akhir (*Post-Test*) mengalami peningkatan dari tes awal (*Pre-Test*) pertemuan pertama sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media audiovisual mencapai 32.08 dan hasil tes akhir (*Post-Test*) pertemuan keempat setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media audiovisual meningkat menjadi 60.

Tabel 2. Analisis Inferensial Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Uraian	Pretest	Posttest
1	Maksimum	60.00	95.00
2	Minimum	25.00	35.00
3	Modus	25.00	50,00
4	Median	27.50	57.50
5	Rata-Rata	32.08	60.00
6	Standar Deviasi	10.54	15.67
7	Varians	111.0916	245.5489

Tabel 2 menunjukkan statistik nilai gain diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai gain yang paling sering muncul adalah 0.13, nilai gain terendah yang di peroleh siswa adalah 0.13 dan nilai gain tertinggi adalah 0.93. Didapatkan pula N-Gain tes awal (*Pre-Test*) dan hasil tes akhir (*Post-Test*) adalah 0.40 termasuk dalam kategori sedang. Nilai gain siswa pada tes awal (*Pre-Test*) dan hasil tes akhir (*Post-Test*)

Pembahasan

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal (Djamarah 2006). Sementara itu menurut *National Education Association* (NEA) dalam Hanid (2020), media merupakan faktor terpenting

dalam pembelajaran yang menjadi suatu perantara untuk membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik guru ataupun siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dan siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan menggunakan bantuan media. Hamid (2020) menjelaskan media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran daring ini dilakukan selama 4 kali pertemaun, pertemuan pertama dilakukan tes awal (*Pre-Test*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi bangun ruang. Tes dilakukan secara daring dan dikerjakan mandiri oleh siswa. Pertemuan kedua dan ketiga dilakukan kegiatan pembelajaran dengan penerapan media audiovisual. Selanjutnya pertemuan keempat dilakukan tes akhir (*Post-test*).

Adapun pembelajaran daring berbasis media audiovisual ini dilakukan pada kelas Vb SD Smart School Sao Sao Kendari yaitu untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring berbasis media audiovisual. Karena sebelum dilakukan penelitian ini, guru tidak menggunakan media audiovisual yang diintegrasikan pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hal yang demikian maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

Nilai rata-rata Gain tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-test*) adalah 0.40 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, meskipun peningkatan dalam kategori sedang. Berdasarkan rata-rata Gain pada tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-test*) dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, diantaranya adalah pemberian tes awal kepada siswa, dimana dengan diberikannya tes tersebut siswa mulai tahu atau mendapatkan gambaran materi yang akan diajar walaupun belum maksimal. Kegiatan belajar dilakukan melalui *Zoom*, materi pembelajaran disajikan langsung berupa *sharescreen* video pembelajaran selain itu peneliti juga membagikan link video pembelajaran tersebut yang telah di *upload* pada *Youtube* sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajari kembali materi dengan melihat kembali video pembelajaran tersebut melalui link yang telah dibagikan. Selanjutnya, melalui *Zoom* peneliti juga membahas soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan .

Hal ini dilakukan agar siswa dapat memahami dengan baik materi yang dipelajari meskipun semua rangkaian pembelajaran dilakukan berbasis *online/* daring. Pada akhir proses pembelajaran peneliti mengirimkan LKPD sebagai bahan latihan siswa berupa soal-soal cerita, sehingga siswa terlatih mengerjakan soal berbasis masalah. Peneliti juga menjelaskan tata cara pengerjaan tugas, dan pengiriman tugas. Selanjutnya sebelum diberikannya tugas/LKPD baru, peneliti bersama siswa terlebih dahulu membahas soal yang telah dikerjakan sebelumnya hal ini menyebabkan siswa akan semakin mengerti dan paham mengenai soal-soal yang diberikan (Rohyati, 2021).

Berdasarkan hasil tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-test*) yang diolah menggunakan *Microsoft Excel 2007* didapatkan nilai Gain yang dikategorikan menjadi 3 bagian, yaitu kemampuan siswa berkategori tinggi dengan nilai Gain 8.33% sebanyak 1 orang siswa yang mewakili kelas Vb SD Smart School Sao Sao Kendari, kemampuan siswa berkategori sedang dengan perolehan nilai Gain 58.33% sebanyak 7 orang siswa, dan kemampuan siswa berkategori rendah dengan perolehan nilai Gain 33.33% sebanyak 4 orang siswa yang mewakili kelas Vb SD Smart School Sao Sao Kendari.

Hasil tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-test*) yang dilanjutkan dengan analisis *n-gain*, menunjukkan bahwa dengan menerapkan media audiovisual pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang memberikan efektifitas pada kategori

sedang bagi siswa kelas V SD smart school Sao-Sao Kendari. uraian di atas menjelaskan bahwa hasil rata-rata siswa tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-test*) mengalami peningkatan dari tes awal (*Pre-Test*) mencapai 32.08 dan tes akhir (*Post-test*) meningkat menjadi 60.

