

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DOMINO CARD PENGALAMANKU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II UPT SDN 203 GRESIK

Emi Mai Saroh¹, Nafiah², Muhammad Thamrin Hidayat³, Afib Rulyansab⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Corresponding author email: emimai8536@gmail.com

Article History

Received: 22 July 2023

Approved: 4 August 2023

ABSTRACT

The problem in this study is that the teaching process is still teacher-centered which results in the teacher being more active than the students so that during the learning process students get bored easily which affects their learning outcomes so they use domino card learning media from my experience. The purpose of this research is to determine the effect of using domino card media my experience with the learning outcomes of class II students at UPT SD Negeri 203 Gresik which is known from the difference in the average pretest and posttest that has been done. Data collection techniques in the form of questions pretest and posttest. This research uses a type of quantitative research with Pre-Experimental Design. Because it's not a real experiment yet. Data analysis used parametric analysis test with paired t-test analysis (2 tailed). The results of this study indicate that there are differences in student learning outcomes before and after the implementation of the domino card media, my experience with an average increase of 70.65 compared to before using the domino card media, my experience was an average of 68.71. the results of the output test statistic test paired T-Test (2 tailed) which shows sig (2.tailed) $0.000 < 0.05$. This shows that my experience domino card learning media can effectively improve student learning outcomes, because student responses are very positive with the use of my experience domino card media.

Keywords: Learning Outcomes, Media Domino Card Pengalamanku, Elementary Student



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Peran orang tua juga sangat penting dalam proses kemajuan belajar dalam diri siswa. Di era perkembangan teknologi ini, banyak orang tua yang memberikan kewenangan kepada anaknya untuk menggunakan *gadget*, tetapi lalai dalam melakukan pengawasan terhadap anak saat mengoperasikan *gadget*. Di sekolah ini, 85% mayoritas wali murid bekerja sebagai karyawan pabrik karena jarak pabrik mudah dijangkau, 10% sebagai pedagang, dan 5% sebagai petani yang menyebabkan kurangnya pengawasan belajar kepada siswa ketika di rumah. Jadi, guru di sekolah harus dapat meningkatkan kembali semangat belajar anak dengan memacu motivasi belajar kepada anak dengan pembelajaran yang inovatif.

Menurut Gawise (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan minat dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *domino card*. Media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, yang berpengaruh pada stimulasi media pembelajaran yang digunakan guru di kelas dan berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh 4 komponen

penting yaitu media pembelajaran, sumber belajar, suasana belajar dan bahan ajar. Penggunaan media yang tepat akan mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan antusias siswa saat mengikuti pembelajaran sehingga akan timbul rasa senang dan akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kehadiran media memiliki peran penting untuk penyambung dalam memudahkan menyampaikan materi saat proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *domino card* pengalamanku dengan berbagai variasi soal yang didukung dengan desain yang menarik dan penggunaannya praktis karena seluruh perangkat terdapat pada satu kotak diharapkan dapat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *domino card* pengalamanku ini untuk menguasai pengetahuan serta melatih dalam meningkatkan interaksi sosial antar anak untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya dengan potensi dalam dirinya, apalagi di jenjang kelas 2 anak masih senang dengan dunia belajar sambil bermain. Siswa diharapkan akan terdorong untuk aktif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk

melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik. Keterbaruan dari penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik adalah fokus pada materi tematik dengan bantuan media domino card pengalamanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian kuantitatif merupakan penelitian empiris dimana data disajikan dalam bentuk data atau angka yang dapat dihitung. Berikut ini langkah metodologi yang digunakan dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Pengalamanku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II UPT SDN 203 Gresik:

1. Langkah pertama, peneliti memberikan *pretest* untuk tolak ukur hasil belajar sebelum *treatment* diberikan
2. Langkah kedua, peneliti mengaplikasikan media *Domino Card* kepada subjek penelitian
3. Langkah terakhir, *posttest* diberikan sebagai tolak ukur hasil belajar sesudah *treatment* diberikan oleh peneliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media domino card pengalamanku diuji dengan tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* dan *posttest* disajikan melalui statistik deskriptif yang memberikan gambaran atau deskripsi dari data yang dilihat dari nilai minimum, maksimum, *mean*, dan simpangan baku. Statistik deskriptif digunakan sebagai gambaran distribusi dan perilaku data sampel tersebut. Hasil analisis statistik deskriptif dari *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelas II UPT Sekolah Dasar Negeri 203 Gresik terdapat pada Tabel 1. Data *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan oleh peneliti, kemudian dilakukan analisis data deskriptif statistik menggunakan SPSS 26 dari data *pretest* dan *posttest*. tabel hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 1.

