

## The Effect of Dividend and Divisor Learning Media on Fifth-Grade Students' Understanding of Division Concepts

Agus Fajar Muarif<sup>1</sup>, Ismail Saleh Nasution<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2</sup>

---

### Article Information

Submitted : January 08, 2026

Reviewed : February 12, 2026

Published : March 23, 2026

---

### Keyword

Dividend and Divisor

Learning Media

Division Concept

Mathematics Learning

---

### Correspondence Email

[fagus8318@gmail.com](mailto:fagus8318@gmail.com)

[ismailsaleh@umsu.ac.id](mailto:ismailsaleh@umsu.ac.id)

---

### ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of DND (Dividend and Divisor) learning media on the understanding of division material in fifth-grade students of Sanggar Belajar Kampung Baru Malaysia. Mathematics learning, especially on division material, is often considered difficult by students because it is abstract and requires a strong understanding of concepts. Therefore, learning media are needed that can help students understand the concept of division in a concrete and interesting way. This study uses a quantitative approach with an experimental research type and a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 11 fifth-grade students. Data collection techniques were carried out through tests and documentation. The research instrument was in the form of multiple-choice questions that had been tested for validity and reliability. The data obtained were analyzed using the Paired Sample t-Test. The results of the study showed a significant increase in student understanding after the use of DND learning media. The average pretest score of 45.45 increased to 81.82 in the posttest. The results of the Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), which means there was a significant difference between learning outcomes before and after the use of DND media. These findings indicate that the Dividend and Divisor learning media is effective in improving students' understanding of the concept of division. Therefore, DND media can be used as an innovative and effective alternative learning medium in elementary school mathematics, particularly for division.

---

DOI: <https://doi.org/10.22437/gentala.v11i1.53400>

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk mewujudkan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal ini dicapai melalui lingkungan pembelajaran dan proses belajar-mengajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi diri mereka, sehingga mereka memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang kuat, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu dan masyarakat (Fitriani, 2022). Pendidikan merupakan suatu upaya bagi manusia untuk menjadi lebih baik. Pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu negara. SDM yang berkualitas umumnya terbentuk dari nilai-nilai pendidikan yang kuat dalam masyarakat. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membangun karakter serta kemampuan individu agar dapat bersaing di pasar global. Namun, terdapat pula

berbagai faktor lain yang memengaruhi daya saing sebuah negara. Pemerataan akses pendidikan, inovasi dalam metode pembelajaran dan kurikulum, serta lulusan yang memiliki keterampilan relevan dan kompetitif menjadi bagian penting dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata. Artikel ini disusun untuk membuka wawasan masyarakat bahwa pendidikan adalah faktor utama yang menentukan kemampuan suatu bangsa dalam bersaing, baik di tingkat nasional maupun internasional (Dihe & Wangdra, 2023).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Menengah Atas. Seorang guru yang mengajar matematika perlu memahami terlebih dahulu objek yang akan disampaikan kepada peserta didik, yaitu matematika itu sendiri. Matematika yang diajarkan pada jenjang pendidikan formal tersebut sering disebut sebagai Matematika Sekolah. Istilah ini merujuk pada bagian-bagian dari matematika yang dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika berasal dari pengalaman manusia terhadap berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman tersebut kemudian diolah secara rasional melalui proses analisis dan penalaran di dalam struktur kognitif, sehingga lahirlah konsep-konsep matematika. Agar konsep-konsep tersebut mudah dipahami dan dapat digunakan secara tepat oleh banyak orang, maka digunakanlah bahasa dan simbol matematika yang bersifat universal.

Matematika dibutuhkan oleh setiap siswa untuk menumbuhkan pemikiran praktis dan kritis dalam memecahkan suatu masalah serta membantu dalam pemahaman bidang studi lain termasuk ekonomi, akuntansi, fisika, dan lain sebagainya (Nurulaeni & Rahma, 2022). Matematika memiliki empat konsep dasar utama dalam operasi hitung, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Siregar dkk, 2023). Pembagian merupakan salah satu jenis operasi hitung yang diajarkan dalam pelajaran matematika. Peran guru sangat penting dalam membantu peserta didik memahami operasi pembagian, karena hal ini akan berpengaruh pada proses belajar pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari operasi pembagian. Secara umum, strategi dapat dipahami sebagai suatu rancangan atau langkah-langkah yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu (Belinda dkk, 2023).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan guru untuk membantu penyampaian materi pelajaran. Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang

berarti ‘tengah, perantara, atau penghubung’. Media pada dasarnya mencakup berbagai hal yang dapat menciptakan kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dari konsep tersebut, media pembelajaran dapat berupa manusia, bahan ajar, buku, peristiwa, maupun lingkungan sekitar. Secara lebih spesifik, media dalam kegiatan belajar dimaknai sebagai alat grafis, fotografis, atau perangkat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi visual maupun verbal. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami dalam dua aspek: secara umum sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara dalam penyampaian materi, dan secara khusus sebagai perangkat yang digunakan untuk menata kembali informasi melalui bantuan alat tertentu (Akbar & Shandi, 2022).

