

Pengembangan model *course review horay* berbantu media pasutar (papan surat bangun datar) untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas III SD

Etha Fauziyyatul Amiirah¹, Sri Utaminingsih², Mochamad Widjanarko³

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

¹moietha21@gmail.com, ² sri.utaminingsih@umk.ac.id, ³widjanarkom@yahoo.com

Abstract

This study aims to describe the CRH model assisted by the medium of social media on the mathematics learning outcomes of third grade elementary school students and to describe the CRH model assisted by the media learning outcomes of third grade elementary school students. This type of research is development research or commonly known as Research and Development (RnD). The development model used in this research is the development model according to Borg & Gall. The population of this study were third grade students in the Sultan Agung Medini Cluster, Undaan, Kudus. The samples taken were third grade students at SD 1 Medini Undaan Kudus with a total of 20 students. The search results are used on the aspect of display and use of media, the media design expert used states that 80% and is very feasible to use. In the aspect of display and use of media, mathematical media experts stated that the product was very feasible to use with a score of 95%. Aspects of assessment by education practitioners scored 98% with product categories that were very suitable for use. The posttest score was 11.25 higher than the pretest score, which means that the development of the media-assisted CRH learning model is effective on student learning outcomes and mastery learning.

Keywords: Development of Course Review Horay Model, Pasutar Media, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD dan mendeskripsikan kelayakan model *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan *Research and Development* (RnD). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan menurut Borg & Gall. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III di Gugus Sultan Agung Medini, Undaan, Kudus. Sampel yang diambil adalah siswa kelas III di SD 1 Medini Undaan Kudus dengan jumlah 20 siswa. Hasil penelitian diperoleh kelayakan pada aspek tampilan dan penggunaan media, ahli desain media matematika menyatakan bahwa kelayakan produk 80% dan sangat layak digunakan. Pada aspek tampilan dan penggunaan media, ahli media matematika menyatakan produk sangat layak digunakan dengan skor 95%. Aspek penilaian oleh praktisi pendidikan memperoleh skor 98% dengan kategori produk sangat layak digunakan. Nilai hasil *posttest* lebih tinggi sebesar 11,25 dari nilai *pretest*, berarti bahwa pengembangan model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar efektif terhadap hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Model *Course Review Horay*, Media Pasutar, Hasil Belajar.

1. Pendahuluan

Pembelajaran matematika merupakan sebuah pembelajaran wajib yang diberikan disetiap tingkatan pendidikan. Pada umumnya pembelajaran matematika tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung seperti menjumlah, mengurangi, mengalikan, dan juga membagi, tetapi pembelajaran matematika juga berkaitan dengan bilangan dan bangun geometri.

Menurut Sufri (2019:1) "Matematika merupakan ilmu yang mempunyai peranan penting serta dapat mengembangkan daya pikir manusia, dan mendasari perkembangan teknologi di era modern". Dengan demikian matematika merupakan suatu mata pelajaran penting dari beberapa

ilmu pelajaran lain yang diberikan di sekolah. Mata pelajaran matematika perlu diberikan di setiap jenjang pendidikan guna untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kemampuan matematis.

Kegiatan pembelajaran matematika di SD bertujuan agar siswa dapat mengembangkan empat kompetensi yang menjadi cita-cita dalam kurikulum 2013 yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu materi yang dipelajari di kelas 3 yaitu sifat-sifat bangun datar yang terdapat pada KD. 3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki dan KD 4.12 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut dapat diukur dari pengembangan beberapa indikator.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika cenderung rendah dibandingkan dengan muatan pelajaran lain. Menurut Purwanto (2011 : 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar. Banyak siswa yang kurang memahami materi yang telah diajarkan guru terkait sifat-sifat bangun datar. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah masih dilakukan secara konvensional (pembelajaran berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah). Peran peserta didik tampak belum secara optimal diperlakukan sebagai subyek didik yang memiliki potensi untuk berkembang secara mandiri. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas III SD pada mata pelajaran matematika juga masih dalam taraf di bawah KKM yaitu 75. Hal ini ditunjukkan pada data nilai UTS Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan hasil 18 siswa hanya 3 siswa (16,6%) yang mendapatkan nilai di atas 75, sedangkan 15 siswa (83,3%) mendapatkan nilai di bawah 75.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa serta untuk menghidupkan suasana belajar dengan siswa yang aktif, kreatif, dan inovatif. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan media pembelajaran yang interaktif. Penerapan model pembelajaran yang variatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa terbebani oleh materi ajar yang harus dikuasai. Jika peserta didik sendiri yang mencari, mengolah, dan menyimpulkan apa yang dipelajarinya maka pengetahuan yang ia dapatkan akan lebih lama melekat di pikiran. Guru sebagai fasilitator memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pelajaran serta lingkungan belajar untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

Tidak hanya model saja, tetapi media pembantu juga perlu diterapkan pada pembelajaran seperti permainan tujuannya supaya siswa termotivasi dan dapat belajar dengan penuh konsentrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan model pembelajaran *CRH* dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III SD.