Diketahui dari Tabel 1 bahwa hasil analisis deskriptif *pretest* yang terdiri dari 10 butir soal yang telah diisi oleh 31 siswa (responden). Data tersebut memiliki nilai tertinggi 90.00, nilai terendah 30.00, nilai rata-rata 68.71, median 70.00 dan standar deviation 19.449. Diketahui dari data diatas bahwa dari 31 siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal *pretest* hanya 14 siswa dan 17 siswa tidak tuntas. Data tersebut dideskripsikan dengan diagram 1. Berdasarkan Gambar 1 diketahui bahwa

persentase pada nilai *pretest* yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (>70) sebanyak 45,16% siswa dan 54,84% siswa mendapatkan nilai yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (<70).

Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media domino card pengalamanku dapat dilihat pada Tabel 3 dari hasil analisis statistik deskriptif *posttest*. Diketahui dari Tabel 3 bahwa hasil analisis deskriptif *posttest* yang terdiri dari 10 butir soal yang telah diisi oleh 31 siswa (responden). Data tersebut memiliki nilai tertinggi 100.00, nilai terendah 30.00, nilai rata-rata 70.65, median 80.00 dan standard deviation 20.320. Diketahui dari data diatas bahwa dari 31 siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal *posttest* hanya 22 siswa dan 9 siswa tidak tuntas. Berdasarkan Gambar 2 diketahui bahwa persentase pada nilai *posttest* siswa yang telah memenuhi kriteria minimal (>70) sebanyak 70,97% siswa dan sebanyak 29,03% siswa mendapatkan nilai yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (<70).

Hasil belajar siswa kelas II pada materi tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran ke 2 sebelum menggunakan media domino card pengalamanku rendah. Hal ini diketahui bahwa hasil dari analisis deskriptif *pretest* yang telah diisi oleh 31 siswa terdiri dari 10 soal. Data tersebut memiliki nilai tertinggi 90.00, nilai terendah

30.00, nilai rata-rata 68.71, median 70.00, dan standar *deviation* 19.449. Persentase hasil *pretest* siswa yang tuntas dari kriteria ketuntasan minimal (>70) sebanyak 14 siswa dan nilai yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (<70) yaitu 17 siswa.

Guru berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dengan menciptakan atau menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan siswa menangkap isi materi yang disampaikan. Guru harus membuat media dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan kemampuan 4C siswa (*Communicative, Collaborative, and Critical Thinking*). Sebelum penerapan media “Domino Card Pengalamanku” guru telah menggunakan media papan tulis dengan metode demonstrasi, tetapi tidak efektif dan tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saat peneliti mengikuti kampus mengajar angkatan 2 di UPT SDN 203 Gresik terlihat bahwa guru kesulitan dalam menangani suasana kelas yang tidak kondusif. Hal tersebut dapat diantisipasi dengan bantuan media pembelajaran. Jika suasana kelas yang kurang kondusif tidak diatasi dapat mengganggu konsentrasi siswa saat memahami isi dari materi pembelajaran.

Setelah diterapkannya media pembelajaran domino card dan dilakukan uji *posttest* terdapat kenaikan hasil belajar siswa

kelas II pada materi tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran ke 2 diketahui bahwa hasil analisis deskriptif *posttest* terdiri dari 10 soal yang telah diisi oleh 31 siswa. Didapatkan data nilai tertinggi 100, nilai minimum 30.00, nilai rata-rata 70.65, median 80.00, dan standard deviation 20.320. Persentase hasil *posttest* siswa yang tuntas dari kriteria ketuntasan minimal (>70) sebanyak 22 siswa dan nilai yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (<70) yaitu hanya 9 siswa.

