

**LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT**  
**PENGENALAN ISTILAH-ISTILAH MATEMATIKA DALAM BAHASA**  
**INGGRIS BAGI SISWA MI PLUS NUR RAHMA KOTA BENGKULU**  
**DAN SDN 105 KOTA BENGKULU**



**PROGRAM STUDI TADIRIS MATEMATIKA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADIRIS**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**2024**

## ABSTRAK

**Abstrak :** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan design penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran visual terhadap kemampuan siswa pada mengenal istilah-istilah materi bangun datar dalam berbahasa Inggris di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dan istilah-istilah bilangan dalam bahasa Inggris di SDN 105 Kota Bengkulu. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Aqsha MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dan siswa kelas V SDN 105 Kota Bengkulu. Pengambilan sampel menggunakan metode sampling jenuh, dengan melibatkan seluruh jumlah siswa kelas V Aqsha MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu yang berjumlah 21 siswa dan 26 orang siswa dikelas VA di SDN 105 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar berbahasa Inggris. Berdasarkan uji N-Gain Score, media pembelajaran visual efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan ditunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.75 dalam kriteria tinggi dan presentase N-gain sebesar 75,3 dengan kategori cukup efektif. Sementara, nilai rata-rata (mean) N-Gain sebesar 0.5941 dan berada di antara  $0.3 < g < 0.7$  di SD Negeri 105 Kota Bengkulu, yang berarti nilai tersebut berada dalam kategori sedang atau cukup efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio dan Visual cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD Negeri 105 Kota Bengkulu pada materi bilangan matematika dalam bahasa Inggris.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada dasarnya manusia selalu melakukan kegiatan belajar sepanjang hidupnya. Tanpa manusia sadari, pada kegiatan sehari-hari manusia selalu mendapatkan informasi-informasi baru. Proses mendapatkan informasi-informasi baru tersebut dapat dikatakan sebagai proses belajar. Pada saat proses belajar, manusia seharusnya diarahkan untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan dan kemampuan agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, pendidikan dibutuhkan oleh tiap individu agar proses belajar yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan semestinya. Berdasarkan UU No.20 tahun 2003, dengan adanya pendidikan peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya sehingga peserta didik dapat memiliki keyakinan keagamaan atau spiritual, mampu mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, perilaku mulia, serta keterampilannya yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Dengan adanya pendidikan ini, maka proses belajar tiap individu akan terarah serta dapat dikembangkan sehingga bermanfaat bagi siapapun.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan juga mengalami perkembangan untuk meningkatkan kondisi belajar yang lebih efektif. Pemanfaatan media pembelajaran memberikan pengaruh dalam menaikkan hasil kognitif peserta didik. Media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting dalam menolong peserta didik memahami materi yang tengah dipelajari. Sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran, sarana itu mendukung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan efisien. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi yang lebih abstrak dan tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata-kata. Oleh karena itu, media pembelajaran yang diberikan semestinya berhubungan dan sesuai dengan materi yang dipelajari agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi tersebut sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

---

<sup>1</sup> Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa (Sofyan Tsauri, 2015)

Di MI Plus Nur Rahma dan di SD Negeri 105 Kota Bengkulu para peserta didik telah mengampu mata pelajaran Matematika dari kelas satu hingga kelas enam dan mata pelajaran Bahasa Inggris pada kelas tiga dan kelas lima. Namun para peserta didik belum diajarkan materi Matematika dalam Bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti mengenalkan Matematika dalam Bahasa Inggris pada materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran visual. Dengan adanya media pembelajaran visual ini, peneliti berharap para siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengetahui apakah media pembelajaran visual tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar berbahasa inggris dan bilangan dalam bahasa inggris

### **1.2. Rumusan Masalah**

- 1.2.1. Apakah penggunaan media pembelajaran visual efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada materi bangun datar berbahasa inggris di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu?
- 1.2.2. Apakah penggunaan media pembelajaran visual efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada materi bilangan berbahasa inggris di SDN 105 Bengkulu?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

- 1.3.1. Untuk Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar berbahasa inggris di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu
- 1.3.2. Untuk Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan berbahasa inggris di SDN 105 Bengkulu

### **1.4. Tinjauan Pustaka**

Setelah melakukan beberapa telaah terhadap beberapa penelitian terdapat beberapa penelitian yang memiliki kaitan dengan yang peneliti lakukan.

