

## Pengaruh Media Katak Lompat Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 SDN Gunungkoneng

Nopi Depilani<sup>1</sup> Yopa Taufik Saleh<sup>2</sup> Nita Anggi Purnama<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
Email: [depilani@umtas.ac.id](mailto:depilani@umtas.ac.id)<sup>1</sup> [yopa.taufik@umtas.ac.id](mailto:yopa.taufik@umtas.ac.id)<sup>2</sup> [nita.ap@umtas.ac.id](mailto:nita.ap@umtas.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas 1 SDN Gunungkoneng. Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasi Experimental Design. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Pada penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas 1 SDN Gunungkoneng yang berjumlah 44 siswa dari 2 kelas. Sampel di penelitian ini sebanyak 1 kelas sebanyak 44 orang, namun untuk di jadikan sampel yaitu kelas 1A yang berjumlah 22 orang untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran. Untuk kelas 1B yang berjumlah 22 orang yaitu kelas control tidak di jadikan sampel dan tidak menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Media Katak Lompat ini terdapat pengaruh hasil belajar menjadi meningkat, hal ini dibuktikan dengan rumus Uji Independent Sample Test dari hasil data yang disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak karena  $sig. < 0,05$  yaitu  $0,00 < 0,05$  artinya Media Katak Lompat dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 1 pada materi pengurangan di SDN Gunungkoneng.

**Kata Kunci:** Media Katak Lompat, Hasil Belajar, Materi Pengurangan

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the Effect of Jumping Frog Media on Student Learning Outcomes in Reduction Material Class 1 SDN Gunungkoneng. In this study, the type of research used was Quasi Experimental Design research. In this study, the researcher used the Nonequivalent Control Group Design design. In this study, the population was all students of class 1 SDN Gunungkoneng totaling 44 students from 2 classes. The sample in this study was 1 class of 44 people, but to be used as a sample, namely class 1A totaling 22 people for the experimental class using learning media. For class 1B totaling 22 people, namely the control class, it was not used as a sample and did not use learning media. The results of the study showed that in the learning process using this Jumping Frog Media there was an effect of increasing learning outcomes, this was evidenced by the Independent Sample Test formula from the data results which concluded that  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected because  $sig. < 0.05$ , namely  $0.00 < 0.05$  means that the Jumping Frog Media can affect the learning outcomes of grade 1 students on subtraction material at SDN Gunungkoneng.*

**Keywords:** Jumping Frog Media, Learning Outcomes, Subtraction Material



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu atau pengetahuan tentang belajar atau berpikir logis yang sangat dibutuhkan manusia untuk bertahan hidup pada kondisi yang selalu berubah, penuh ketidakpastian. Menurut Kemendikbudristek (2022), Matematika juga dipandang sebagai materi pembelajaran yang harus dipahami untuk dapat melatih kecakapan berpikir dalam memecahkan permasalahan kehidupan. Menurut Nengsih dan Pujiastuti (2021), tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa mendemonstrasikan pemahaman konseptual, mengartikulasikan hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep matematika serta strategi pemecahan masalah dengan cara yang sesuai, mudah beradaptasi,

akurat, dan efisien. Di sekolah dasar pembelajaran bilangan tidak terlepas dari operasi hitung bilangan cacah. Operasi hitung bilangan cacah yang pertama kali dibelajarkan di jenjang sekolah dasar adalah operasi hitung yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Hal tersebut tercantum dalam Permendikbud No. 033 tahun 2022 tentang capaian pembelajaran. Menurut Nengsih dkk (2021:294), materi operasi hitung bilangan cacah merupakan materi dasar yang harus dikuasai siswa, karena materi tersebut akan menjadi modal awal bagi siswa agar tidak mengalami hambatan pada materi selanjutnya yang lebih kompleks. Namun menurut Prananda dkk, (2021) operasi hitung pengurangan bilangan cacah dalam matematika merupakan konsep yang abstrak bagi siswa sekolah dasar. Konsep matematika yang abstrak tersebut akan sulit dipahami karena tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami konsep matematika menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa kurang maksimal.

Pada tingkat sekolah dasar khususnya kelas 1, siswa baru mulai memahami konsep dasar matematika seperti penjumlahan dan pengurangan. Media pembelajaran yang kreatif untuk usia ini sangat penting untuk membangun siswa lebih aktif dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ini dengan lebih baik. Kurang efektifnya pelaksanaan pengajaran matematika di tingkat dasar diwujudkan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Menurut Piaget dalam Dahar, R. W (2011: 138), anak sekolah dasar berada dalam rentang tahap operasional konkret. "anak belum dapat berurusan dengan materi abstrak, seperti hipotesis dan proposisi verbal." agar dapat memahami konsep mata pelajaran khususnya matematika. Sejalan dengan pendapat tersebut maka di sekolah dasar dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang berguna untuk membantu guru dalam proses penyampaian agar siswa memperoleh pesan yang disampaikan guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Pada materi pengurangan belum menggunakan media pembelajaran yang, sehingga salah satu materi dalam pembelajaran materi pengurangan seringkali menjadi konsep yang sulit dipahami oleh siswa kelas 1. Penggunaan media sebagai alat pembelajaran yang aktif, misalnya penggunaan dari media katak lompat, dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Dengan melibatkan siswa dalam permainan atau aktivitas, sehingga termotivasi, dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Media katak lompat, sebagai bentuk alat bantu yang interaktif, diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Menilai keberhasilan media ini dalam konteks pengurangan akan menambah pemahaman tentang bagaimana media ini berfungsi dalam praktik.

Penelitian Widiyono et al. (2022), menyatakan bahwa 90% siswa sangat setuju bahwa media katak lompat harus diprioritaskan sebagai cara untuk mendukung kecerdasan linguistik siswa kelas satu dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna. Di samping itu, studi sebelumnya yang dilaksanakan oleh Jayadi (2022) menyimpulkan bahwa penerapan media permainan lompat katak dapat menumbuhkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian pada murid kelas 3. Selain itu, Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata siswa setelah menggunakan materi permainan katak lompat untuk belajar lebih besar dari KKM. Dari beberapa riset terdahulu yang relevan, disajikan bahwa dengan penerapan media pembelajaran katak lompat dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang akan meningkat. Penggunaan media katak lompat untuk materi pengurangan di kelas 1 SD dapat memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi hasil belajar siswa, ada alasan kuat untuk menggunakan media katak lompat yaitu: siswa dapat melihat secara konkret proses pengurangan, melompat dari satu angka ke angka lainnya membantu siswa memahami konsep pengurangan dengan lebih baik. Media yang menyenangkan akan membuat siswa lebih antusias dan tertarik untuk

belajar, dan siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang diajarkan. Dengan menggunakan media katak lompat, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian tentang media katak lompat tersebut.