Media Pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran (Daniyati dkk, 2023). Media pembelajaran *dividen and divisor* berupa papan pintar pembagian pada pelajaran matematika dapat membantu dan menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan antusias dan memusatkan perhatian siswa (Fodhil dkk, 2024). Sedangkan menurut (Anisa dkk, 2025) media *dividend and divisor* matematika merupakan alat yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan merangsang minat serta pemikiran siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam bidang matematika.

Dalam pembelajaran matematika perhitungan yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, terkhusus dalam operasi pembagian perlunya diperhatikan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif bagi siswa terkhusus dalam materi pembagian diperlukannya media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif (Belinda dkk. 2023). Dalam hal ini, media pembelajaran *dividend and divisor* adalah dua konsep yang terkait dengan operasi pembagian. *Dividend* adalah angka yang dibagi. Dalam operasi pembagian, *dividend* adalah angka yang ingin dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar. *Divisor* (pembagi) adalah angka yang digunakan untuk membagi *dividend*. *Divisor* menentukan berapa banyak bagian yang sama besar yang akan dihasilkan dari *dividend* (Mardhotillah dkk, 2023).

## METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang ada dengan mengumpulkan data dari populasi tertentu dengan menggunakan peralatan penelitian dan menganalisisnya secara statistic (Sugiyono, 2018). Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana strategi pengajaran tertentu mempengaruhi motivasi siswa dan keberhasilan akademik. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah permainan dengan menggunakan media DND (*dividend and divisor*), karena permainan merupakan hal yang mampu menarik perhatian siswa. Pembelajaran matematika di kelas V akan menggunakan teknik permainan dengan menggunakan media *dividend and divisor*. Desain penelitian yang digunakan yaitu Pretest-Posttest dengan kelas control eksperimen (Crismono, 2023). Desain penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

**Tabel 1.** One Group Pre-Test Post Test

Pre-Test	Perlakuan	Post Test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : hasil Pre-Test kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : hasil Post Test kelompok eksperimen

X : perlakuan dengan menggunakan media DND dikelas eksperimen

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas V SD Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia dengan mengambil sampel penelitian dari jumlah populasi sebanyak 11 siswa kelas V SD Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode tes dan dokumentasi (Putri dkk. 2025). Observasi dilaksanakan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat tingkat keterlibatan siswa serta cara penggunaan media pembelajaran *dividend and divisor*. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan berganda. Sebelum digunakan pada pretest dan posttest, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-Test untuk membandingkan hasil pretest dan posttest.

## HASIL PENELITIAN

Sebelum diberikannya instrumen kepada siswa, dilakukan pengujian validitas terkait instrument yang akan diberikan. Instrumen yang digunakan berupa pilihan berganda sebanyak

15 yang akan dilakukannya pengujian validitas intrumen. Adapun hasil validitas soal dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Soal

Soal Pilihan Berganda	Keterangan
Soal 1	Valid
Soal 2	Valid
Soal 3	Valid
Soal 4	Tidak Valid
Soal 5	Valid
Soal 6	Valid
Soal 7	Valid
Soal 8	Valid
Soal 9	Tidak Valid
Soal 10	Valid
Soal 11	Tidak Valid
Soal 12	Tidak Valid
Soal 13	Tidak Valid
Soal 14	Valid
Soal 15	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 15 butir soal yang berupa pilihan berganda maka diperolehnya hasil 10 soal yang valid dan 5 yang tidak valid yang mana selanjutnya dilakukannya uji reabilitas terhadap soal yang valid. Hasil Uji Reabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.723	10

Hasil uji reliabilitas instrumen dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,723 dan jumlah item sebanyak 10 butir. Nilai Cronbach's Alpha yang berada di atas 0,70 menandakan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik, sehingga dapat dikatakan konsisten dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.