Penelitian relevan yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Wulan Kurnia Hikmah pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa pembelajaran

dengan menggunakan media pembelajaran efektif diterapkan pada matapelajaran matematika materi skala denah pada siswa kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Zenri Ahmad Zori tahun 2021 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan *Tri Zone Mathematic* Terhadap Minat Dan Kemampuan

Matematis Siswa Kelas VII Dalam Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di SMP Negeri 7 Seluma”. Hasil dari penelitian tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* efektif terhadap minat belajar dan kemampuan matematis siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan penerapan media pembelajaran permainan *Tri Zone Mathematic* mampu mengefektifkan minat belajar serta kemampuan matematis siswa.

Penelitian relevan yang terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Farit Gunawan pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2”. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan presentase pada pra siklus 38%, siklus I 69% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.

## BAB II

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Salim (2012), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengumpulkan data dalam bentuk angka.<sup>2</sup> Penelitian ini juga termasuk dalam jenis penelitian eksperimen. Sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2010), penelitian eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh dari tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja diberikan pada kondisi tertentu.<sup>3</sup> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai keefektivitasan penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar berbahasa Inggris di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dan bilangan di SDN 105 Bengkulu.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Pre-Experimental*, dipilih karena adanya variabel luar yang berpotensi mempengaruhi variabel dependen. Metode yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan. Dalam desain ini, dilakukan tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan, dan kemudian dilakukan pengukuran (posttest) setelah perlakuan untuk melihat dampak dari perlakuan tersebut. Dengan cara ini, hasil dari perlakuan dapat dengan jelas diketahui karena dapat dibandingkan dengan hasil sebelum diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V Aqsha di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dan SDN 105 Bengkulu. Pengambilan sampel menggunakan metode sampling jenuh, dengan melibatkan seluruh jumlah siswa kelas V Aqsha MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu yang berjumlah 21 siswa dan 26 orang dari kelas 5A di SD Negeri 105 Kota Bengkulu. Penelitian ini memuat dua variabel, yaitu variabel bebas (Independent) yang merupakan media pembelajaran visual dan variabel terikat (dependent) yaitu hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini akan dilakukan uji *N-Gain Score* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran visual. Uji *N-Gain Score* dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran visual. Adapun kriteria keefektifan dari nilai *N-Gain score* dapat dilihat pada tabel 1 berikut (Hake, 1998):

<sup>2</sup> Metodologi Peneleitian Sosial (Ismail Nurdin dan Sri Hartati, 2019)

<sup>3</sup> Dasar Metodologi Penelitian (Sandu Siyoto dan M Ali Sodik, 2015)



Table 1. Klasifikasi Nilai N-Gain Score

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Adapun kategori tafsiran efektivitas N-Gain score dapat dilihat pada table 2 berikut ini (Hake, 1999):

Table 2. Klasifikasi Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

Persentase (%)	Tafsiran
$< 40$	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
$> 76$	Efektif

## BAB III

### HASIL

#### 3.1 Pelaksanaan Tes Awal (*Pre-Test*)

Tes awal (pre-test) adalah tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum dilakukan perlakuan berupa pembelajaran dengan media pembelajaran visual. Adapun hasil belajar siswa pada tes awal dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Table 3. Nilai Pre-Test

No	Kode Nama	Skor Pre-Test
1	AL	60
2	AZ	50
3	AD	50
4	AC	30
5	AN	30
6	BR	30
7	DR	60
8	EK	40
9	HA	40
10	IB	50
11	JA	50
12	KZ	50
13	LM	40
14	MC	40
15	NF	50
16	PA	30
17	RP	50
18	RA	20
19	SB	40
20	TA	20
21	YH	30
Jumlah		860
Rata-Rata		40,95

Berdasarkan hasil pre-test pada table 3, peserta didik memperoleh jumlah nilai = 860 dengan nilai rata-rata = 40,95