Namun pada kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa masalah utama yang muncul pada saat proses pembelajaran matematika, yaitu kurangnya media pembelajaran sehingga banyak siswa yang hasil belajarnya rendah. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas I di SDN Gunungkoneng, pada tanggal 13 Agustus 2024 pada media pembelajaran matematika tingkat pemahaman siswa terhadap materi pengurangan data masih *relative* rendah. Hal ini disebabkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dari pengamatan awal hasil belajar matematika kelas I SDN Gunungkoneng, Siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari jumlah siswa 44, yang memiliki nilai rata-rata kelas 1A yaitu 63,18 artinya 63% siswa belum mencapai KKM, sedangkan kelas 1B yaitu 71,13 artinya siswa yang belum mencapai KKM 35%. Hal ini menandakan siswa masih belum memahami materi pengurangan yang menyebabkan pencapaian pembelajaran belum berhasil. Agar pelajaran matematika tidak dianggap sulit untuk siswa, guru harus memberikan pembelajaran dengan menggunakan media yang mudah dipahami dan menyenangkan. Peran guru harus pintar memilah dan memilih media apa yang akan digunakan dan dapat mempermudah siswa untuk memahami matematika tentang materi pengurangan yang mudah dan menyenangkan. Solusi yang digunakan untuk mengajar pada pelajaran matematika adalah dengan menggunakan media katak lompat. Media tersebut menekankan pada hasil belajar siswa dalam materi pengurangan.

Dilihat dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas 1 SDN Gunungkoneng.” Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut: Dalam pembelajaran matematika materi pengurangan masih belum menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar siswa pada pelajaran matematika belum mencapai KKM. Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu: Media katak lompat yang dimaksud pada penelitian ini adalah pada materi pengurangan. Penelitian hanya menguji Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas 1 SDN Gunungkoneng. Hasil belajar yang akan dilakukan fokus penelitian yaitu hasil belajar pada aspek kognitif yang berkaitan dengan memahami (C2) dan mengaplikasikan (C3). Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas 1 SDN Gunungkoneng?” Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas 1 SDN Gunungkoneng.

## **Kajian Teori**

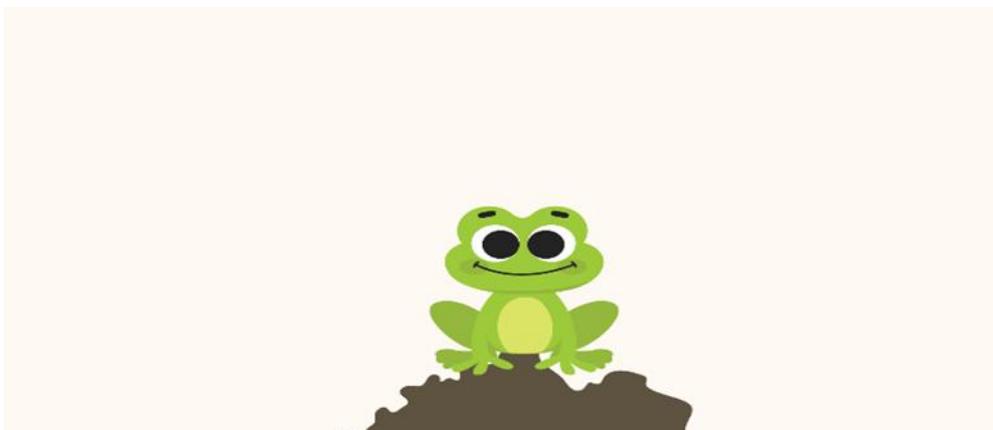
### **Media Pembelajaran**

Menurut Heinich, dalam Hermawan, A.H, Badru Zaman (2007:3) “Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti pelantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), computer dan instruktur”. Dari beberapa contoh media yang telah dikemukakan oleh Heinich Dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika media tersebut dapat membawa pesan-pesan (*messages*) Dalam rangka mencapai tujuan

pembelajaran. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyebarkan pesan baik berupa benda atau kondisi pembelajaran yang berada di lingkungan agar siswa dapat merangsang perhatian, minat siswa terhadap proses belajar sehingga interaksi antara guru dan siswa dapat terjalin baik. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan bagi siswa dan guru. Adanya media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa akan belajar dengan aktif. Untuk memilih media pembelajaran dibutuhkan kreativitas seorang guru sebagai pendidik agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sebagaimana telah dikutip menurut Piaget dalam Dahar, R. W (2006:138) anak pada usia sekolah dasar 7-11 tahun, masih dalam tahap perkembangan berpikir operasional konkret. Sehingga seorang anak tidak bisa berpikir secara abstrak maka dari itu diperlukan komponen ataupun lingkungan yang dapat merangsang anak untuk belajar yakni melalui media pembelajaran yang bertujuan sebagai alat bantu untuk mengkonkretkan benda ataupun kondisi lingkungan yang abstrak.

### **Media Katak Lompat dalam Pembelajaran Matematika**

Katak lompat adalah media pembelajaran yang dapat di gunakan untuk siswa sekolah dasar dalam menjelaskan materi pengurangan. Katak lompat diciptakan oleh Edgar Allan Poe 1849 judul karya *HOP-FROG*, kemudian di kembangkan menjadi media katak lompat yang diciptakan oleh para pendidik atau pengembang materi pendidikan sebagai alat bantu untuk mengajar contoh yang mengembangkannya adalah Febrianti, R. F, Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. (2024). Media katak lompat dapat membantu siswa secara nyata dalam memahami materi pengurangan. Siswa akan terlibat secara aktif dan dapat menggunakan media ini dengan mudah. Media Katak Lompat adalah alat yang digunakan dalam proses belajar, yang berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi siswa. Media ini dapat berupa berbagai bentuk, mulai dari gambar, video, hingga alat peraga yang mendukung proses belajar. Penggunaan media Katak Lompat dapat membantu siswa dalam memahami aturan dan strategi media dengan lebih baik. Media visual seperti gambar atau video dapat menjelaskan gerakan yang tepat, sehingga peserta dapat lebih cepat memahami cara bermain. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Harsono (2022), penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan informasi pada siswa. Dengan media yang tepat, anak-anak dapat lebih aktif terlibat dan belajar dari pengalaman bermain. Berikut adalah contoh tampilan dari media katak lompat.