Selanjutnya hasil pretest siswa dalam materi pembagian dikelas V Sanggar Belajar Kampung Baru, Malaysia selama proses pembelajaran berlangsung sebelum diterapkannya media pembelajaran *dividend and divisor*. Hasil menunjukkan rendahnya nilai siswa dalam materi pembagian dimana data dapat dilihat dari tabel berikut

**Tabel 4.** Hasil Pretest Siswa Kelas V

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	11	10	80	45.45	23.394
Valid N (listwise)	11				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4, diperoleh data pretest dari 11 siswa kelas V Sanggar Belajar Kampung Baru Malaysia yang menunjukkan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi pembagian sebelum penerapan media pembelajaran *dividend and divisor*. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 10, sedangkan nilai maksimum mencapai 80. Nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 45,45 dengan standar deviasi 23,394. Tingginya nilai standar deviasi mengindikasikan adanya variasi yang cukup besar dalam tingkat pemahaman awal siswa terhadap konsep pembagian. Nilai rata-rata yang masih berada di bawah standar ketuntasan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami operasi pembagian sebelum diberikan intervensi berupa media pembelajaran.

**Tabel 5.** Hasil Posttest Siswa Kelas V

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	11	60	100	81.82	14.013
Valid N (listwise)	11				

Hasil analisis deskriptif posttest yang disajikan pada Tabel 5 memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi pembagian setelah implementasi media pembelajaran *dividend and divisor*. Dari 11 siswa yang menjadi subjek penelitian, nilai minimum yang diperoleh meningkat menjadi 60, sementara nilai maksimum mencapai skor sempurna 100. Nilai rata-rata posttest menunjukkan peningkatan substansial menjadi 81,82 dengan standar deviasi 14,013. Penurunan nilai standar deviasi dari 23,394 menjadi 14,013 mengindikasikan bahwa sebaran nilai siswa menjadi lebih homogen, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *dividend and divisor* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa secara merata terhadap konsep pembagian.

**Tabel 6.** Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	45.45	11	23.394	7.054
	Posttest	81.82	11	14.013	4.225

Tabel 6 menyajikan statistik deskriptif komparatif antara hasil pretest dan posttest dalam penelitian ini. Data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara nilai rata-rata pretest (45,45) dan posttest (81,82) dengan jumlah sampel sebanyak 11 siswa. Standar deviasi pretest sebesar 23,394 dengan standard error mean 7,054, sedangkan pada posttest standar deviasi menurun menjadi 14,013 dengan standard error mean 4,225. Penurunan nilai standard error mean mengindikasikan peningkatan konsistensi hasil pengukuran setelah

pemberian perlakuan. Perbandingan kedua nilai rata-rata ini memberikan gambaran awal bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa yang cukup signifikan setelah penggunaan media pembelajaran *dividend and divisor* dalam pembelajaran materi pembagian.

**Tabel 7.** Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test					T	df	Sig. (2-tailed)
Paired Differences		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-36.364	22.923	6.911	-51.763	-20.964	-5.261	10	.000

Hasil uji Paired Sample t-Test yang tercantum pada Tabel 7 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Nilai mean difference sebesar -36,364 mengindikasikan peningkatan rata-rata skor siswa sebesar 36,364 poin setelah implementasi media pembelajaran *dividend and divisor*. Dengan standar deviasi paired differences sebesar 22,923 dan standard error mean 6,911, diperoleh interval kepercayaan 95% berada pada rentang -51,763 hingga -20,964. Nilai t hitung yang diperoleh adalah -5,261 dengan derajat kebebasan (df) 10 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *dividend and divisor* terhadap pemahaman materi pembagian pada siswa kelas V Sanggar Belajar Kampung Baru Malaysia. Nilai signifikansi yang sangat kecil ( $p = 0,000$ ) mengonfirmasi bahwa peningkatan hasil belajar siswa bukan terjadi karena faktor kebetulan, melainkan sebagai dampak langsung dari intervensi media pembelajaran yang diterapkan.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan media pembelajaran *dividend and divisor* (DND) menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas V Sanggar Belajar Kampung Baru Malaysia dalam materi pembagian. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 45,45 pada pretest menjadi 81,82 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 36,37 poin. Peningkatan yang substansial ini mengindikasikan bahwa media DND mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya diterapkan.

