ANTHOR
Education and Learning Journal
https://anthor.org/index.php/anthor
Email. anthor.Jurnal@gmail.com
Halaman: 17 - 22
E-ISSN: 2963 – 198X P-ISSN: 2963 – 2498 | Volume 4 Nomor 1 Tahun 2025

Efektivitas Media Tempel Angka dalam Mengajarkan Konsep Bilangan Bulat dan Bilangan Prima pada Siswa Kelas IV SD

Nurmala[1]
Indah Puspitasari[2]
Riska Apriani[3]
Muhamad Rifan[4]
Husnul Khatimah[5]

Pendidkan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Taman Siswa Bima, Indonesia

husnul.khatimahh21@gmail.com[1]
najaidunbima@Gmail.Com[2]
indahmuhtar21@gmail.com[3]
riskaaprianibma@gmail.com[4]
muhammadrijalbm23@gmail.com[5]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media tempel angka dalam pembelajaran konsep bilangan bulat dan bilangan prima pada siswa kelas IV sekolah dasar. Bilangan bulat dan bilangan prima merupakan konsep dasar matematika yang sering dianggap abstrak oleh siswa, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang konkret dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan lokasi penelitian di SDN 46 Lela, Kota Bima. Subjek penelitian meliputi siswa kelas IV dan guru mata pelajaran matematika. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu persiapan media, pelaksanaan pembelajaran, observasi, dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tempel angka mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap bilangan bulat dan bilangan prima. Sebanyak 80% siswa dapat menjelaskan bilangan bulat dengan benar, 75% mampu mengidentifikasi bilangan prima, dan 90% menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media visual yang menarik serta pendekatan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai strategi pengajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci:
Media Tempel Angka, Bilangan Bulat, Bilangan Prima, Pembelajaran Matematika, Siswa Kelas IV

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of number-sticking visual aids (media tempel angka) in teaching the concepts of integers and prime numbers to fourth-grade elementary school students. Integers and prime numbers are fundamental mathematical concepts that are often perceived as abstract by students, thereby requiring a more concrete and interactive learning approach. The research employed a descriptive qualitative method and was conducted at SDN 46 Lela, Kota Bima. The subjects consisted of fourth-grade students and a mathematics teacher. The research process included four stages: media preparation, implementation, observation, and data analysis. The results indicate that the use of number-sticking media significantly improved students' understanding of integers and prime numbers. Approximately 80% of students were able to correctly explain integers, 75% successfully identified prime numbers, and 90% actively engaged in the learning process. The use of engaging visual media and contextual teaching approaches proved effective in enhancing both student participation and comprehension. This study recommends the integration of interactive learning media as a teaching strategy for mathematics in elementary schools.

Key Word:
Number-Sticking Media, Integers, Prime Numbers, Mathematics Learning, Fourth-Grade Students

Information Production:
© 2025 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike* 4.0 *International* (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik. Salah satu kompetensi dasar yang diajarkan pada jenjang ini adalah pemahaman terhadap bilangan bulat dan bilangan prima. Kedua konsep ini memiliki peran signifikan dalam menunjang penguasaan materi matematika lanjutan, seperti operasi aritmatika, faktorisasi, dan konsep kelipatan serta faktor (Kemendikbud, 2017). Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ini karena sifatnya yang abstrak, terutama bila penyampaiannya tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari (Suherman, 2018).

Bilangan bulat, yang mencakup bilangan positif, nol, dan bilangan negatif, merupakan representasi matematis dari banyak fenomena sehari-hari seperti suhu, ketinggian, dan transaksi keuangan. Sementara itu,

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

bilangan prima—bilangan yang hanya memiliki dua faktor yaitu satu dan dirinya sendiri—merupakan dasar dalam proses faktorisasi dan kriptografi (Wahyudin, 2016). Meskipun demikian, pemahaman siswa terhadap kedua konsep ini masih tergolong rendah, sebagaimana ditemukan dalam beberapa studi sebelumnya (Lestari & Fajriani, 2019; Nugroho & Purnomo, 2020).

Permasalahan ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim melibatkan media interaktif. Menurut Arsyad (2019), pemanfaatan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik secara visual dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit. Dalam konteks pembelajaran bilangan bulat dan bilangan prima, diperlukan media pembelajaran yang konkret dan mampu mengajak siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan.

Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah penggunaan media tempel angka, yakni media visual berbentuk angka yang ditempel di papan atau media lain yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses identifikasi dan pengelompokan bilangan. Penggunaan media ini memungkinkan penyampaian konsep matematika yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret menurut Piaget (Santrock, 2018).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan strategi pembelajaran matematika yang efektif, kontekstual, dan menyenangkan, khususnya dalam mengenalkan bilangan bulat dan bilangan prima. Penelitian sebelumnya belum banyak mengeksplorasi efektivitas penggunaan media tempel angka dalam pembelajaran dua konsep tersebut secara terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan menggabungkan pendekatan kontekstual, penggunaan media visual interaktif, serta penguatan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pengajaran matematika yang lebih inovatif dan aplikatif serta menjadi referensi praktis bagi guru-guru sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam efektivitas penggunaan media *tempel angka* dalam pembelajaran konsep bilangan bulat dan bilangan prima pada siswa kelas IV sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dinamika pembelajaran secara naturalistik dan kontekstual, tanpa manipulasi variabel atau intervensi eksperimen (Creswell & Poth, 2018).

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 46 Lela, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive berdasarkan kebutuhan untuk mengkaji secara langsung praktik pembelajaran matematika yang melibatkan media visual interaktif. Subjek dalam penelitian ini meliputi siswa kelas IV dan satu orang guru mata pelajaran matematika yang berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Total peserta didik dalam kelas berjumlah 30 siswa.

Desain dan Langkah Penelitian

Desain penelitian terdiri atas empat tahapan utama, yaitu:

Persiapan Media dan Instrumen

Peneliti bersama tim menyiapkan media *tempel angka* berbahan karton berwarna yang didesain secara menarik dan mudah dibaca oleh siswa. Angka-angka tersebut disesuaikan dengan materi bilangan bulat dan bilangan prima. Selain itu, peneliti juga menyusun lembar observasi dan panduan wawancara untuk mendukung proses pengumpulan data.

Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran berlangsung selama dua kali pertemuan dalam waktu efektif 2 × 40 menit. Guru menyampaikan materi bilangan bulat dan bilangan prima menggunakan media *tempel angka*, sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat dan fasilitator pendamping. Selama kegiatan, siswa dilibatkan secara aktif dalam diskusi, praktik identifikasi bilangan, dan eksplorasi sifat bilangan menggunakan media; 3) Pengumpulan Data Data dikumpulkan melalui teknik observasi partisipatif, catatan lapangan, dokumentasi visual, dan wawancara informal. Fokus observasi meliputi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pemahaman terhadap materi, serta respons siswa terhadap penggunaan media. Wawancara dilakukan untuk memperkuat hasil observasi dan mendapatkan perspektif langsung dari siswa dan guru.

Analisis Data

Data dianalisis secara tematik dengan pendekatan Miles dan Huberman (2014), yaitu melalui tahap

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi dilakukan dengan mengelompokkan data ke dalam kategori seperti: tingkat partisipasi, tingkat pemahaman konsep, dan efektivitas media. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel untuk mempermudah interpretasi.

Keabsahan Data

Untuk menjamin validitas dan keandalan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Selain itu, dilakukan diskusi dengan guru dan rekan sejawat (peer debriefing) guna memastikan interpretasi data bersifat objektif dan tidak bias.

Etika Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip-prinsip etika, termasuk memperoleh izin resmi dari pihak sekolah, persetujuan dari guru kelas, serta menjaga kerahasiaan identitas siswa yang terlibat. Semua aktivitas pengumpulan data dilakukan secara sukarela dan tidak mengganggu proses pembelajaran rutin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media *tempel angka* dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan bulat dan bilangan prima pada siswa kelas IV SD. Hasil observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berkontribusi dalam aspek kognitif siswa, tetapi juga memiliki pengaruh positif terhadap afeksi dan keterlibatan belajar mereka. Secara keseluruhan, penerapan media tempel angka terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar. Berikut disajikan data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 1. hasil observasi

No	Aktivitas Yang Diamati	Hasil
1	Pemahaman siswa terhadapa bilangan bulat	80% siswa dapat menjelaskan pengertian bilangan bulat dan memberikan contoh dengan benar.
2	Pemahaman siswa terhadap bilangan prima	75% siswa mampu mengidentifikasi bilangan prima dari daftar angka yang disediakan
3	Interaksi siswa dalam pembelajaran	90% siswa aktif menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi menggunakkan media tempel tempel angka.
4	Efektifitas media tempel angka siswa menunjukkan ketertarikkan yang gtinggi terhadap media angka, terbukti dari antusiasme mereka saat menggunakan media tersebut untuk menjawab	

Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Bulat

Sebanyak 80% siswa mampu mengartikulasikan pengertian bilangan bulat secara tepat serta memberikan contoh situasi nyata yang relevan, seperti perhitungan suhu dan saldo keuangan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan konkret berbasis media visual mendukung pencapaian tujuan kognitif pada tingkatan pemahaman (understanding) dalam taksonomi Bloom (Krathwohl, 2002). Dalam konteks psikologi perkembangan, siswa usia 9–10 tahun berada pada tahapan operasional konkret, di mana kemampuan berpikir mereka lebih berkembang melalui pengalaman langsung (Santrock, 2018). Penggunaan *tempel angka* sebagai media manipulatif memberi peluang kepada siswa untuk mengalami, mengamati, dan mengeksplorasi secara fisik konsep yang diajarkan.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Lestari dan Fajriani (2019), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran konkret dapat memperbaiki miskonsepsi siswa terhadap bilangan negatif dan positif yang sering kali dianggap bertentangan dengan pengalaman sehari-hari. Dalam konteks ini, garis bilangan yang diterapkan secara visual menggunakan media *tempel angka* memfasilitasi siswa memahami keterurutan dan hubungan antarbilangan secara lebih sistematis.

Penguatan Konsep dan Pola Bilangan Prima

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa 75% siswa mampu mengidentifikasi bilangan prima dari kumpulan angka melalui aktivitas pencocokan dan eliminasi. Kegiatan ini didesain menyerupai permainan logika, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga melatih kemampuan

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

berpikir kritis mereka. Aktivitas ini penting karena bilangan prima bersifat unik dan memerlukan keterampilan berpikir analitis serta pola.

Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning), yang menekankan keterlibatan fisik dan mental siswa dalam membangun pengetahuan (Bonwell & Eison, 1991). Ketika siswa dilibatkan dalam eksplorasi langsung bilangan-bilangan dengan menyortir angka menggunakan media *tempel angka*, proses asimilasi dan akomodasi dalam pembentukan skema kognitif menjadi lebih optimal (Piaget dalam Santrock, 2018). Selain itu, kegiatan ini membentuk kebiasaan berpikir ilmiah sejak dini, yang merupakan modal penting dalam pembelajaran matematika lanjutan.

Keterlibatan dan Partisipasi Aktif Siswa

Keterlibatan siswa menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 90% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi kelas, sesi tanya jawab, maupun praktik individu dan kelompok. Mereka tidak hanya tertarik pada media yang digunakan, tetapi juga termotivasi untuk berkompetisi secara positif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Antusiasme ini menandakan terciptanya iklim pembelajaran yang konstruktif dan inklusif.

Media visual yang menarik secara estetika, seperti *tempel angka* dengan warna kontras dan ukuran besar, terbukti mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama (Arsyad, 2019). Selain itu, keterlibatan aktif ini turut membentuk kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan penyelesaian masalah—kompetensi abad 21 yang semakin ditekankan dalam kurikulum nasional dan global (Trilling & Fadel, 2009).



Gambar 1. Siswa berpartisipasi mengerjakan soal

Dimensi Afektif dan Sosial dalam Pembelajaran

Pembelajaran dengan media *tempel angka* juga berkontribusi pada pengembangan dimensi afektif, seperti rasa percaya diri, rasa ingin tahu, dan kepuasan belajar. Hal ini diamati dari ekspresi siswa selama pembelajaran berlangsung yang cenderung ceria, antusias, dan tertantang. Interaksi antarsiswa dalam kegiatan kelompok pun menunjukkan peningkatan solidaritas dan sikap saling menghargai.

Aspek afektif ini sering kali terabaikan dalam evaluasi pembelajaran matematika yang terlalu berorientasi pada hasil kognitif. Padahal, motivasi intrinsik dan sikap positif terhadap matematika merupakan faktor penentu keberhasilan jangka panjang siswa dalam belajar matematika (Suherman, 2018; Wigfield & Eccles, 2000).