**Gambar 1. Media Katak Lompat**

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |    |

**Gambar 2. Papan Bilangan**

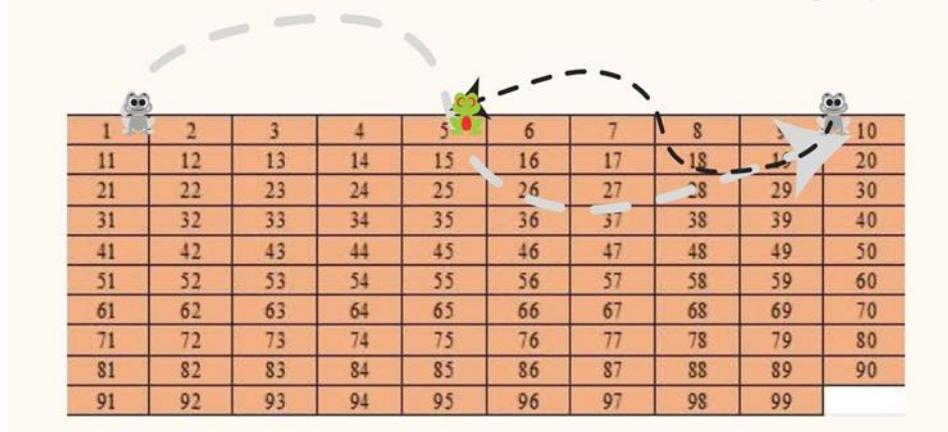
Contoh penggunaan media katak lompat dalam materi pengurangan adalah sebagai berikut:

Soal:

$10 - 5 = \dots$

Cara:

1. Tempatkan media katak lompat pada bilangan pertama yang di sebutkan di dalam soal yaitu angka 10.
2. Kodok tersebut harus lompat dan kembali kebelakang sesuai dengan angka bilangan yang di sebutkan pada soal yaitu ke angka 5.
3. Maka kedudukan akhir media katak tersebut menunjukkan hasil dari pengurangan  $10 - 5 = 5$



**Gambar 3. Contoh penggunaan Media Katak Lompat**

Media pembelajaran katak lompat dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika, seperti materi pengurangan. Berikut beberapa kelebihan media katak lompat:

1. Memudahkan siswa memahami konsep matematika: Media pembelajaran katak lompat dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang nyata, sehingga siswa dapat melihat, merasakan, dan memperagakannya secara langsung.
2. Menarik perhatian siswa: Media katak lompat yang dijalankan secara lompat dapat membuat siswa tertarik.
3. Bahan-bahannya sederhana: Media pembelajaran katak lompat dapat dibuat dari bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan, seperti kertas manila dan kertas origami.

Sedangkan kekurangan dari media katak lompat yaitu:

1. Jika guru kurang menguasai pengelola kelas, kemungkinan siswa tidak akan kondusif.
2. Media cetak kurang cocok untuk promosi yang bersifat jangka panjang.
3. Tidak dapat menyebarkan informasi secara langsung, karena berbentuk media cetak.

Media Katak Lompat merupakan elemen penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media yang tepat, siswa tidak hanya mendapatkan kesenangan, tetapi juga manfaat pendidikan yang berharga. Melalui penggunaan media katak lompat siswa dapat kreatif dan interaktif.

### **Materi Pengurangan di SD kelas 1**

Pengurangan adalah salah satu operasi dasar dalam matematika yang sangat penting untuk dipahami oleh siswa, terutama di tingkat dasar. Operasi ini tidak hanya merupakan kemampuan matematika fundamental, tetapi juga merupakan konsep yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nursalam (2021), pemahaman yang baik tentang pengurangan adalah kunci untuk menguasai operasi matematika lainnya, seperti penjumlahan, perkalian, dan pembagian. Pengurangan dapat didefinisikan sebagai proses mengambil suatu nilai dari nilai lainnya, yang menghasilkan selisih antara kedua nilai tersebut. Dalam konteks pendidikan, pengurangan diajarkan melalui berbagai metode, termasuk penggunaan objek konkret, gambar, dan permainan. Sari (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu siswa memahami konsep pengurangan dengan lebih baik, karena mereka dapat melihat secara langsung bagaimana pengurangan bekerja. Di sekolah dasar, pengajaran pengurangan biasanya dimulai dengan memperkenalkan konsep dasar, seperti angka dan simbol pengurangan ( $-$ ). Proses ini sering kali melibatkan aktivitas praktis, di mana siswa diharapkan untuk melakukan pengurangan menggunakan objek nyata, seperti mainan atau alat peraga. Menurut Purnama (2020), pendekatan yang kontekstual dan interaktif dalam pengajaran pengurangan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih mendalam.

Meskipun pengurangan adalah konsep dasar, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkannya. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesulitan ini termasuk kurangnya motivasi, pemahaman yang belum kuat tentang angka, dan metode pengajaran yang kurang menarik. Wulandari (2023) menyebutkan bahwa guru perlu menerapkan strategi pengajaran yang berbeda, termasuk permainan dan teknologi, untuk mengatasi tantangan ini dan membuat pembelajaran pengurangan menjadi lebih menarik. Berbagai metode dapat diterapkan untuk mengajarkan pengurangan. Salah satu metode yang efektif adalah penggunaan permainan edukatif, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut penelitian oleh Aditya (2022), permainan yang melibatkan pengurangan dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep tersebut. Selain itu, penggunaan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran, juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Pengurangan merupakan konsep matematika yang esensial dan perlu dipahami dengan baik oleh siswa. Melalui metode pengajaran yang bervariasi dan interaktif, serta penggunaan media yang menarik, pemahaman siswa terhadap pengurangan dapat ditingkatkan. Penelitian lebih lanjut tentang metode yang paling efektif untuk mengajarkan pengurangan akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat dasar.

### **Hasil Belajar Matematika**

Menurut Nugraha, (2020) "hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar." Sedangkan menurut Abdurrahman, dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, (2012:14) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Adapun yang dimaksud dengan belajar. Menurut Usman adalah "Perubahan tingkah laku pada diri individu

berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”. Menurut Wulandari, (2021) “Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor”. Setiap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan akan ada ilmu pengetahuan atau kemampuan baru yang akan didapat oleh siswa Menurut Mirdanda (2018:34) bahwa “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.” Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data membuktikan yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan begitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar akan menilai lebih kepada aspek kognitifnya.