Nilai rata-rata *posttest* meningkat menunjukkan bahwa penggunaan media yang digunakan sebagai sumber belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan belajar. Sebelumnya, dalam pembelajaran guru lebih dominan dengan memberikan penjelasan tanpa melibatkan siswa untuk aktif. Menurut Trisanti dan Nafiah (2020) bahwa guru harus mampu menciptakan siswa yang memiliki kreativitas tinggi, berkompetensi, dan terampil sehingga siap bersaing di era revolusi industri 4.0. Jadi, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, membuat siswa aktif dalam belajar serta memaksimalkan seluruh indra siswa dan cepat menangkap pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahman, Muhammad Taufiqur (2019) membuktikan bahwa penggunaan media kartu domino di SDN Babatan I Surabaya

dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang semula nilai rata-ratanya 65,33 menjadi 75,00. Hasil penelitian dari Jafar (2018) memaparkan bahwa media domino yang digunakan di SDN 4 Kuranji Kota Mataram dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan naiknya 14,67% dari persentase ketuntasan 69,33% menjadi 84,00%.

Penelitian dari Panjaitan (2020) juga memaparkan bahwa penerapana media domino dapat efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* 96,16 meningkat saat *posttest* yaitu sebesar 98,46. Marian (2019) membuktikan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa yakni dari nilai rata-rata *pretest* 75,33 meningkat pada rata-rata *posttest* sebesar 85,07. Penelitian Risma (2018) di SDN Sinduadi membuktikan penggunaan media domino card berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan naiknya nilai rata-rata *pretest* 75,63 menjadi rata-rata *posttest* sebesar 82,19.

Sesuai dengan teori dan penelitian diatas, sejalan dengan penggunaan media Domino Card Pengalamanku terkait beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan media dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar dan telah terbukti bahwa hasil belajar meningkat setelah penggunaan

media pembelajaran Domino Card Pengalamanku.

Hasil respon siswa didapatkan dari angket respon yang dibagikan kepada 31 siswa. Penyebaran angket dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media domino card Pengalamanku. Angket respon siswa terdiri dari 10 pertanyaan dengan 3 pilihan jawaban yakni SS (Sangat Setuju), S (Setuju), dan TS (Tidak Setuju).

Tabel 2 menunjukkan bahwa perolehan skor angket yang telah disebarkan kepada siswa pada pernyataan angket positif 50% siswa sangat setuju artinya siswa memberikan respon sangat positif dengan penggunaan media domino card pengalamanku dan 29% siswa setuju dengan pembelajaran menggunakan media domino card pengalamanku yang artinya siswa memberikan respon baik daripada sebelum adanya penggunaan media pembelajaran. Pada pernyataan angket negatif 21% siswa sangat tidak setuju artinya siswa tidak ada yang merespon negatif saat pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran tersebut. Hal ini berarti siswa merespon dengan baik serta senang dan antusias terhadap pembelajaran dengan menggunakan media domino card pengalamanku.

Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Sepdyana (2020) terkait respon siswa

terhadap pengembangan media pembelajaran membuktikan bahwa respon siswa dengan kategori sangat baik terlihat dari rata-rata 76,41% meningkat menjadi 83,07%. Hasil penelitian dari Humaidi (2020) terkait respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menyatakan bahwa hasil rata-rata persentase skor indikator keseluruhan 82% menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mendapatkan respon sangat positif dari siswa.

Jadi, ada perbedaan respon siswa saat mengikuti pembelajaran yang dibuktikan dengan lebih tingginya persentase respon positif dengan sangat setujunya terhadap penggunaan media pembelajaran. Hal ini berbeda sekali dengan sikap siswa saat merespon guru yang mengajar dengan konvensional di awal sebelum digunakannya media pembelajaran memberikan respon yang negatif karena mereka bosan dan tidak tertarik. Setelah penggunaan media dapat dilihat bahwa respon siswa menunjukkan senang dan aktif selama pembelajaran dengan menggunakan media domino card pengalamanku.