### 3.2 Pelaksanaan Tes Akhir (*Post-Test*)

Setelah tes awal (pre-test), kemudian dilakukan praktikum pembelajaran Matematika Bahasa Inggris pada materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran visual. Setelah itu, dilakukan tes akhir (post-test). Adapun hasil belajar siswa pada tes akhir dapat dilihat pada table 4 berikut:

Table 4. Nilai Post-Test

No	Kode Nama	Skor Post-Test
1	AL	70
2	AZ	80
3	AD	80
4	AC	70
5	AN	70
6	BR	90
7	DR	80
8	EK	70
9	HA	90
10	IB	90
11	JA	60
12	KZ	80
13	LM	90
14	MC	80
15	NF	80
16	PA	80
17	RP	80
18	RA	80
19	SB	90
20	TA	70
21	YH	70
<b>Jumlah</b>		<b>1650</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>78,57</b>

Berdasarkan hasil post-test pada table 4, peserta didik memperoleh jumlah nilai = 1.650 dengan nilai rata-rata = 78,57

### 3.3 Uji N-Gain Score

Uji N-gain score adalah rumus yang digunakan untuk dapat mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa berdasarkan tingkat keefektifan. Adapun hasil analisis data sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran visual berdasarkan rumus N-gain score dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Table 5. Hasil Uji N-Gain Score

No	Kode Nama	Pre-Test	Post-Test	Posttest-Pretest	Skor Ideal-Pretest	N-Gain Score	Persentase N-Gain
1	AL	60	70	10	30	0.33	33.33
2	AZ	50	80	30	40	0.75	75.0
3	AD	50	80	30	40	0.75	75.0
4	AC	30	70	40	60	0.67	66.67
5	AN	30	70	40	60	0.67	66.67
6	BR	30	90	60	60	1.0	100.0
7	DR	60	80	20	30	0.67	66.67
8	EK	40	70	30	50	0.6	60.0
9	HA	40	90	50	50	1.0	100.0
10	IB	50	90	40	40	1.0	100.0
11	JA	50	60	10	40	0.25	25.0
12	KZ	50	80	30	40	0.75	75.0
13	LM	40	90	50	50	1.0	100.0
14	MC	40	80	40	50	0.8	80.0
15	NF	50	80	30	40	0.75	75.0
16	PA	30	80	50	60	0.83	83.33
17	RP	50	80	30	40	0.75	75.0
18	RA	20	80	60	70	0.86	85.71
19	SB	40	90	50	50	1.0	100.0
20	TA	20	70	50	70	0.71	71.43
21	YH	30	70	40	60	0.67	66.67
<b>JUMLAH</b>		860	1650				
<b>RATA-RATA</b>		40,95	78,57			0,75	75,3
<b>KETERANGAN</b>						<b>Tinggi</b>	<b>Cukup Efektif</b>

Berdasarkan hasil uji N-Gain score pada tabel 5 di atas, maka diketahui nilai rata-rata N-gain score = 0,75 dengan kriteria tinggi dan nilai rata-rata persentase N-gain score = 75,3 dengan kategori cukup efektif.

## BAB IV PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang dilakukan di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu dan SD Negeri 105 Kota Bengkulu, Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran visual yang telah disiapkan peneliti, maka dilakukan pre-test sebelum diberikan perlakuan dan post-test setelah dilakukannya perlakuan. Peneliti melakukan pembelajaran dikelas sebanyak 6 kali pertemuan, hari pertama untuk pretest, hari kedua sampai hari kelima dilakukan pembelajaran menggunakan media visual, dan hari terakhir dilaksanakan post-test.