### Kajian Penelitian yang Relevan

**Tabel 1. Penelitian yang Relevan**

| Judul   | Penulis  | Metode  | Hasil Penelitian   | Sumber  |
|---|--|---|--|---|
| Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar                      | Riski Febrianti Febrianti, Noviana Dini Rahmawati, Christin Eni Wati. Tahun 2024         | Eksperimen kuantitatif dengan desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> dengan analisis <i>Uji N-Gain</i> dan <i>Uji Paired Sample-T-Test</i> . | Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada nilai rata-rata <i>posttest</i> sesudah menerapkan dukungan media Katak Lompat sebesar 21%, dengan rata-rata pretest sebesar 63 dan nilai <i>posttest</i> sebesar 84. Analisis <i>Uji Paired Sample t-Test</i> juga menunjukkan signifikansisehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Tingkat efektivitasnya terverifikasi melalui <i>uji N-Gain</i> sebesar 60, 4% yang menempatkannya dalam kategori cukup efektif. | Jurnal Basicedu 8 (2), 1357-1366, 2024                |
| Permainan Lompat Kodok Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDN 51 Kota Bengkulu                          | Elftria Rosa, V. Karjiyati, Hasnawati  | Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan <i>deskriptif</i> analisis dan analisis <i>inferensial</i> yaitu <i>uji-t</i> .                         | Hasil <i>uji-t</i> dengan $t$ hitungannya adalah 2,38 dan $t$ tabelnya adalah 2,02. Sehingga diperoleh nilai $t$ <i>hitung</i> lebih besar dari nilai $t$ <i>tabel</i> maka kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh permainan lompat katak terhadap hasil belajar aspek kognitif dalam pembelajaran Matematika siswa kelas V SD N 51 Kota Bengkulu.  | Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2 (1) : 38 – 46 |
| Efektivitas Model Pembelajaran PBL Berbantu Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Materi Pengurangan di SDN Bugangan 02 | Ikvina Alrin Aulia Bilqis, Choirul Huda, Rintani Andayani, Ervina Eka Subekti Tahun 2024 | Analisis menggunakan <i>uji paired sample t-test</i>  | Hasilnya menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat secara <i>signifikan</i> , dari awalnya hanya 22% menjadi 100% setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning berbantu media Katak Lompat efektif meningkatkan hasil belajar matematika pengurangan di SDN Bugangan 02.   | Jurnal Pendidikan Tambusai                            |
| Efektivitas Media Permainan Katak Melompat  | Dian Fitri Utami Tahun 2023  | <i>Uji Wilcoxon</i> dan <i>uji N-Gain</i>   | Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang <i>signifikan</i> dari penggunaan media permainan katak melompat terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar fase A kelas 1. Hal tersebut  | Repository Universitas Pendidikan Indonesia           |

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
| Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Fase A Dalam Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Cacah |  |  | dibuktikan melalui <i>uji Wilcoxon</i> sebesar $0,003 < 0,05$ (taraf signifikansi). Seberapa besar keefektifannya dibuktikan dengan <i>uji N-Gain</i> sebesar 74,76% yang berada pada kriteria tinggi. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment menggunakan media permainan katak melompat meningkat sebesar 23%. |  |
|--|--|--|---|--|

### Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, yaitu sulitnya siswa untuk memahami dan menghafal bilangan cacah dalam pembelajaran matematika terutama dalam materi pengurangan sehingga berdampak pada kurangnya hasil belajar siswa pada materi pengurangan. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang dapat menunjang proses pembelajaran berlangsung, dan hanya mengacu pada buku pelajaran saja. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan siswa. Dalam konteks pendidikan matematika, khususnya pada materi pengurangan, media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Salah satu contoh media yang dapat digunakan adalah media katak lompat, yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Suherman (2020) mengungkapkan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dapat membantu siswa mengasimilasi informasi dengan lebih baik. Teori yang mendukung media katak lompat adalah konstruktivisme menurut Jean Piaget yang menggaris bawahi pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, di mana mereka dapat berpartisipasi secara aktif dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Selain itu, Setiawan (2021) menambahkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggunakan alat yang menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk belajar, yang berimplikasi pada pemahaman konsep yang lebih mendalam. Dengan menggunakan media Katak lompat dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

### Hipotesis Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian pengambilan data dalam penelitian harus merumuskan hipotesis tindakan sebagai dugaan awal penelitian terlebih dahulu. Menurut Sugiyono (2013:96) mengemukakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, jadi dikatakan bahwa hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang perlu adanya pembuktian lebih lanjut lagi”. Dengan begitu hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara dari hasil penelitian yang baru diperoleh berdasarkan teori yang relevan, karena jawaban sebenarnya akan didapatkan berdasarkan fakta empiris pada penelitian. Dari kajian-kajian teori, kerangka berpikir dan kajian hasil penelitian di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis:

- Ho = Media katak lompat tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan.
- Ha = Media katak lompat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan.

## METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian, seorang Peneliti harus menggunakan jenis penelitian yang tepat dalam memperoleh gambaran yang jelas terhadap masalah yang dihadapi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif penelitian ini ditujukan untuk menguji hubungan adanya sebab-akibat. Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2013:114) “Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Penelitian *Quasi Experimental Design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2013:116) mengatakan bahwa desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Jadi dalam desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* hampir sama dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dari segi langkah-langkah penelitiannya yaitu dua kelompok diberikan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan penentuan kedua kelompok tersebut dipilih secara random sedangkan dalam desain *Nonequivalent Control Group Design* tidak dipilih secara random. Ada siswa yang diberi *treatment*/perlakuan dengan menggunakan media katak lompat pada saat pembelajaran dan ada juga siswa yang tidak diberi *treatment*/perlakuan oleh peneliti. Hal tersebut dimaksudkan untuk melihat apakah ada pengaruh hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta apakah media pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar matematika pada materi pengurangan Alasan peneliti memilih menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* karena dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random sehingga dalam menentukan kedua kelompok tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu agar kedua kelompok memiliki homogenitas yang relatif sama kemudian diberikan *pretest*.

Dalam sebuah penelitian tentunya terdapat sebuah populasi yang akan dijadikan bahan penelitian. Menurut Sugiyono (2019:126) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti yang kemudian ditarik suatu kesimpulan. Pada penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas 1 SDN Gunungkoneng yang berjumlah 44 siswa dari 2 kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016:124) “Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Jadi teknik *purposive sampling* dimana pengambilan sampel ditentukan. Tujuan penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan kriteria yang diteliti, dengan menetapkan pertimbangan atau kriteria yang harus dipenuhi oleh sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Maka yang dijadikan sampel di penelitian ini sebanyak 1 kelas sebanyak 44 orang, namun untuk di jadikan sampel yaitu kelas 1A yang berjumlah 22 orang untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran. Untuk kelas 1B yang berjumlah 22 orang yaitu kelas control tidak di jadikan sampel dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Gunungkoneng Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya. yang menjadi subjek untuk penelitian ini yaitu siswa kelas 1. dilaksanakan ditempat tersebut melalui wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 1 SDN Gunungkoneng yaitu Ibu Tati Nurhayati, S.Pi. Dalam penelitian, proses pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting untuk Langkah awal dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019:194) bahwa “terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian, dan kualitas pengumpulan data.” teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terkait permasalahan yang ada di SD yaitu menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur yang dilakukan bersama guru kelas 1 SD. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi di SD.