Model Course Review Horay (CRH)

Menurut Shoimin (2014: 54), Model pembelajaran *CRH* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran ini merupakan suatu pengujian terhadap pemahaman konsep siswa menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Siswa yang paling terdahulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak *horay* atau *yel-yel* lainnya. Menurut (Huda, 2013:229); (Ardana, 2018) bahwa *Course Review Horay* merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak 'hore!!' atau *yel-yel* lainnya yang disukai.

Menurut Suhana (2014: 53) langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran *CRH* adalah sebagai berikut : (1) guru menyampaikan tujuan, (2) guru menyajikan materi, (3) guru memberikan kesempatan kepada siswa tanya jawab, (4) untuk menguji pemahaman, peserta didik disuruh membuat kotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa, (5) guru membaca soal secara acak dan peserta didik menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan oleh guru dan langsung mendiskusikannya, jika benar diisi tanda benar (v) dan kalau salah diisi tanda silang (x), (6) siswa yang sudah mendapat tanda vertikal, horizontal, atau diagonal harus berteriak *horay*...atau *yel-yel* lainnya, (7) nilai peserta didik dihitung dari jawaban benar dan jumlah *horay* yang diperoleh, dan penutup.

Menurut Shoimin (2014: 55) model *CRH* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) menarik sehingga mendorong siswa terlibat didalamnya, (2) tidak monoton karena diselingi sedikit hiburan sehingga suasana tidak menegangkan, (3) siswa lebih semangat belajar, (4) melatih kerja sama.

Course Review Horay (CRH) merupakan metode pembelajaran yang dapat membuat seru dan menyenangkan suasana kelas yang menyenangkan karena setiap siswa yang menjawab benar pasti berteriak "*Horay!*". Selain itu *Course Review Horay* dapat membuat kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena siswa akan berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam kelompok dan menerima konten pembelajaran dari guru. (Sunardi, 2017)

Media Pasutar (Permainan Papan Surat Bangun Datar)

Mujib dan Rahmawati (2011: 26) mengungkapkan bahwa permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (*learning*) maupun rekreasi yang bersifat menyenangkan.

Tegeh dan Budiartini (2017: 138) menyatakan permainan merupakan salah satu media yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan permainan memberikan kesempatan pada semua siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar matematika adalah Pasutar (Papan surat bangun datar). Permainan ini adalah modifikasi dari permainan kooperatif tipe *CRH* dengan permainan ular tangga. Permainan ini dapat membantu meningkatkan semangat belajar dan ketrampilan matematika serta mampu memperkuat persatuan antar siswa karena sejatinya permainan ini dilaksanakan dalam kelompok yang saling bekerja sama memecahkan sebuah persoalan matematika. Dalam penelitian ini permainan pasutar dimodifikasi dengan permainan ular tangga, alasan adanya modifikasi yaitu menghilangkan mindset buruk siswa tentang kejenuhan dan kerumitan belajar matematika yang penuh dengan masalah, dengan permainan ular tangga diharapkan tumbuh motivasi baru dan semangat dalam diri siswa untuk beripikir bahwa matematika juga bisa dipahami melalui pembelajaran yang menyenangkan dan penuh strategi menantang. Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia, meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut. Pada zaman dulu, banyak anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga sehingga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama.

Baiquni (2016: 195) menjelaskan bahwa ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih eksis dimainkan oleh anak yang dapat dimodifikasikan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya di tingkat sekolah dasar.

Listiyani (2018: 596) juga berpendapat bahwa ular tangga adalah salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yaitu ular tangga. Sementara itu, ular tangga menurut

Ratnaningsih (dalam Sari dan Hestiningrum, 2019: 167) adalah permainan yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Pemilihan permainan ular tangga ini didukung oleh hasil penelitian (Kasna: 2015) yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar Matematika dengan bantuan media ular tangga.