Tantangan dan Implikasi Praktis

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala. Di antaranya adalah keterbatasan waktu untuk eksplorasi mendalam, serta perlunya pelatihan bagi guru dalam mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan perlunya dukungan institusional dalam bentuk pelatihan berbasis media pembelajaran serta penyediaan sumber belajar inovatif bagi guru-guru SD.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa pembelajaran matematika, khususnya konsep bilangan bulat dan bilangan prima, sebaiknya didesain dengan pendekatan berbasis pengalaman nyata, menggunakan alat bantu yang memungkinkan manipulasi langsung oleh siswa. Inovasi pembelajaran seperti media *tempel angka* dapat dijadikan model pengembangan pembelajaran kontekstual yang adaptif terhadap kebutuhan siswa dan perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *tempel angka* secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar terhadap konsep bilangan bulat dan bilangan prima. Media ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

konkret dan kontekstual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui pengalaman belajar yang eksploratif dan menyenangkan. Sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi serta mengelompokkan bilangan sesuai karakteristiknya, menunjukkan bahwa media tersebut efektif sebagai alat bantu pembelajaran visual yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Selain aspek kognitif, penerapan media *tempel angka* juga berhasil membangun dimensi afektif dan sosial siswa dalam pembelajaran, seperti meningkatnya rasa percaya diri, motivasi belajar, serta kemampuan bekerja sama. Temuan ini memperkuat urgensi penggunaan media visual interaktif dalam mendukung capaian pembelajaran matematika dasar di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, beberapa saran yang diajukan, yaitu: 1) Bagi Guru: Disarankan agar guru-guru sekolah dasar mengintegrasikan media pembelajaran konkret seperti *tempel angka* dalam mengajarkan materi matematika yang bersifat abstrak. Media ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan topik dan karakteristik siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna; 2) Bagi Sekolah dan Pemangku Kebijakan Pendidikan: Penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis visual dan manipulatif. Selain itu, penyediaan fasilitas dan sumber daya pendukung juga menjadi faktor kunci dalam menunjang implementasi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa; 3) Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut terhadap efektivitas media pembelajaran visual lainnya dalam materi matematika maupun mata pelajaran lain. Peneliti berikutnya dapat mengombinasikan media *tempel angka* dengan teknologi digital atau pendekatan gamifikasi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi Pengembangan Selanjutnya

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, ruang lingkup penelitian terbatas pada satu sekolah dasar dengan jumlah subjek yang relatif kecil, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, durasi pembelajaran yang singkat (dua kali pertemuan) belum sepenuhnya mampu mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media terhadap retensi konsep matematika siswa. Ketiga, penelitian ini belum secara eksplisit mengukur perbedaan hasil belajar siswa melalui instrumen tes kuantitatif atau pretest-posttest.

Oleh karena itu, direkomendasikan bagi penelitian lanjutan untuk: 1) Melakukan studi komparatif dengan kelompok kontrol menggunakan desain kuasi-eksperimen; 2) Mengembangkan media *tempel angka* dalam bentuk digital interaktif atau berbasis aplikasi; 3) Menganalisis dampak media secara longitudinal untuk mengukur retensi konsep dan transfer pengetahuan ke materi matematika lanjutan.

REFERENCES

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Washington, DC: ASHE-ERIC Higher Education Report.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-inquiry-and-research-design/book246896

Daryanto. (2017). *Media pembelajaran: Peranannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Gava Media.

Hudojo, H. (2017). *Pengajaran matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Kemendikbud. (2017). *Buku siswa matematika kelas IV SD/MI kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. https://buku.kemdikbud.go.id

Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory Into Practice, 41*(4), 212–218. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104_2

Lestari, A., & Fajriani, A. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bilangan bulat di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar, 10*(1), 45–60. https://ejournal.upi.edu/index.php/jpd/article/view/19874

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book239534

Mulyasa, E. (2020). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nugroho, Y., & Purnomo, T. (2020). Strategi pembelajaran matematika untuk meningkatkan keterampilan operasi aritmatika pada siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Matematika, 15*(3), 213–225.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/31140

Piaget, J. (2019). *The psychology of intelligence*. New York: Routledge.

Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill. https://www.mheducation.com

Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suherman, E. (2018). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika, 14*(2), 98–112. https://ejournal.upi.edu/index.php/jpm/article/view/15450

Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Trianto. (2018). *Desain pembelajaran inovatif dan model-model pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Wahyudin. (2016). *Matematika dasar untuk guru SD*. Bandung: Alfabeta.

Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy–value theory of achievement motivation. *Contemporary Educational Psychology, 25*(1), 68–81. https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015.