1. Tes. Tes merupakan cara untuk memeriksa pengetahuan atau pemahaman seseorang. Menurut Wina Sanjaya (2010:99) Tes merupakan pengumpulan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau Tingkat penguasaan materi pembelajaran. Dengan begitu penggunaan tes dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa sehingga dapat menjadi tolak ukur bagi siswa untuk mengetahui pemahaman dari materi yang diberikan. Untuk mengukur hasil belajar siswa tentang materi pengurangan dilakukan tes tulis berupa pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal, Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Test yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa bertujuan memperoleh informasi pengetahuan awal siswa disebut *Pretest* dan *Posttest* dilakukan setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media katak lompat pada kelas control tidak menggunakan media katak lompat pada pembelajaran.
2. Observasi. Menurut Sugiyono (2019:203) observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang memiliki ciri khas tersendiri bila dibandingkan dengan teknik yang lain seperti wawancara, jika metode wawancara selalu berkomunikasi dengan orang, untuk metode observasi ini tidak terbatas pada orang, tetapi bisa dengan objek alam yang lain. Melalui instrumen observasi pengamatan dalam kelas, peneliti memperoleh informasi tentang pelaksanaan kegiatan proses selama pembelajaran.
3. Wawancara. Menurut Esterberg dalam buku Sugiyono (2013:317) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Dengan begitu wawancara merupakan suatu proses pengumpulan informasi dari narasumber yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan kepada responden dengan tetap mengacu pada pedoman wawancara, mendengarkan atas jawaban responden, mengamati perilaku, dan merekam seluruh respon dari yang disurvei. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan subjek yang akan diteliti dan ketika ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam dari sejumlah kecil responden. Wawancara ini dapat dikatakan sebagai pengumpulan data secara langsung dengan narasumber secara *face to face*. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur yang dilaksanakan secara langsung atau tatap muka dengan responden dengan respondennya yaitu guru kelas I SDN Gunungkoneng. Dengan teknik peneliti dapat menggali informasi secara langsung dari responden, sehingga dapat mengetahui permasalahan yang terjadi dan menentukan variabel yang akan diteliti.
4. Dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian adalah proses pengumpulan, penyimpanan, dan pemanfaatan data dan informasi yang terkait dengan suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2018:476) Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gunungkoneng terletak di jalan Cilembang, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya. Subjek penelitian ini seluruh kelas 1 A dan 1B yang berjumlah 44 siswa. Pelaksanaan pembelajaran Matematika di kelas 1 di SDN Gunungkoneng telah dilaksanakan sesuai dengan kurikulum 2013 dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2025 sampai dengan 21 Februari 2025. Dalam penelitian ini sebelum soal di ujikan kepada siswa dilakukan validasi terlebih dahulu, apabila sudah di validasi maka soal tersebut bisa digunakan untuk soal pretest dan posttest. Uji validasi tersebut dilakukan oleh validator dosen ahli dibidang Matematika yaitu Milah Nurkamilah, M.Pd. jumlah soal yang di validasi sebanyak 10 soal dalam bentuk pilihan ganda.

### Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini diberikan tes kepada siswa yang berupa *pretest* dan *posttest*, dengan melakukan tes uji kemampuan awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, dan diberi *posttest* untuk mengetahui nilai akhir belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Peneliti melaksanakan penelitian selama 3 hari pada tanggal 19,20,21 Februari 2025. Pada hari pertama tanggal 19 februari 2025 melakukan pretest pada kelas 1A dan 1B untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 pertemuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan pemberian soal pretest terlebih dahulu sebanyak 10 soal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada mata pelajaran ipa materi daur hidup hewan. Setelah menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas 1A sebagai kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media katak lompat dalam pembelajaran dan kelas 1 B sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media katak lompat dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media katak lompat pada kelas 1A dan 1B di SDN Gunungkoneng terdiri dari 3 pertemuan konvensional dan media katak lompat yang sudah dilaksanakan dengan baik dan mengetahui hasil belajar siswa pada awal pretest dan akhir posttest. Pelaksanaan penelitian dari awal sampai akhir dijelaskan sebagai berikut:

### Pretest

Sebelum diberikan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen, langkah awal yang harus dilakukan yaitu memberikan *pretest* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Untuk pretest di kelas 1A dan 1B dilaksanakan pada tanggal 19 februari 2025. Berikut hasil yang telah dilakukan:

1. Kelas Eksperimen (1A). *Pretest* yang dilakukan berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 soal. Dari hasil pretest yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen, diperoleh nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 20. Pada kelas eksperimen memiliki beragam nilai diantaranya yang memperoleh nilai 20 ada satu siswa, nilai 30 ada tiga siswa, nilai 40 ada enam siswa, nilai 60 ada dua belas siswa. Sebanyak 22 dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 60 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 20 dengan nilai rata-rata (*mean*) adalah 48,64 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 13,556.
2. Kelas Kontrol (1B). Test yang diberikan kepada kelas kontrol (1B) juga sama seperti kelas eksperimen (1A). Berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 soal. Dari hasil pretest yang telah dilaksanakan di kelas kontrol, diperoleh nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 10. Terdapat beragam nilai diantaranya yang memperoleh nilai 10 ada satu siswa, nilai 20 ada tujuh siswa, nilai 30 ada empat siswa, nilai 40 tujuh siswa, nilai 50 ada dua siswa, nilai 60 ada satu siswa. Data sebanyak 22 dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 60 dan nilai terendah

(*minimum*) sebesar 10 dengan nilai rata-rata (*mean*) adalah 32,27 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 12,699.