Tabel 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	NAMA SISWA	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	ADM	80	90
2.	AZAR	50	60
3.	AAO	50	60

No.	NAMA SISWA	Pretest	Posttest
4.	ADK	90	100
5.	AAM	50	50
6.	ATCK	90	90
7.	AM	90	90
8.	BPATP	80	90
9.	DCEP	90	90
10.	DDP	90	90
11.	FNF	40	80
12.	FEA	90	90
13.	FAP	40	70
14.	KMA	30	30
15.	KVP	40	100
16.	LCR	40	90
17.	LAP	60	80
18.	MSAM	70	100
19.	MAA	80	100
20.	MHAM	70	100
21.	MVK	80	90
22.	NEM	70	90
23.	NDPA	80	100
24.	POY	70	100
25.	RDAW	70	80
26.	SH	30	50
27.	SFN	70	50
28.	SAA	90	100
29.	SM	90	90
30.	SBRK	90	70
31.	VAPF	30	60
Rata-Rata		68.71	70.65
Nilai Minimum		30	30

No.	NAMA SISWA	Pretest	Posttest
Nilai Maximum		90	100
Total Nilai		2.090	2.530

Tabel 2 Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas II

No	Pertanyaan	Jawaban		
		SS	S	TS
1.	Pembelajaran yang baru saya ikuti menyenangi	23 (74,2 %)	8 (25,8 %)	0 (0%)
2.	Saya mengikuti pembelajaran dengan semangat	18 (58,1 %)	13 (41,9 %)	0 (0%)
3.	Setelah pembelajaran saya lebih suka belajar tematik	23 (74,2 %)	7 (22,5 %)	1 (3,2 %)
4.	Setelah pembelajaran saya semakin	22 (71%)	9 (29%)	0 (0%)

No	Pertanyaan	Jawaban		
		SS	S	TS
	memahami tematik			
5.	Saya menyukai pembelajaran dengan media pembelajaran domino card	23 (74,2%)	5 (16,1%)	3 (9,7%)
6.	Saya kesulitan memahami cara kerja media domino card pada pembelajaran ini	9 (29%)	7 (22,6%)	15 (48,4%)
7.	Penggunaan media domino card membuat saya	24 (77,4%)	7 (22,6%)	0 (0%)

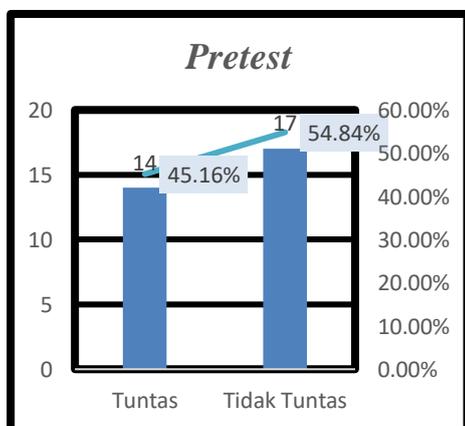
No	Pertanyaan	Jawaban		
		SS	S	TS
	menjadi lebih termotivasi dalam belajar			
8.	Pembelajaran tematik dengan media pembelajaran menyebabkan saya cepat bosan	2 (6,5%)	1 (3,2%)	28 (90,3%)
9.	Saya lebih menyukai inovasi media pembelajaran domino card dari pada pembelajaran dengan	16 (51,6%)	10 (32,3%)	5 (16,1%)

No	Pertanyaan	Jawaban		
		SS	S	TS
	metode ceramah			
10.	Saya dapat memahami penggunaan dan manfaat media domino card saat proses pembelajaran	25 (80,6%)	4 (12,9%)	2 (6,5%)
Rata-Rata Persentase (%)		50%	29%	21%

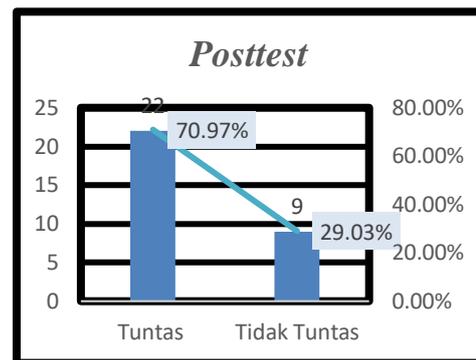
Keterangan : SS = 1

S = 2

TS = 3



Gambar 1 Diagram Hasil *Pretest* Kelas II UPT SDN 203 Gresik



Gambar 2 Diagram Hasil *Posttest* Kelas II UPT SDN 203 Gresik

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media domino card pengalamanku dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media domino card pengalamanku dengan nilai rata-rata 68.71 meningkat menjadi 70.65 setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media domino card pengalamanku, hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media domino card pengalamanku terhadap hasil belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa.

