



---

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL MELALUI PENDEKATAN  
MATEMATIKA REALISTIS TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN  
MATEMATIS SISWA KELAS IV PADA  
MATERI BANGUN DATAR DI SD N 3 KANDANGMAS**

**Alfiana Lulu Widiyanti<sup>1</sup>, Fitra Nabila Tahriza<sup>2</sup>,**

**Nur Azizatul Maulidiyah<sup>3</sup>, Fitriyah Amaliyah<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: [202133005@std.umk.ac.id](mailto:202133005@std.umk.ac.id), [202233034@std.umk.ac.id](mailto:202233034@std.umk.ac.id),  
[202233035@std.umk.ac.id](mailto:202233035@std.umk.ac.id), [fitriyah.amaliyah@umk.ac.id](mailto:fitriyah.amaliyah@umk.ac.id)

**ABSTRACT**

This research aims to see whether there is an influence of audio-visual media through this approach to students' mathematical reasoning abilities as a reference for conducting pretests and posttests in delivering mathematical reasoning material. This type of research is quantitative research that uses a pre-experimental research method with a one group pretest-posttest design. The subjects of this research were fourth grade students at SD N 3 Kandangmas, Dawe. Kudus, totaling 13 students. The data collection techniques used in this research are through observation, interviews, validation, documentation, and a written test consisting of 4 essay questions on flat shape material. The data analysis technique for this research uses the Paired Sample T-Test. This test was carried out to determine whether or not there were differences in students' pretest and posttest results. The results of the influence of audio-visual media through a realistic mathematical approach were tested using SPSS 20 software. The results of this research were that there was a difference in that there was an average test result before and after the audio-visual media learning model was implemented using a realistic mathematical approach. This research can be concluded that there is a difference in the average pretest score of 68.62 and posttest score of 81.46, thus, audiovisual learning media has an effect on improving student learning outcomes in class IV SD N 3 Kandangmas.

**Keywords :** Audio Visual, Mathematics, Learning Media, Mathematical Reasoning.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adakah pengaruh media audio visual melalui pendekatan kemampuan penalaran matematis siswa ini sebagai acuan untuk melakukan *pretest* dan *posttest* dalam menyampaikan materi penalaran matematis. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode penelitian pre-eksperimen dengan desain penelitian one group *pretest-posttest* design. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD N 3 Kandangmas, Dawe. Kudus yang berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara, validasi, dokumentasi, dan tes tertulis yang terdiri dari 4 soal essay tentang materi bangun datar. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *Uji Paired Sample T-Test*. Uji ini dilakukan untuk

mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil pengaruh media audio visual melalui pendekatan matematika realistik tersebut diuji menggunakan software SPSS 20. Hasil penelitian ini adalah ada perbedaan bahwa terdapat adanya rata-rata hasil test sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran media audio visual melalui pendekatan matematika realistik. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* 68,62 dan nilai *posttest* 81,46 dengan demikian, media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SD N 3 Kandangmas.

**Kata Kunci :** Audio Visual, Matematika, Media Pembelajaran, Penalaran Matematis

## PENDAHULUAN

Pendidikan harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional karena pendidikan memiliki peran penting dalam membangun manusia yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif generasi muda. Mata pelajaran pokok yang perlu diberikan disetiap jenjang pendidikan adalah matematika. Salah satu kemampuan yang penting dimiliki siswa dalam mempelajari matematika adalah kemampuan pemecahan masalah (Amaliyah et al., 2019). Menurut Pasal 3 Bab II UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan dan peradaban bangsa yang bermartabat adalah cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. (Ulfah & Arifudin, 2023)

Salah satu pilar utama dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi masa depan yang semakin kompleks dan dinamis di abad ke-21 adalah pendidikan. Abad kedua puluh satu telah menyaksikan banyak perubahan yang cepat dan rumit. Pendidikan sangat penting dalam menghadapi masalah ini dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi masa depan yang tidak pasti ini. Pendidikan merupakan investasi yang sangat penting dalam menghadapi dunia yang semakin kompleks dan berkembang saat ini. Dunia pendidikan harus beradaptasi dengan kebutuhan zaman karena perubahan zaman berdampak pada ilmu pengetahuan yang berkembang. Dunia telah mengalami banyak perubahan sejak awal abad ke-21 Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat telah mengubah cara kita belajar, bekerja, dan berinteraksi satu sama lain (Junedi et al., 2020).