Proses kegiatan pembelajaran daring berbasis media audiovisual ini dilakukan melalui *Zoom* dan *WhatsApp Group* sampai pada tahap akhir kegiatan pembelajaran, selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti tidak dapat melihat kegiatan siswa dalam mengerjakan LKPD yang diberikan. Pada tahap ini peneliti hanya bisa mengarahkan siswa melalui *WhatsApp Group* dan menyampaikan batas waktu pengerjaan LKPD. Berlanjut pada tahap akhir kegiatan pembelajaran yang dilakukan, peneliti kemudian memberikan tes akhir melalui *WhatsApp Group* untuk dikerjakan siswa sesuai dengan waktu yang telah dijadwalkan. Fariah dan Leonard (2017) menjelaskan bahwa pemberian perlakuan tertentu dalam pembelajaran secara rutin akan memberikan hasil yang baik bagi perolehan hasil belajar peserta didik. Hal ini menjelaskan eektivitas yang diperoleh dalam kategori sedang yakni karena perlakuan pemberian media audiovisual yang hanya hanya dua kali belum cukup untuk memberikan eektivitas yang lebih tinggi dari 0.4.

Hasil tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-test*) menunjukkan perolehan nilai gain berdasarkan tingkat kategori (Tinggi, Sedang, Rendah). Adapun N-Gain 0,05 termasuk dalam kategori rendah dan nilai N-Gain 0,90 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai gain yang didapatkan pada setiap kategori, yaitu mencapai 8.33 sebanyak 1 orang siswa yang berkategori tinggi, kemudian sebesar 58.33 sebanyak 7 orang siswa yang berkategori sedang dan mencapai 33.33 sebanyak 4 orang siswa yang berkategori rendah (Febrianty Shintya, 2020).

Simpulan

1. Hasil belajar siswa kelas V SD *Smart School* Sao Sao Kendari pada materi bangun ruang dideskripsikan oleh hasil pre test dengan nilai minimum = 25, nilai maksimum = 60 dan rata-rata sebesar 32,08; setelah post test terjadi peningkatan nilai siswa dimana nilai minimum = 35, nilai maksimum= 95 dan rata-rata sebesar 60,00.
2. Pembelajaran daring berbasis media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD *Smart School* Sao Sao Kendari pada materi bangun ruang secara signifikan yang ditunjukkan oleh nilai $t_{hit} = 5.33 > t_{tab} (df=11, \alpha=0.05) = 2.20$; dengan perolehan gain: 8.33% masuk kategori tinggi, 58.33% kategori sedang dan 33.33% dalam kategori rendah dengan rata-rata n-gain = 0.4; masuk dalam efektifitas kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. (2010). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. RinekaCipta.
- Asmoro, S. W. (2019). *Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII*. Yogyakarta: Andi.
- Djamarah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fatkhurrohman. (2018). Penerapan Media Audio Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika tentang Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pasarsenen Ambal Kebumen Tahun 2018.

- Febrianty Shintya, Lisnawati Rusmin, La Ode Safiun Arihi. 2020 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Tema 7 Indahnya Keberagaman D Negeriku Kelas IV SDN 26 Kendari. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol 2. No. 2.
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/jipsd/article/view/13884>
- Hanid, M.A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M.M., dan Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- I Putu Mas Mahardika, Nyoman Dantes, Wayan Widiana. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Gugus V Kintamani Vol. 6. No. 1
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/13069>
- Jayanta, I. N. L., & Agustika, G. N. S. (2018). Buku Elektronik Audio Visual Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 356–363.
- Limbong, T., Napitupulu, E., dan Sriadhi. (2020). *Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10*. Medan:Yayasan Kita Menulis.
- Rohyati. (2021). *Model Active Learning Tipe Role Reversal QUESTION*. 10(1), 35–47.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36709/jobpgsd.v3i2.14394>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing
- Syafaruddin, Supiono dan Burhanuddin. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutyono, I., Hamid, R., & Amiruddin. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Contrutivis Teaching Sequences (CTS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Kelas V MI AL FATH KENDARI. *Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 95–102.
<https://doi.org/10.36709/jobpgsd.v3i3.14403>
- Wantika, R. R., & Anggraini, R. T. (2019). Berpikir Kritis Siswa Pada Permasalahan Matematika Dengan Literasi Matematis. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 263. <https://doi.org/10.31100/histogram.v3i2.563>
- Wijoyo, Hadian., Dkk. (2021). *Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi*. Sumatra Barat: CV Insan Cendekia Mandiri
- Yasin, M. (2017). Hubungan Antara Motivasi Menjadi Guru Profesional, Sikap Profesional Dengan Kemampuan Mengajar Guru Sekolah Dasar. *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(November), 28–36.
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/PGSD/article/view/5140>