Media pembelajaran *dividend and divisor* dirancang untuk memberikan visualisasi konkret terhadap konsep abstrak dalam operasi pembagian. Papan pintar pembagian ini memungkinkan siswa untuk secara langsung memanipulasi *dividend* (bilangan yang dibagi) dan *divisor* (pembagi) sehingga mereka dapat memahami hubungan antara kedua komponen tersebut dengan hasil pembagian. Karakteristik media yang interaktif dan hands-on ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Ketika siswa dapat melihat dan menyentuh representasi fisik dari konsep matematika, proses abstraksi menjadi lebih mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Fodhil dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *dividen and divisor* berupa papan pintar pembagian pada pelajaran matematika dapat membantu dan menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan antusias dan memusatkan perhatian siswa. Peningkatan antusiasme siswa dalam penelitian ini terlihat dari observasi selama proses pembelajaran, di mana siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi ketika menggunakan media DND. Media yang bersifat manipulatif dan permainan ini mampu mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari sesuatu yang abstrak dan menakutkan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Selain itu, penelitian Anisa dkk (2025) memperkuat argumentasi bahwa media *dividend and divisor* matematika merupakan alat yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan merangsang minat serta pemikiran siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam bidang matematika. Dalam konteks penelitian ini, media DND terbukti efektif dalam merangsang proses berpikir siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih konkret. Ketika siswa dihadapkan pada representasi visual dari konsep pembagian, mereka tidak hanya menghafal prosedur, tetapi juga memahami logika di balik operasi tersebut. Pemahaman konseptual ini sangat penting karena menjadi fondasi bagi pembelajaran matematika pada tingkat yang lebih tinggi.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *dividend and divisor* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk materi pembagian di kelas V sekolah dasar. Guru-guru matematika dapat mengadopsi dan mengadaptasi media ini sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa mereka. Selain itu, temuan ini juga memberikan

kontribusi terhadap pengembangan pedagogi matematika, khususnya dalam hal pentingnya menggunakan media konkret dan manipulatif untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak kepada siswa sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap matematika, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran jangka panjang.

## KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *Dividend and Divisor* (DND) memiliki implikasi positif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pembagian di kelas V sekolah dasar. Media ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif karena membantu guru menyajikan konsep pembagian secara konkret, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta menumbuhkan minat dan sikap positif terhadap pembelajaran matematika. Oleh karena itu, media DND direkomendasikan untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih bermakna.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran DND (*Dividend and Divisor*) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman materi pembagian pada siswa kelas V Sanggar Belajar Kampung Baru Malaysia. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual seperti media DND dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi pembagian, untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan menarik. Selain itu, sekolah maupun lembaga pendidikan diharapkan dapat mendukung pengembangan serta penggunaan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan atau mengkaji penggunaan media serupa pada materi matematika lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

## REFERENSI

- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56.
- Anisa, F. N., Prihastari, E. B., & Irmade, O. (2025). Pengaruh Papan Pintar Matematika (PAPINKA) terhadap Kemampuan Menghitung dalam Materi Penjumlahan dengan

Mengontrol Kemampuan Awal Siswa Kelas 1 SDN Cengklik Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(September), 249–262.

Belinda, L. N., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Matematika pada Siswa Kelas 3. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(1), 37–42. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p37-42>

Crismono, P. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Palintarmatika terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 135–142.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 1(1), 282–294.

Dihe, L., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 84–90.

Fitriani, R. B. P., Asri, S., & Andi. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 1–8.

Fodhil, M., Jamaluddin, M., Salim, R. A., Rohmawati, H. D., Faizza, A. Y. N., & Muthoharoh, D. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Materi Perkalian dan Pembagian untuk Jenjang Sekolah Dasar. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 3901–3908.

Mardhotillah, A. F., Destovia, N., & Ananda, T. (2023). Pengembangan Media Papan Misteri untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).

Nasution, I. S. (2023). Student Critical Thinking Skills in the Implementation of Discovery Learning and Inquiry. *International Journal of Educational Research*, 4(1), 1–6.

Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika. *Jurnal PGSD UNRAM*, 2(1).

Putri, D. S., Sari, S. P., & Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. (2025). Pengaruh media etnomatematika permainan engklek terhadap kemampuan pemecahan masalah bangun datar kelas III SB Kepong Malaysia. *Educendikia*, 5(3), 963–973. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7286>

Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10.

Siregar, A., Rahmayani, Z., Safira, N., Rahmah, A., Rahmida, & Ritonga, H. P. (2023). Penjumlahan, Pengurangan, Pembagian, Perkalian pada Operasi Bilangan Bulat. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 6248 – 6259.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *Jurnal Al-Musthofa: Journal of Education and Learning*, 2(3), 43–56.