Dalam model *CRH*, permainan ular tangga dapat dilakukan pada saat menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan. Dimana masing-masing nomor anggota yang sama secara bergantian berkompetisi menjawab soal yang diberikan oleh guru. Pada model tersebut, kelompok yang dapat mencapai nomor paling puncak akan mendapatkan penghargaan dari guru. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam melaksanakan permainan pasutar:

- a) Permainan ini dimulai dengan Guru menyampaikan tujuan dari pelaksanaan permainan, yaitu agar siswa mampu menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki dan mampu mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki dengan benar.
- b) Guru memberikan apersepsi melalui lagu bangun-bangun datar, sebagai langkah awal mendorong ketertarikan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, berikut adalah lirik lagunya :

BANGUN-BANGUN DATAR

(Irama lagu : layang-layang)

Ayo kawan belajar bersama

Belajar tentang bangun datar

Ada banyak macam dan rupanya

Mari hafalkan bersama

Persegi...Persegi Panjang

Segitiga...dan Lingkaran....

Jajar genjang, Layang-layang, Trapesium....

Dan juga Belah Ketupat....

- c) Guru menyampaikan teori singkat tentang sifat-sifat bangun datar yang menjadi tujuan pembelajaran.
- d) Kemudian Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok heterogen.
- e) Selanjutnya guru menjelaskan tentang jalannya permainan, bahwa setiap kelompok harus melakukan permainan ular tangga sesuai urutan main, kemudian ketika pion (anggota siswa dalam kelompok) berhenti, kelompok yang bersangkutan harus menjawab pertanyaan yang diambil dalam kotak surat sesuai dengan warna bangun datar yang diperoleh. Merah=Persegi; Kuning=Persegi Panjang; Hijau=Segitiga; Biru=Jajar Genjang; Ungu=Lingkaran; dan Orange=Trapesium. Kelompok yang berhasil mengumpulkan point atau nilai benar paling banyak akan berteriak “horay!” dan akan menjadi pemenangnya.

Hasil Belajar Matematika Kelas III

Susanto (2016: 186-187) menyatakan bahwa, pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan ber-pikir siswa, serta dapat meningkatkan ke-mam puan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pennguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Menurut Asep (2008: 153) mengemukakan bahwa tujuan siswa mempelajari ma-tematika yakni memiliki kemampuan dalam: 1) menggunakan alogaritma (prosedur peke- rjaan), 2) melakukan manipulasi secara mat- ematika, 3) mengorganisasi data, 4) mema- nfaatkan simbol, tabel, diagram, dan grafik, 5) mengenal dan menemukan pola, 6) men- arik kesimpulan, 7) membuat kalimat atau model matematika, 8) membuat inteprestasi bangun dalam bidang dan ruang, 9) mema- hami pengukuran dan satuan-satuannya, dan 10) menggunakan alat hitung dan alat bantu matematika.

Pemahaman konsep sangat penting, karena dengan penguasaan konsep akan memudahkan siswa dalam mempelajari Matematika materi sifat-sifat bangun datar. Pada setiap pembelajaran di usahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep agar siswa memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemam-puan dasar yang lain seperti penalaran, komu-nikasi, koneksi dan pemecahan masalah. Bloom

dalam Susanto, (2016: 06) menerangkan bahwa pemahaman konsep adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi lang-sung yang dilakukan.

Bangun datar mempunyai dua dimensi, yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi sebagaimana pendapat dari David Glover (2007: 10) menyatakan “Bangun datar adalah bangun rata yang dapat di potong dari sehelai kertas”. Bangun ini mempunyai sisi lurus atau-pun lengkung, panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi atau ketebalan. Bangun datar merupakan bangun dua dimensi. Maksudnya adalah tidak memiliki ruang hanya sebuah bi-dang datar saja.

Peserta didik dikatakan paham terhadap konsep materi sifat-sifat bangun datar apabila mampu: 1) menjelaskan pengertian bangun datar; 2) menyebutkan sifat-sifat bangun datar pa-da bangun tersebut; 3) mengidentifikasi mat- eri sifat-sifat bangun datar; 4) menjelaskan pengertian sudut; 5) menyebutkan sudut-sudut pada bangun datar; 6) mengukur sudut pada bangun datar; 7) menyebutkan sisi-sisi pada bangun datar.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil pembelajaran Matematika pada kelas III Semester 2 Tema 8 Praja Muda Karana Kompetensi Dasar 3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki; serta hubungannya dengan karakteristik yaitu KD 4.12 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.

Dari ulasan latar belakang tersebut di atas, hal itulah yang melatar belakangi penelitian yang berjudul “Pengembangan Model *Course Review Horay* Berbantu Media Pasutar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD”.