### 4.1 Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Visual di kelas V Aqsha MI Nur Rahma Kota Bengkulu

Hasil tes awal siswa sebelum diadakan proses pembelajaran (*pre-test*) memiliki skor terendah 20 dan tertinggi 60 dengan rata-rata kelas 40,95. Hasil test siswa setelah diadakan proses pembelajaran (*post-test*) mengalami perubahan yaitu dengan skor terendah 60 dan skor tertinggi 90 dengan rata-rata kelas yaitu 78,57. Dengan adanya nilai pretest dan posttest kita bisa melihat nilai N-gain. N-gain dari nilai terendah 0,25 dan tertinggi 1,00 dengan rata-rata 0,75.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti terhadap hasil pretest dan posttest, hasil belajar siswa mengalami perubahan. Sebelum peneliti menerapkan media pembelajaran visual dalam proses pembelajaran nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 40,95. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah peneliti menerapkan media pembelajaran visual, mengalami kenaikan menjadi 78,57. Dengan hal tersebut ditunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual membuat hasil belajar siswa meningkat pada pembelajaran Matematika Bahasa Inggris pada materi bangun datar.

Penelitian ini dilakukan di kelas VA SD Negeri 105 Kota Bengkulu. Subjek penelitian ini berjumlah 26 siswa. Penelitian ini diawali dengan melakukan *pre-test*, untuk menguji pengetahuan awal siswa terkait materi yang akan di tes. *Pre-test* dilakukan pada tanggal 9 Januari 2024, Sementara pelaksanaan *post-test* sendiri dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2024.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas VA SD Negeri 105 Kota Bengkulu secara keseluruhan baik dilihat dari nilai terendah, nilai tertinggi, serta nilai rata-rata tampak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Selanjutnya, untuk memperkuat hasil penelitian, maka dilakukan juga pengujian statistik uji *Normalize Gain (N-Gain)*, untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media audio dan visual, ditemukan nilai rata-rata (*mean*) N-Gain sebesar 0.5941. Apabila kita berpedoman menggunakan standar tafsiran efektivitas *N-Gain* dengan kategori pembagian skor, maka nilai mean 0.5941 tersebut berada diantara  $0.3 < g < 0.7$  yang mana nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif.

Melalui analisa dan pengujian statistik yang telah dilakukan, dari uji rerata, uji normalitas, dan Uji *N-Gain*, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media audio dan visual pada materi bilangan matematika dalam bahasa Inggris siswa kelas VA SD Negeri 105 Kota Bengkulu.

Melalui hasil di atas, adanya pengaruh yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil skor yang diperoleh oleh subjek kelas VA antara *pre-test* dengan *post-test* disebabkan oleh adanya perlakuan dan pemberian media pembelajaran audio dan visual. Penggunaan Media audio dan visual dalam penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi bilangan matematika dalam bahasa Inggris siswa kelas VA SD Negeri 105 Kota Bengkulu.

Media pembelajaran audio dan visual memiliki peran penting bagi para siswa/i yang memiliki keterbatasan kemampuan pemahaman sehingga mengharuskan para siswa/i untuk mengoptimalkan pendengaran dan penglihatan mereka saat belajar, oleh karena itu salah satu media yang paling tepat adalah media audio dan visual. Sementara dalam praktik pembelajaran sehari-hari di SD Negeri 105 Kota Bengkulu, ketersediaan media audio dan visual yang dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran masih minim.

Beberapa aspek yang menjadi faktor penting media pembelajaran audio dan visual yaitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena media audio dan visual ini sudah dirancang agar memudahkan para siswa/i memahami materi yang disampaikan. Seperti pemilihan kalimat yang sederhana, gambar dan beberapa game menarik, suara dan intonasi narator yang jelas, serta diiringi dengan musik pengiring yang membuat siswa nyaman dan menikmati materi yang diajarkan.

#### **4.2 Efektivitas Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Berbahasa Inggris di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu**

Untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran visual, maka peneliti melakukan uji N-Gain Score. Berdasarkan uji N-Gain Score didapatkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,75 dengan klasifikasi tinggi dan nilai rata-rata persentase N-Gain sebesar 75,3 dengan kategori cukup efektif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka media pembelajaran visual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar berbahasa Inggris dengan klasifikasi tinggi dan kategori cukup efektif.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan diatas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu pada kelas V Aqsha setelah menggunakan media pembelajaran visual menunjukkan kenaikan hasil belajar yang dilihat dari rata-rata pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test sebesar 40,95 dan post-test sebesar 78,57 dimana nilai rata-rata post-test lebih besar daripada nilai rata-rata pretest yang berarti adanya peningkatan hasil belajar.
2. Adapun hasil analisis data berdasarkan tingkat efektivitas menggunakan rumus uji N-Gain score menunjukkan kriteria tinggi dan masuk kedalam kategori cukup efektif.
3. Melalui hasil di atas, adanya pengaruh yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil skor yang diperoleh oleh subjek kelas VA antara *pre-test* dengan *post-test* disebabkan oleh adanya perlakuan dan pemberian media pembelajaran audio dan visual. Penggunaan Media audio dan visual dalam penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi bilangan matematika dalam bahasa Inggris siswa kelas VA SD Negeri 105 Kota Bengkulu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Y. W. (2009). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Semarang.
- Asma, N. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar INPRES Karunrung Kota Makassar.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi*.
- Gunawan, F. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2.
- Hikmah, W. K. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat.
- Latifah, & Isnaini. (2022). Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siwa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MI An-Nur Pekalipan Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Guru MI*.
- Mardia, A., & Jafar, A. F. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Syarnila, R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Visual Basic 6.0 Pada Siswa Kelas VII MTS As'Adiyah Pengkendekan Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara.
- Tsauri, S. (2015). *Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember: IAIN Jember Press.

Zori, Z. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tri Zone Mathematic Terhadap Minat dan Kemampuan Matematis Siswa Kelas VII dalam Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di SMP Negeri 7 Seluma.

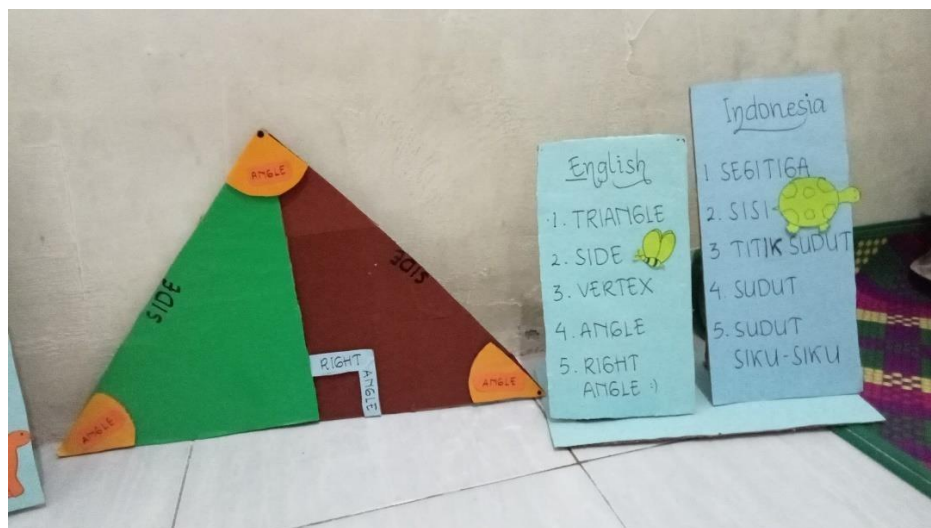
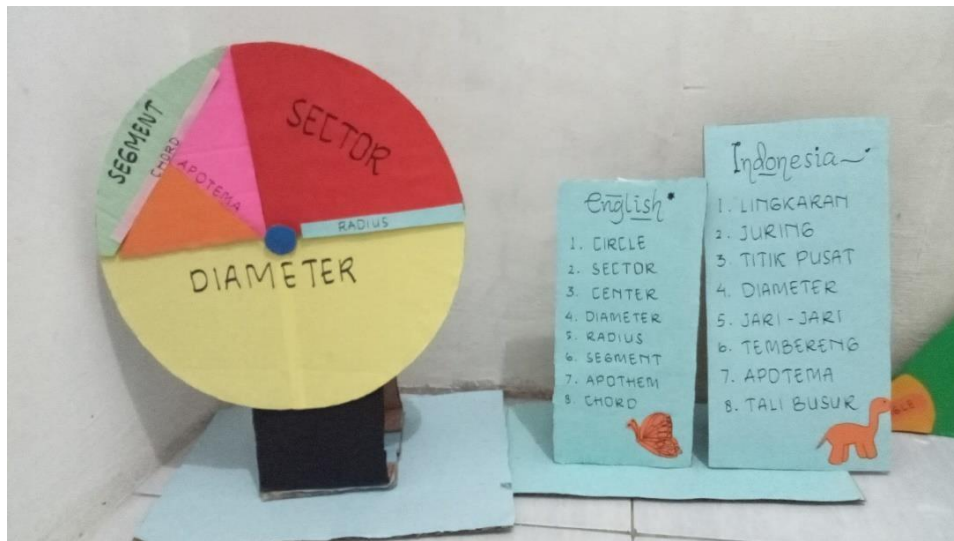
*Lampiran :*