### **Pelaksanaan Perlakuan Pada Kelas Eksperimen**

Setelah dilakukan pretest, kelas eksperimen diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran katak lompat pada materi pengurangan. Berikut adalah perlakuan yang dilakukan di kelas eksperimen:

1. Pembelajaran Ke-1: Pembelajaran pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu 19 Februari 2025 tepatnya pada pukul 08:00 – 08:55 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah memahami pengertian pengurangan, serta melakukan operasi pengurangan bilangan cacah kurang dari 30 dengan baik dan benar sehingga dapat memecahkan soal pengurangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui media katak lompat pada pembelajaran matematika ini siswa dapat menjelaskan pengurangan dan melakukan operasi pengurangan kurang dari 30 dengan baik dan benar. Selanjutnya memulai pembelajaran pertama dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjut berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa. Langkah selanjutnya memberikan apersepsi sebelum memberi informasi materi yang akan dipelajari siswa. Tujuan dari sesi apersepsi ini adalah mengingatkan kembali materi atau kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah ke arah materi pembelajaran. Setelah selesai apersepsi selanjutnya memberikan informasi tentang judul materi yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu materi pengurangan dengan menggunakan media katak lompat dengan melakukan operasi pengurangan kurang dari 30. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan. Pada kegiatan inti pembelajaran, secara mandiri siswa disuruh menjelaskan pengurangan dan dapat memberikan contoh pengurangan dengan menggunakan media katak lompat, terdapat beberapa siswa yang berusaha menjelaskan pengurangan dengan menggunakan media katak lompat. Selesai itu, siswa diperkenalkan dengan media katak lompat pada pembelajaran dan menjelaskan cara penggunaan media, definisi, tujuan dan kaitan media tersebut dengan materi pembelajaran. Untuk menguatkan siswa peneliti memberikan contoh bagaimana cara penggunaan media pembelajaran tersebut, siswa maju kedepan untuk mencontohkan bagaimana cara menggunakan media katak lompat agar soal materi pengurangan bisa diselesaikan dengan benar. Kemudian siswa diberikan LKPD yang harus diisi. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa untuk refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari hari ini. Adapun bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media katak lompat bisa di lihat pada link youtube berikut : <https://youtu.be/V-CeH6p0Duw>
2. Pembelajaran Ke-2. Pembelajaran pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis 20 Februari 2025 tepatnya pada pukul 08:00 – 08:55 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah memahami pengertian pengurangan, serta melakukan operasi pengurangan bilangan cacah kurang dari 60 dengan baik dan benar sehingga dapat memecahkan soal pengurangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui media katak lompat pada pembelajaran matematika ini siswa dapat menjelaskan pengurangan dan melakukan operasi pengurangan kurang dari 60 dengan baik dan benar. Selanjutnya hari kedua pembelajaran yang pertama dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjut berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa. Langkah selanjutnya memberikan apersepsi sekaligus mengulas pelajaran kemarin yang telah dipelajari tentang pengurangan. Selanjutnya memberikan informasi judul materi

yang akan dipelajari siswa hari ini, yaitu menyelesaikan operasi pengurangan kurang lebih 60 menggunakan media katak lompat. Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan. Kegiatan inti pada hari kedua yaitu peneliti menjelaskan bagaimana cara menyelesaikan operasi kurang dari 60 dengan menggunakan media katak lompat, Guru menunjuk siswa untuk mencoba melakukan pengurangan dengan media katak lompat untuk mencontohkan media tersebut dengan bilangan yang kurang dari 60. Siswa melakukan tanya jawab pengurangan. Guru memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang harus di kerjakan oleh siswa. Mengakhiri pembelajaran hari kedua dengan mengajak siswa untuk melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari hari ini. Peneliti meminta ketua kelas menutup dengan memcakan do'a bersama.

3. Pembelajaran Ke-3. Pembelajaran pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Jumat 21 Februari 2025 tepatnya pada pukul 08:00 – 08:55 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah memahami pengertian pengurangan, serta melakukan operasi pengurangan bilangan cacah kurang dari 99 dengan baik dan benar sehingga dapat memecahkan soal pengurangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui media katak lompat pada pembelajaran matematika ini siswa dapat menjelaskan pengurangan dan melakukan operasi pengurangan kurang dari 99 dengan baik dan benar. Selanjutnya hari kedua pembelajaran yang pertama dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjut berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa. Langkah selanjutnya memberikan apersepsi sekaligus mengulas pelajaran kemarin yang telah dipelajari tentang pengurangan. Selanjutnya memberikan informasi judul materi yang akan dipelajari siswa hari ini, yaitu menyelesaikan operasi pengurangan kurang lebih 99 menggunakan media katak lompat. Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan. Peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kemudian siswa membagi 4 kelompok setelah dibagi ke-4 kelompok peneliti menjelaskan peraturan bagaimana cara memainkan media tersebut. Siswa bagi kelompok dengan cara berhitung 1-4 setelah berhitung semua setiap 1 berkumpul 1, 2 berkumpul 2, dan begitu seterusnya. Setelah dibagi kelompok ada perwakilan 1 orang untuk maju kedepan untuk melakukan hompipah siapa yang pertama mengerjakan soal. Guru memberikan soal materi pengurangan di kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media katak lompat tersebut. Contoh Soal: Ibu menemukan katak di sungai sebanyak 99, kemudian katak hilang 55. Berapakah sisa katak yang ditemukan ibu? Jawab: 44 katak. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari pada hari ini dilanjut dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

### **Pelaksanaan Perlakuan Pada Kelas Kontrol**

1. Pembelajaran Ke-1: Pertemuan pertama pembelajaran pada kelas kontrol di kelas 1B dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2025, membahas tentang operasi pengurangan yang kurang dari 30. Dimulai pada awal pembelajaran melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada setiap pembelajaran menggunakan model konvensional yaitu dengan model ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Dengan itu siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dibahas, tidak aktif dalam pembelajaran hanya memberikan penjelasan tentang pengurangan (pengertian dan contoh soal). Pada penyampaian materi hanya berbicara di depan kelas oleh peneliti tanpa memberikan gambaran terkait cara melakukan pengurangan dengan menggunakan media katak lompat. Ketika sudah membahas materi diakhir siswa melakukan tanya jawab, kemudian evaluasi dan menyimpulkan pembelajaran secara Bersama-sama.

2. Pembelajaran Ke-2. Pada pertemuan kedua ini dilakukan pada tanggal 20 Februari 2025. Proses pembelajaran dilaksanakan sama dengan pertemuan pertama tetapi dalam penyampaian materi berbeda yaitu membahas tentang operasi pengurangan yang kurang dari 60. Pada setiap pembelajaran menggunakan model konvensional yaitu dengan model ceramah, tanya jawab dan memberikan contoh soal bagaimana cara operasi pengurangan kurang dari 60 dan siswa harus menjawab contoh soal yang sudah di berikan. Ketika sudah membahas materi diakhir siswa melakukan evaluasi, dan menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama.
3. Pembelajaran Ke-3. Pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2025. Membahas materi mengenai operasi pengurangan yang kurang dari 99 dan menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama. Pada setiap pembelajaran menggunakan model konvensional yaitu dengan model ceramah, tanya jawab. Ketika sudah membahas materi diakhir siswa melakukan evaluasi, dan menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama.