2. Metode

Penelitian dilaksanakan di wilayah Gugus Sultan Agung yang terletak di Jalan Kudus-Purwodadi km 12, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan selama pada bulan Juli-September pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Dalam penelitian ini, populasi yang diambil , populasi yang diambil adalah siswa kelas III SD 1 Medini dan SD 2 Medini yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari siswa kelas III SD 1 Medini 20 siswa dan siswa kelas III SD 2 Medini 20 siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan *Research and Development* (RnD). Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dalam Sugiyono, (2016:50) meliputi 10 langkah utama, namun karena keterbatasan biaya dan waktu yang dimiliki oleh peneliti, langkah-langkah penelitian dan pengembangan produk dari Borg & Gall kemudian dimodifikasi hanya sampai 7 langkah saja yang meliputi: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Produk I; (6) Uji Coba Produk Terbatas; (7) Revisi Produk II.

Sumber dan jenis data jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua macam yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data berupa hasil observasi atau pengukuran (Widyoko dalam Qismaeni, 2018). Data kuantitatif berupa skor penilaian melalui angket: (1) hasil validasi ahli materi, (2) hasil validasi ahli media, (3) respon guru dan siswa, dan (4) hasil ujicoba produk. Data kualitatif merupakan data yang menunjukkan kualitas atau mutu sesuatu yang ada, baik keadaan, proses, peristiwa/kejadian yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata/tulisan (Widyoko dalam Qismaeni, 2018). Data kualitatif berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan pengembangan produk yang diperoleh melalui pertanyaan angket terbuka dari validasi ahli materi dan validasi ahli media.

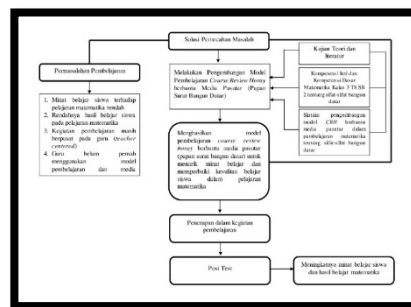
Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya yaitu: (1) Tes, digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar melalui

model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar; (2) Wawancara, dilakukan oleh Peneliti kepada guru kelas 3 di wilayah Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran matematika di kelas 3 berkaitan dengan kesulitan belajar siswa, strategi pembelajaran, penerapan model pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas 3 untuk mengetahui minat dan kesulitan belajar siswa; (3) Angket, Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket kebutuhan guru dan siswa, angket validasi, serta angket respon guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dengan menggunakan skala *Likert*; (4) Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data di sekolah dan identitas antara lain nama siswa, nomor induk siswa dan daftar nilai siswa dengan melihat dokumen yang ada di dalam sekolah. Dokumentasi juga digunakan untuk pengambilan foto dalam pelaksanaan penelitian sesuai dengan kebutuhan.

3. Hasil dan Diskusi

a. Desain Pengembangan Model Pembelajaran *CRH* berbantu Media Pasutar

Berdasarkan studi pendahuluan yaitu kajian literatur dan analisis kebutuhan yang sudah dipaparkan di atas, maka disusun desain pengembangan model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar. Penyusunan desain model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar dilakukan melalui beberapa langkah, sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Pengembangan Model Pembelajaran *CRH* berbantu Media Pasutar

b. Kelayakan Model Pembelajaran *CRH* berbantu Media Pasutar

1) Hasil validasi ahli desain media matematika

Validasi oleh ahli desain media matematika bertujuan memberikan penilaian terhadap tampilan atau bentuk fisik media yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *CRH*. Aspek penilaian meliputi kelayakan tampilan dan penggunaan media. Dosen yang menjadi validator ahli desain media matematika adalah Dr. Sumaji, M.Pd. Beliau dosen jurusan PGSD dan Matematika Universitas Muria Kudus. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi oleh ahli desain media matematika:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Desain Media Matematika

No.	Aspek Kelayakan	Skor Diperoleh	Jumlah Keseluruhan Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Tampilan	21	28	75	Layak
2.	Penggunaan Media	11	12	92	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan		32	40	80	Sangat Layak

Mencermati tabel 1 mengenai hasil validasi ahli desain media matematika yang telah diolah peneliti, diketahui bahwa persentase keseluruhan penilaian isi media pasutar yang dimodifikasi dengan model

pembelajaran *CRH* dilihat dari aspek yang sudah dipaparkan mendapat persentase sebesar 80%. Berdasarkan skala persentase menurut Arikunto (dalam Cristiana, 2014) maka kualitas pengembangan model *CRH* berbantu media Pasutar dalam pembelajaran Matematika T8 ST 2 materi “sifat-sifat bangun datar” kelas III SD dalam kategori sangat layak digunakan dengan catatan setelah direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli desain media.