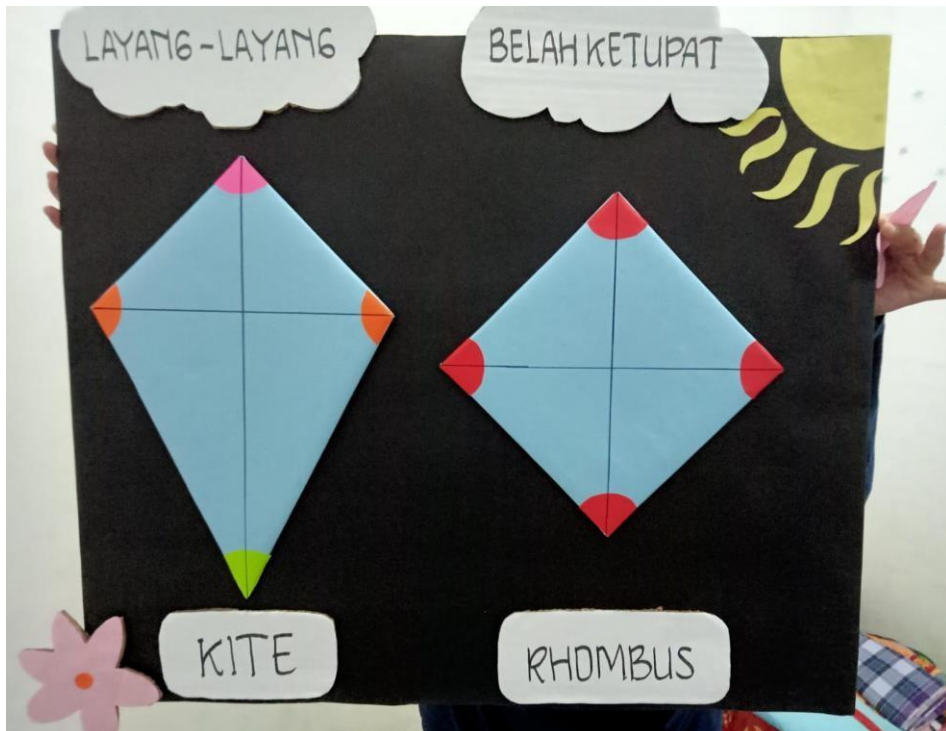
**HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST**

NO	KODE NAMA	SCORE	
		PRE-TEST	POST-TEST
1	AL	60	70
2	AZ	50	80
3	AD	50	80
4	AC	30	70
5	AN	30	70
6	BR	30	90
7	DR	60	80
8	EK	40	70
9	HA	40	90
10	IB	50	90
11	JA	50	60
12	KZ	50	80
13	LM	40	90
14	MC	40	80
15	NF	50	80
16	PA	30	80
17	RP	50	80
18	RA	20	80
19	SB	40	90
20	TA	20	70
21	YH	30	70
JUMLAH		860	1650
RATA-RATA		40,95	78,57

Lampiran :

## DOKUMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL





*Lampiran :*

## **DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN**



Hari Pertama (*pre-test*)



Hari kedua (Mengajarkan materi persegi dan persegi panjang)



Hari ketiga (Mengajarkan materi lingkaran dan segitiga)





Hari keempat (Mengajarkan materi layang-layang dan belah ketupat)



Hari kelima (Mengajarkan materi trapesium dan jajargenjang)



Hari keenam (*Post-test*)



Foto Anggota Kelompok 2