### **Posttest**

Dilaksanakan *Posttest* sesudah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selesai. *Posttest* dilakukan pada tanggal 21 Februari 2025 pukul 08.00-08.55 WIB. Dengan soal *Posttest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Tujuan dilaksanakannya *Posttest* ini untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah diberikan materi dengan menggunakan media katak lompat dan pembelajaran konvensional. Dan untuk mengetahui juga nilai akhir siswa apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa sesudah diterapkannya media katak lompat pada materi pengurangan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sesudah penelitian maka dilakukan peroleh data hasil *posttest* sebagai berikut:

1. Kelas Eksperimen (1A). Dari hasil *posttest* nilai tertinggi diperoleh pada kelas eksperimen 90 dan nilai terendah 70. Data *posttest* kelas eksperimen dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh frekuensi dengan nilai beragam diantaranya yang memperoleh nilai 70 ada 3 siswa, nilai 80 ada dua belas siswa, nilai 90 ada tujuh siswa. Diperoleh data sebanyak 22 dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 90 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 70 dengan nilai rata-rata (*mean*) adalah 81,82 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 6,645.
2. Kelas Kontrol (1B). Dari hasil *posttest* nilai tertinggi diperoleh pada kelas kontrol 80 dan nilai terendah 40. Data *posttest* kelas kontrol siswa yang memperoleh nilai 40 ada satu siswa, nilai 50 ada dua siswa, nilai 60 ada dua belas siswa, nilai 70 ada lima siswa, nilai 80 ada dua siswa. Diperoleh data sebanyak 22 dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 80 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 40 dengan nilai rata-rata (*mean*) adalah 62,27 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 9,223. Pada data hasil akhir atau *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat adanya perbedaan nilai yang signifikan. Dengan demikian perbedaan nilai akhir atau *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol karena adanya pengaruh pada proses pembelajaran yang dimana kelas eksperimen menggunakan media katak lompat sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

### **Pembahasan**

#### **Interprestasi Dan Hasil Diskusi**

Berdasarkan hasil penelitian, diawali dengan melakukan wawancara terstruktur pada tanggal 13 Agustus 2024 kepada guru kelas 1 SDN Gunungkoneng untuk mengetahui permasalahan pada kelas 1A dan kelas 1B, setelah mengetahui permasalahan tersebut maka

dilakukan penelitian pada tanggal 19 sampai 21 Februari 2025. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Deisign* dengan menggunakan desain eksperimen *Non-equivalent control group design* yang terdapat pada 2 kelas, pemilihan kelas ini berdasarkan *teknik porpusive sampling*. Penelitian ini terbagi dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah siswa pada kelas kontrol 22 siswa dan kelas eksperimen 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gunungkoneng di kelas 1A dan 1B pada mata pelajaran Matematika materi pengurangan. Penentuan materi ajar yang digunakan mengacu pada tujuan pembelajaran yang ada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Materi disesuaikan dengan standar kompetensi inti dan standar kompetensi dasar dari silabus pembelajaran SDN Gunungkoneng kelas 1 kurikulum 2013.

Dalam perkembangan memahami materi dalam proses pembelajaran setiap siswa berbeda-beda, untuk siswa SD masih harus belajar secara nyata karena suatu materi tersebut mudah ditangkap oleh siswa, dan dalam pembelajaran memerlukan media pembelajaran supaya proses pembelajaran tidak membosankan dan memperjelas yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami siswa. Kondisi pembelajaran efektif karena siswa ikut aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya dilakukan secara ceramah yang dimana siswa hanya mendengarkan saja membuat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan pada proses pembelajaran, pada kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan perlakuan/treatment dalam penyampaian materi pembelajaran yaitu dengan menggunakan model ceramah, tanya jawab. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media katak lompat dalam proses pembelajarannya materi pengurangan.

Pada saat melakukan penelitian di kelas eksperimen dalam pembelajaran guru mengarahkan siswa belajar dengan menggunakan media katak lompat pada materi pengurangan. Pada saat pembelajaran siswa mencontohkan operasi pengurangan sampai dengan bilangan 99 kemudian siswa dibagi kedalam beberapa kelompok kemudian diberi lembar kerja yang berisi tugas yang harus dipelajari dan memecahkan/menjawab lembar kerja yang ada, siswa terjadi melakukan mencontohkan bagaimana menggunakan media katak lompat tersebut dan suasana proses pembelajaran menjadi efektif serta menyenangkan bagi siswa. Sebelum diberi perlakuan setiap siswa melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sebelum diberi perlakuan kedua kelompok tersebut memiliki kemampuan awal yang sama dan kemudian proses pembelajaran dibedakan dari segi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan media katak lompat. Pada pertemuan akhir kelas kontrol maupun kelas eksperimen diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk kelas eksperimen sebelum diberikan tindakan atau *pretest* nilai rata-rata diperoleh siswa 48,63 dan setelah diberi tindakan *posttest* diperoleh 81,81 dan pada kelas kontrol *pretest* nilai rata-rata diperoleh 32,27 sedangkan *posttest* diperoleh nilai rata-rata 62,27. Dalam pembelajaran menggunakan media katak lompat nilai rata-rata siswa menjadi meningkat dikarenakan pada proses pembelajaran siswa aktif dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga berpengaruh dalam media ini hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

### **Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian, penulis memiliki keterbatasan dalam pelaksanaan pembelajaran, keterbatasan sebagai berikut: Ketika akan penelitian tidak dapat menentukan sendiri waktu penelitian sehingga harus mengikuti jadwal pelajaran yang sudah ditetapkan di sekolah. Pada

saat melakukan penelitian pada kelas kontrol peneliti masih kurang bisa dalam menertibkan siswa atau mengelola kelas pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa yang sangat aktif.