Respon siswa positif terhadap penggunaan media pembelajaran domino card pengalamanku yang dibuktikan dari jawaban angket sikap yaitu 50% siswa memilih sangat setuju, 29% siswa setuju, dan 21% siswa memilih tidak setuju atau

berespon negatif. Hal ini menunjukkan siswa sangat senang, bersemangat, dan aktif dengan adanya pembelajaran menggunakan media domino card pengalamanku.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal, Stit Al-hikmah Bumi, and Agung Way. "Metodologi Penelitian Pendidikan *Education Research Methodology*".
- Batubara, Hamdan Husein. 2018. *Media Pembelajaran Efektif*.
- Coring, Fatma Babag, and Nafiah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kurikulum *Cambridge* Di Sekolah Dasar Khadijah Surabaya." *Child Education Journal* 1(1): 8–19.
- Fikriyatus Soleha, Akhwani, Nafiah, and Dewi Widiana Rahayu. 2021. "Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. 5(5): 3117–24.
- Frasandy, Rendy Nugraha, Eva Suryati, and Sonya Yuliantika. 2022. "Efektifitas Media Smart Card (Kartu Pintar) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik." 2(2): 161–70.
- G, Andi Lely Nurmaya, Mag Vira Jamin, and Fiqih Nur Azizah. 2022. "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Peranan Media Pembelajaran Dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." 4(3): 3575–81.
- Hariyani, Reni, and Fenti Sofiani. 2020. "Implementation of Taxonomy Bloom Understanding Taxation Documents on Learning Outcomes Moderated Learning." *Sekretari & Administrai (Serasi)* 18(2).
- Humaidi, Abdul Qohar, and Swasono Rahardjo. 2022. "Respon Siswa terhadap Penggunaan Video *Youtube* sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika". *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*.
- Islahatul Muthohharoh, Syamsul Ghufro, Nafiah, and Sri Hartatik. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus Terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu* 5(5): 3109–16.
- Jafar, Abdullah. 2018. "Penerapan Permainan Domino Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi." : 37–47.
- Jumaedah, Nafiah. "Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi Sway Untuk Meningkatkan."
- Juwantara, Ridho Agung et al. 2019. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun."
- Kartini, Ketut Sepdyana, I Nyoman Tri, and Anindia Putra. 2020. "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android." 4(1): 12–19.
- Maria Erica Istyasiwi, Yetty Auliaty, and Dudung Amir Sholeh. 2021. "Pegembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (DORAMA) pada Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar". 2:254-63.

- Marian, Fungky, Medi Yansyah, and Menurut Sadiman. "Pengaruh Penerapan Permainan Domino." 6: 14–23.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. "Media Pembelajaran". CV Jejak:Sukabumi.
- Panjaitan, D.J., and I. Indriani. 2020. "Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Logaritma." *Jurnal MathEducation Nusantara* 3(2): 17–25.
- Patricia, Cisneros Ortega Sara. 2021. "Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Tematik Integartif di Sekolah Dasar". 3(2):6.
- Permatasari, Cecillia, and Nafiah. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Aplikasi Zoom Meeting Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kediri." *National Conference for Ummah (NCU)*.
- Rahman, Muhammad Taufiqur. "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Simbol Dan Makna Pancasila Pada Tema Cita-Citaku Di Kelas Iv Sdn Babatan 654 / 1 Surabaya."
- Rahmayanti, Vina, Program Studi, and Teknik Informatika. 2016. "Jurnal SAP Vol . 1 No . 2 Desember 2016 ISSN : 2527-967X Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Jurnal Sap Vol . 1 No . 2 Desember 2016 ISSN : 2527-967X." 1(2): 206–16.
- Risma Yunita Wijayanti, 2018. 2018. "Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Dengan Kartu Domino Pecahan Pada Kelas Iii Sdn Sinduadi 1." : 154–60.
- Trisanti, Nafiah, and 2020. "Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Losari."
- Wahid, Abdul. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar". *Istiqra* 5(2):1-11.
- Widyaningsih, D P, and Nafiah. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Power Point Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 1 SDN Duren 01 Madiun." *National Conference For Ummah (NCU)* 1(1). <https://conferences.unusa.ac.id/>.
- Zuraida Nisaul Alfiah, Sri Hartatik, Nafiah, and Sunanto. 2021. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Secara Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar". Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3158 - 3166. 5(5): 3158–66.