Validator ahli desain media juga memberikan data kualitatif yang berupa saran dan komentar, yaitu: secara keseluruhan media sudah bagus, hanya ada beberapa hal yang sekiranya perlu dilakukan perbaikan diantaranya : warna dari poster cara kerja dan skor penilaian dibuat lebih cerah agar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa, spasi font yang digunakan jangan terlalu sempit atau berdempetan agar mata lebih nyaman ketika membaca, dan sintaks penerapan model pembelajaran berbantu media supaya dijelaskan lebih detail agar tidak terkesan ambigu terutama point 4 ke 5.

2) Hasil validasi ahli media matematika

Validasi oleh ahli media bertujuan memberikan penilaian terhadap kelayakan desain media yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *CRH* dengan menindaklanjuti saran dari ahli media. Aspek penilaian meliputi kelayakan tampilan dan penggunaan media. Dosen yang menjadi validator ahli media adalah Jayanti Putri Purwaningrum, M.Pd. Beliau dosen jurusan PGSD dan Matematika Universitas Muria Kudus. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media matematika:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Matematika

No.	Aspek Kelayakan	Skor Diperoleh	Jumlah Keseluruhan Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Tampilan	27	28	96	Sangat Layak
2.	Penggunaan Media	11	12	92	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan		38	40	95	Sangat Layak

Mencermati tabel 2 mengenai hasil validasi ahli media yang telah diolah peneliti, diketahui bahwa persentase keseluruhan penilaian isi media pasutar yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *CRH* dilihat dari aspek yang sudah dipaparkan mendapat persentase sebesar 95%. maka kualitas pengembangan model *CRH* berbantu media Pasutar dalam pembelajaran Matematika T8 ST 2 materi “sifat-sifat bangun datar” kelas III SD dalam kategori sangat layak digunakan.

Validator ahli desain media juga memberikan data kualitatif yang berupa saran dan komentar, yaitu: secara keseluruhan pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar ini sangat bagus, tampilan media juga menarik, sintaks model juga memberikan dorongan semangat siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan sungguh-sungguh, semoga bisa diterapkan dengan baik dan memotivasi praktisi pendidikan lainnya untuk melaksanakan pembelajaran inovatif.

3) Hasil validasi praktisi pendidikan sebagai ahli pembelajaran matematika

Validasi oleh praktisi pendidikan bertujuan memberikan penilaian terhadap kepraktisan desain produk pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar. Aspek penilaian meliputi kelayakan isi dan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Pihak yang menjadi validator praktisi pendidikan adalah Kholid, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah Kepala SD 1 Medini. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi oleh praktisi pendidikan sebagai ahli pembelajaran matematika:

Tabel 3. Hasil Validasi Praktisi Pendidikan sebagai Ahli Pembelajaran Matematika

No.	Aspek Kelayakan	Skor Diperoleh	Jumlah Keseluruhan Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Isi	24	24	100	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	15	16	94	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan		39	40	98	Sangat Layak

Mencermati tabel 3 mengenai hasil validasi praktisi pendidikan yang telah diolah peneliti, diketahui bahwa persentase keseluruhan isi media pasutar yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *CRH* dilihat dari aspek yang sudah dipaparkan mendapat persentase sebesar 98%. Berdasarkan skala persentase menurut Arikunto (dalam Cristiana, 2014) maka kualitas pengembangan model *CRH* berbantu media Pasutar dalam pembelajaran Matematika T8 ST 2 materi “sifat-sifat bangun datar” kelas III SD dalam kategori sangat layak digunakan.

Validator praktisi pendidikan juga memberikan data kualitatif yang berupa saran dan komentar, yaitu: secara keseluruhan pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar ini sangat bagus dan menarik, sehingga mudah dan membantu peserta didik dalam memahami materi dalam kegiatan pembelajaran matematika, media juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan mudah digunakan. Saran validator praktisi pendidikan agar ukuran media disesuaikan dengan kondisi siswa kelas 3 SD.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain Media Matematika, Ahli Media Matematika, dan Praktisi Pendidikan terhadap Pengembangan Model *CRH* berbantu Media Pasutar

No.	Aspek Kelayakan	ΣX	ΣX_i	Presentase (%)	Kriteria
1.	Ahli Media I	32	40	80	Sangat Layak
2.	Ahli Media II	38	40	95	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	39	40	98	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan		71	80	89	Sangat Layak