### **Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian**

Implikasi terhadap pelayanan, hasil dari pelayanan di sekolah baik karena sangat membantu dalam proses penelitian ini, dimulai dari administrasi, membantu mengatur siswa sehingga proses pembelajaran yang dilakukan peneliti menjadi lebih baik dan efektif. Sedangkan implikasi terhadap pendidikan, proses pembelajaran disekolah tersebut pada mata pelajaran ipa sebelumnya belum pernah menggunakan media katak lompat dan jarang juga melibatkan siswa dalam proses pembelajaran matematika, tetapi guru saja yang melakukan ceramah di depan kelas siswa hanya mendengarkan dan mencatat saja dalam proses pembelajarannya pun menjadi tidak efektif dan membuat siswa bosan dan jenuh. Diterapkan media katak lompat pada materi pengurangan siswa menjadi aktif, saling berinteraksi dengan siswa lainnya dan dalam model ini menggedepankan rasa ingin tahu dan ingin mencoba media tersebut sehingga siswa dapat memecahkan masalah, berdiskusi, dan semua siswa ikut aktif selama proses pembelajaran pada materi pengurangan. Selain itu dapat memberikan informasi bahwa guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan termasuk media katak lompat yang telah diteliti ini, sesuai dengan materi yang diajarkan agar pada proses pembelajaran menyenangkan secara tidak langsung dapat mengajak siswa menjadi lebih aktif dan menghasilkan nilai yang baik. Dan implikasi terhadap penelitian, implikasi dari pelaksanaan penelitian ini, maka dapat diketahui bahwa dengan penerapan media katak lompat dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dan melalui pembelajaran dengan media katak lompat dapat diterapkan di setiap kelas yang tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sulit diterapkan sehingga dengan media pembelajaran ini siswa akan aktif dengan sendiri sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat pada mata pelajaran matematika. Dan media katak lompat ini memiliki pengaruh meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian media katak lompat pada materi pengurangan kelas 1 SDN Gunungkoneng. Dengan jenis penelitian eksperimen yang dilakukan pada kelas 1 SDN Gunungkoneng jalan Cilembang Kelurahan Cilembang Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata pretest eksperimen terdapat 48,64 dan posttest 81,82 jadi terdapat 33,18% sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest 32,27 dan posttest 62,27 jadi terdapat peningkatan sebesar 30,0% sehingga dapat berpengaruh bagi siswa pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media katak lompat siswa dapat menyelesaikan soal pengurangan dengan baik dan benar. Dengan adanya media tersebut, siswa mampu menguasai cara menyelesaikan materi pengurangan dengan baik sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Media Katak Lompat ini terdapat pengaruh hasil belajar menjadi meningkat, hal ini dibuktikan dengan rumus Uji *Independent Sample Test* dari hasil data yang disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena  $\text{sig.} < 0,05$  yaitu  $0,00 < 0,05$  artinya Media Katak Lompat dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 1 pada materi pengurangan di SDN Gunungkoneng.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, selanjutnya ada beberapa saran adalah sebagai berikut: Media Pembelajaran Katak Lompat dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat

digunakan oleh guru dalam pembelajaran Matematika khususnya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Matematika. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan yang diperoleh mengenai media katak lompat dalam pembelajaran yang digunakan pada saat praktek mengajar bagi mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Acarya, Fakultas Dharma. 2020. "Metode Menyenangkan Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Anak Sd." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, No. April: 1–9.
- Aditya, R. (2022). *Strategi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Edukatif*. Jakarta: Penerbit Cendekia.
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta
- Amalia, D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 123-130.
- Anas Sudijono. (2011) *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, h. 206
- Anderson, L. W., and D. R. Krathwohl. 2010. *Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggraeni, Silvia Tri, Sri Muryaningsih, Asih Ernawati, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, And Universitas Muhammadiyah Purwokerto. 2020. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 25–37.
- Aqib, Z. (2014). *Model-model media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Presssindo
- Dahar, R.W. (2006). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Bandung: Erlangga
- Efendi Jonsen, Peningkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Problem Posing Pada Siswa Kelas VI SD Negeri No 105321 Tumpatan Nibung Kecamatan Batng Kuis Kabuapten Deli Serdang. *Jurnal Tematik*, 2014, 4 (01).
- Erviana, Vera Yuli, And Muslimah Muslimah. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 11 (1): 58–68. <https://doi.org/10.21831/Jpipfip.V11i1.23798>. (<https://doi.org/10.21831/Jpipfip.V11i1.23798>)
- Febrianti, R. F., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. (2024). Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1357-1366.
- Harsono, R. (2022). *Media Pembelajaran Visual untuk Anak*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Harsono, S. (2022.). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Guling Belakang Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Guling Belakang (Studi Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Buduran Sidoarjo). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Hermawan, A. H, Badru Zaman dan Cepi Riyani, dkk. (2007). *Media pembelajaran sekolah dasar*. Bandung: UPI PRESS
- Jayadi, A. R. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Kelas 3 Melalui Permainan Loncat Katak. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 179-186.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, dan Menengah*.
- Leshin, C.B., Pollock, J., and Reigeluth, C.M. 1992. *Instructional Design Strategies and Tactics*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.

- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.  
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Miranda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*, Cet.1. Pontianak: Yudha EnglishGallery.
- Nasution Mariam. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 06.112-119.
- Nengsih, Gita Ayu, And Heni Pujiastuti. 2021. "Analisis Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 2682: 293–306
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.  
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Nursalam, I. (2021). *Pendidikan Matematika untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Pakpahan Andrew Fernando, dkk, (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran", Yayasan Kita Menulis.
- Prananda, Gingga, Sonia Yulia Friska, And Wiwik Okta Susilawati. 2021. "Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jems (Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains)* 9 (1): 1–10.  
<https://doi.org/10.25273/Jems.V9i1.8421>
- Purnama, D. (2020). *Metode Pengajaran Matematika untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: Edu Press.
- Putri, R. (2023). *Warisan Budaya Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Rahardjo, M. (2021). *Peran Media dalam Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Lintas Media.
- Santoso, A. (2020). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Melalui Permainan*. Bandung: Media Abadi.
- Sari, L. (2022). *Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Bandung: Pustaka Utama.
- Setiawan, A. (2021). Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*, 4(1), 45-56.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, R. (2020). Dampak Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas I SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(3), 78-85.
- Sunjoyo, dkk. (2013). *Aplikasi SPSS untuk Smart Riset*, Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, E. (2020). *Manfaat Permainan Tradisional bagi Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Widiastuti, S. (2023). *Interaksi Sosial dalam Permainan Anak*. Surabaya: Edu Press.
- Widiyono, Aan, Hamidaturrohmah Hamidaturrohmah, Wulan Sutriyani, And Sahnaz Suroyya. 2022. "Efektivitas Media Lompat Katak Terhadap Kecerdasan Linguistik Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 (2): 176.  
<https://doi.org/10.30659/Pendas.9.2.176-188>
- Widyastuti, S. (2021). *Pendidikan Karakter melalui Permainan Kolaboratif*. Surabaya: Edu Press.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2010, h.99.
- Wulandari, T. (2023). *Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Ilmu.