Sumber: Hasil Rekapitulasi Hasil Validasi 2022

Dengan mencermati tabel 4, maka diketahui bahwa persentase keseluruhan validator media terhadap pengembangan model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar adalah 89% dengan kategori “**Sangat Layak**”. Setelah desain produk divalidasi ahli media I, ahli media II, dan praktisi pendidikan, langkah selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan sesuai dengan saran dan komentar dari ketiga validator tersebut.

c. Revisi produk akhir

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh validator dan praktisi pendidikan, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran validator serta mempertimbangkan respon siswa serta guru. Berikut adalah hasil akhir produk Pengembangan Model *CRH* berbantu Media Pasutar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Tema 8 Subtema 2 tentang Materi “Sifat-Sifat Bangun Datar” yang peneliti kembangkan:

Tabel 5. Hasil Akhir Produk Pengembangan Model *CRH* Berbantu Media Pasutar

No.	Sebelum Revisi	Kritik dan Saran Perbaikan	Setelah Revisi
1.		Media Pasutar secara keseluruhan sudah bagus, penggunaan warna dan pemilihan font huruf juga sudah sesuai dengan siswa kelas 3 SD, hanya pada papan ular tangga, gambar “ular” kurang bervariasi untuk mendominasi mindset saat pertama kali melihat media ini, ukuran sebelumnya 1,5m x 1m juga terlalu kecil untuk siswa kelas 3 SD seharusnya minimal 4m x 3m.	
2.		Pemilihan warna pada Peraturan Permainan (Sintaks Model <i>CRH</i>) yang dipakai terlalu gelap sehingga terlihat kurang menarik, tata letak tulisan khususnya pada “tujuan pembelajaran” terlalu berdempetan sebaiknya bisa lebih renggang agar mata lebih nyaman saat membaca, sintaks peraturan pada nomor 4 ke 5 terlalu ambigu sebaiknya diberikan satu kalimat untuk menjembatani penjelasan sintaks nomor 5.	
3.		Pemilihan warna pada Rekapitulasi Nilai (Sintaks Model <i>CRH</i>) yang dipakai terlalu gelap sehingga terlihat kurang menarik, tata letak tulisan khususnya pada “tujuan pembelajaran” terlalu berdempetan sebaiknya bisa lebih renggang agar mata lebih nyaman saat membaca, selain itu tabel yang gelap menjadikan penulisan skor tidak bisa terlihat.	

4.



Pemilihan dadu permainan terlalu kecil, cetakan point pada dadu juga sudah kusam sehingga dikhawatirkan kurang memberikan minat dan motivasi siswa untuk melakukan permainan pasutar ini.



d. Tingkat Keefektifan Pengembangan Model CRH berbantu Media Pasutar

1) Hasil Belajar

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli media I, ahli media II, dan praktisi pendidikan serta telah direvisi sesuai saran dan komentar validator, langkah selanjutnya produk diujicobakan pada siswa. Uji coba produk bertujuan untuk menguji kemenarikan produk dan keefektifan pengembangan model CRH berbantu media pasutar pada siswa. Siswa diberikan kesempatan melakukan pembelajaran dengan hasil pengembangan model CRH berbantu media pasutar pada pembelajaran matematika materi “Sifat-sifat bangun datar”. Keefektifan pengembangan dalam penelitian ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai *pretest* (nilai sebelum adanya perlakuan atau *treatment*) dan nilai *posttest* (nilai setelah adanya perlakuan atau *treatment*) yang diberikan kepada siswa. Sebelum mendapat nilai *posttest* siswa diberikan proses pembelajaran dengan mengaplikasikan hasil pengembangan model pembelajaran CRH berbantu media pasutar dan refleksi melalui wawancara kepada siswa terkait respon terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Berikut ini adalah hasil perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah uji coba produk pengembangan model CRH berbantu media pasutar pada materi matematika “Sifat-sifat bangun datar” sebagai berikut:

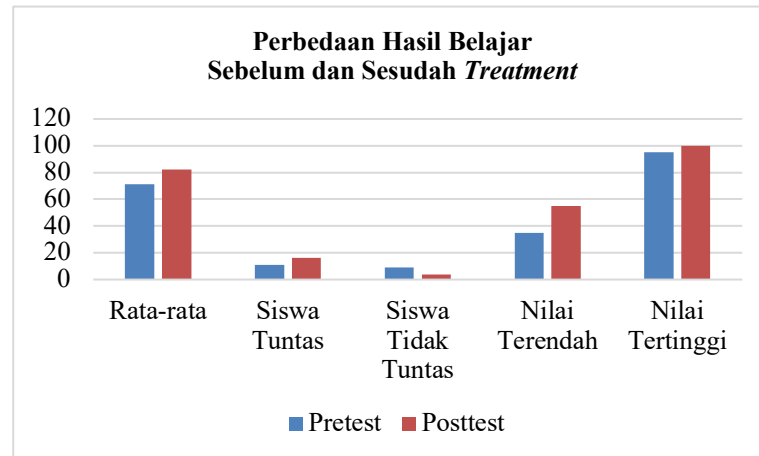
Tabel 6. Rekapitulasi Analisis Hasil Belajar

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	71,00	82,25
Siswa Tuntas	11	16
Siswa Tidak Tuntas	9	4
Nilai Terendah	35	55
Nilai Tertinggi	95	100

Sumber: Analisis Hasil Belajar 2022

Berdasarkan tabel 3.6 nilai hasil belajar di atas diketahui bahwa hasil nilai *pretest* telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 11 siswa atau sebesar 55% dan hasil nilai *posttest* sebanyak 16 siswa atau sebesar 80%. Siswa yang tidak tuntas pada hasil nilai *pretest* sebanyak 9 siswa atau sebesar 45% dan hasil nilai *posttest* sebanyak 4 siswa atau sebesar 20%. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah di wilayah Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus yaitu 75. Berdasarkan hasil belajar diatas diperoleh nilai rata-rata nilai hasil *pretest* adalah 71,00 dan nilai rata-rata pada hasil nilai *posttest* adalah 82,25. Selisih nilai rata-rata hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* sebanyak 11,25. Adapun perolehan nilai terendah pada nilai *pretest* 35 dan nilai terendah pada nilai *posttest* adalah 55, sedangkan nilai tertinggi pada nilai *pretest* 95 dan nilai tertinggi pada nilai *posttest* sebesar 100.

Perolehan hasil belajar nilai *pretest* dan nilai *posttest* dapat dilihat sebagaimana diagram berikut:



Gambar 2. Perbedaan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Treatment

Berdasarkan gambar 2, hasil nilai *posttest* tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan keefektifan hasil belajar dari penerapan pengembangan model CRH berbantu media pasutar pada mata pelajaran matematika kelas 3 materi “sifat-sifat bangun datar”.

Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa hasil nilai *pretest* dan hasil nilai *posttest* telah mencapai ketuntasan dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di wilayah Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus yaitu 75. Nilai hasil *posttest* lebih tinggi sebesar 11.25 dari nilai *pretest*.

2) Analisis peningkatan hasil belajar

Analisis peningkatan hasil belajar dilakukan untuk menganalisa hasil data akhir yang berupa data kognitif nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Pada analisis data ini, data *posttest* dihitung dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

a) Uji normalitas

Data hasil penelitian yang berupa *posttest* ini dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Lilifors untuk mengetahui data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada hasil nilai *posttest* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_a : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Jika hipotesis diterima maka data berasal dari data yang berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh data seperti yang tercantum berikut ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Lilifors Posttest

Kelompok Kelas	L_{tabel}	L_0	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,190	0.1257	Normal
<i>Posttest</i>	0,190	0.1380	Normal

Sumber: Analisis Uji Normalitas Posttest 2022

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa populasi dari kedua kelas berasal dari data yang berdistribusi normal. Pada nilai *pretest* $L_0 = 0,1257$ dan $L_{tabel} = 0,190$, sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,1257 < 0,190$, sedangkan pada nilai *posttest* $L_0 = 0,1380$ dan $L_{tabel} = 0,190$, sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,1380 < 0,190$ maka H_0 diterima yaitu data berasal dari distribusi normal, Karena $L_0 < L_{tabel}$ dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5%.

b) Uji homogenitas

Data penelitian dengan menggunakan sampel lebih dari satu harus dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kelas yang dijadikan sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians kelompok kontrol homogen dengan varians kelompok eksperimen)

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians kelompok kontrol tidak homogen dengan varians kelompok eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan $\alpha=5\%$ dan $dk=2$ diperoleh nilai $F_{hitung}=1,6006$ dengan $F_{tabel}=2,1683$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,8785 < 2,1683$ maka H_0 diterima artinya kedua kelompok kelas sampel berasal dari populasi yang homogen. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel uji homogenitas berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Keterangan	Nilai
F_{hitung}	1,8785
F_{tabel}	2,1683

Sumber: Analisis Uji Homogenitas *Posttest* 2022

c) Uji t (Uji kesamaan rata-rata)

Untuk menguji hipotesis digunakan uji t dengan menggunakan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dengan hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan hasil belajar *posttest* atau tidak terdapat keefektifan yang signifikan pengembangan model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (ada perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan hasil belajar *posttest* atau terdapat keefektifan yang signifikan pengembangan model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan)

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diketahui bahwa $t_{hitung} = 2,30337$. Kemudian harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} . T_{tabel} ditentukan dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 38$ dan taraf $\alpha = 0,05$ adalah 2,0227. Berdasarkan kriteria pengujian bahwa H_0 diterima jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} . ternyata harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yakni $2,4117 > 2,0227$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa pelaksanaan setelah menerapkan pembelajaran menggunakan strategi pengembangan model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar efektif terhadap hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa, daripada pembelajaran sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan strategi pengembangan model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar.

d) Ketuntasan Belajar

i. Ketuntasan Belajar Individu

Uji ketuntasan individu ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa secara individu, siswa dikatakan tuntas dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan nilai minimal 75 pada kelas dengan menggunakan penerapan pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar. Berdasarkan data diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KBI &= \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah nilai maks seluruhnya}} \times 100 \\
 &= \frac{90}{100} \times 100 \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Dengan demikian siswa no 20 pada hasil nilai *posttest* dipandang tuntas belajar karena ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi, atau mencapai tujuan pembelajaran lebih dari 75 dari seluruh tujuan pembelajaran dengan Ketuntasan Belajar Individu sebesar 90%.

ii. Ketuntasan Belajar Klasikal

Uji ketuntasan belajar klasikal ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa secara klasikal. Apabila sekurang-kurangnya 75% dari siswa berhasil mencapai tingkat penguasaan yang ditetapkan maka pelajaran tersebut berhasil. Berdasarkan data diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KBK} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah yang mengikutities}} \times 100\% \\ &= \frac{16}{20} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Semua siswa pada kelas uji coba produk dengan menggunakan pembelajaran hasil pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar dikatakan dapat mencapai ketuntasan belajar siswa pada pelajaran matematika tema 8 subtema 2 materi “sifat-sifat bangun datar” dengan presentase sebesar 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar **efektif** terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di Gugus Sultan Agung Kecamatan Kelas III SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan”.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* berbantu Media Pasutar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SD di Gugus Sultan Agung, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* berbantu Media Pasutar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SD dikembangkan dengan menyesuaikan muatan pelajaran yang terintegrasi dalam tema dengan kurikulum 2013 revisi 2018. terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SD terbukti layak untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli desain media matematika, ahli media matematika, dan praktisi pendidikan berturut-turut sebesar 80%; 95%; dan 98% dengan tara-rata persentase kelayakan 89%.
2. Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* berbantu Media Pasutar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SD terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan nilai *pretest* dan hasil nilai *posttest* telah mencapai ketuntasan dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di wilayah Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus yaitu 75. Nilai hasil *posttest* lebih tinggi sebesar 10.25 dari nilai *pretest*. Selain itu keefektifan juga ditunjukkan dengan uji *t* diperoleh $t_{hitung} = 2.30337$. Kemudian harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} . T_{tabel} ditentukan dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 38$ dan taraf $\alpha = 0,05$ adalah 2.0227. Berdasarkan kriteria pengujian bahwa H_0 diterima jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} . Ternyata harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yakni $2.30337 > 2.0227$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa pengembangan model pembelajaran *CRH* berbantu media pasutar efektif terhadap hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

5. Referensi

- Asep, J, (2008), *Pengembangan Kurikulum Matematika*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Baiquni, Imam. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 01(02), 193–203.
- David Glover. (2007). *A-Z Mat matika Volume 3 Q-Z*. Bandung: PT Grafindo Media Pratama.
- Kasna, Romi Sudhita, Rati. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Crh (Course Review Horay) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD*. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 3 No: 1. Diunduh pada 14 Juni 2022.
- Listiyani, Amin. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7, 593 – 604.
- Mujib, Fathul dan Nailul Rahmawati. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogyakarta: Diva Press.
- Purwanto, M Ngalim. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Soegeng, A.Y. (2015). *Dasar – Dasar Penelitian*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : CV. Budi Utama.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sunardi. (2017). The Effectiveness of the Use of Course Review Horay (Crh) Methods To Improve Numeracy Division Skill of Children With Mild Mental Retardation in Slb Negeri Surakarta, Indonesia Year 2016 / 2017. *European Journal of Special Education Research*, 2(3), 32–42.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tegeh, I Made dan Ni Komang Sri Budiartini. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Question Student Have (Qsh) Berbantuan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 137-144.