Di era Industri 4.0, institusi pendidikan menghadapi tantangan dan peluang. Agar dapat maju dan berkembang, lembaga pendidikan harus mempunyai kemampuan berinovasi dan berkolaborasi. Kalau tidak, mereka akan terlambat. Namun di era

Revolusi 4.0, sistem pendidikan diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang mampu memajukan, mengembangkan dan mewujudkan cita-cita bangsa yaitu human learning. Dalam hal ini diasumsikan bahwa sistem pendidikan dapat melahirkan peserta didik yang memiliki keterampilan komunikasi dan kerjasama tim, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta peserta didik yang kreatif dan inovatif. Selain itu, keterampilan mencari, mengelola, dan mentransfer informasi serta keterampilan menggunakan teknologi dan informasi bila diperlukan.

Mata pelajaran matematika sangat perlu diberikan kepada siswa dalam rangka membekali siswa dengan kemampuan berpikir sistematis, logis, analitis dan kritis serta berpikir kreatif berikut keterampilan kerjasama. Karena itu, mata pelajaran matematika sebaiknya disampaikan bukan hanya dengan metode pembelajaran ceramah yang menjadikan anak pasif. Sampai saat ini, matematika masih menjadi momok bagi sebagian peserta didik di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari penelitian pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Kandangmas diperoleh hasil sebagian besar siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang paling sulit di sekolah.

Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM), salah satu keterampilan siswa adalah penalaran (*reasoning and Reasoning*). Penalaran adalah suatu proses berpikir yang didalamnya diambil kesimpulan berupa informasi dan mempunyai ciri-ciri penemuan kebenaran. Penalaran adalah kemampuan siswa untuk berpikir logis atau masuk akal dan sesuai dengan pemikiran tertentu. Menurut NCTM (Dewan Nasional Guru Matematika), penalaran merupakan bagian integral dari matematika. Siswa harus memiliki sudut pandang bahwa matematika juga merupakan suatu kegiatan, di mana seseorang mempelajari model-model konsep, seseorang menetapkan keteraturan, seseorang menghasilkan asumsi-asumsi dan seseorang mengevaluasinya (Ulya & Agustyarini, 2020).

Menurut Nurkhaeriyah T. S. (2018), indikator kemampuan penalaran memprediksi solusi, membuat dan menguji kebenaran, membuat kesimpulan logis dan membuat perbandingan dan generalisasi. Napitupulu, Suryadi, dan Kusumah (2016) mengemukakan empat kriteria penilaian kemampuan penalaran matematis siswa: (a) kemampuan menarik kesimpulan logis; (b) kemampuan menjelaskan bentuk, kondisi, ciri, hubungan atau pola yang ada; c) kemampuan membuat asumsi dengan bukti; dan

---

(d) kemampuan menggunakan model relasional untuk menganalisis situasi, membuat analogi, atau menggeneralisasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini indikator penalaran matematis yang digunakan dalam menyelesaikan masalah matematika membuat asumsi, melakukan manipulasi matematis, menyajikan alasan logis atas pendapatnya dan menarik kesimpulan.

Salah satu kendala dalam pembelajaran matematika adalah penalaran matematis yang kurang memuaskan. Hal ini disebabkan karena lingkungan belajar yang kurang menarik, rasa ingin tahu siswa yang rendah, dan kepasifan siswa dalam pembelajaran matematika menyebabkan kepasifan siswa. Hal ini terlihat ketika rata-rata penalaran matematis selalu rendah. Kesadaran siswa akan pentingnya pembelajaran matematika bagi kehidupannya belum mengakar (Aulya et al., 2023)

Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran karena memegang peranan penting dan berkaitan langsung dengan pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Puspita Sari, 2022). Media audiovisual yang sering disebut dengan video merupakan media yang mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian siswa agar fokus menerima suatu pembelajaran atau pesan yang dimediasi video, khususnya pada mata pelajaran matematika. Dengan demikian, media audio visual merupakan salah satu sarana pemahaman konsep siswa yang paling efektif dan efisien (Malasari et al., 2023).

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, lingkungan belajar juga harus digunakan. Salah satu media yang tersedia adalah media audio visual. Media audiovisual mempunyai potensi yang cukup besar sebagai alat pengajaran karena memungkinkan siswa mengamati secara langsung bentuk suatu benda. Kedua model menawarkan siswa kesempatan untuk memperoleh pemahaman konsep yang lebih dalam. Oleh karena itu, perlu diketahui model mana yang lebih efektif dalam mencapai hasil belajar siswa (Nurluthfiana et al., 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas IV SD di desa Kandangmas Kudus, peneliti menjumpai beberapa permasalahan diantaranya, 1) siswa cenderung pasif dalam pembelajaran matematika, 2) pembelajaran masih

berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif yang mengakibatkan siswa hanya terpacu pada guru sehingga siswa tidak berusaha dalam menemukan materi sendiri. Permasalahan yang ada disebabkan guru hanya menggunakan model ceramah, guru kurang bervariasi dan berinovasi dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran siswa di kelas.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis kemampuan penalaran matematis siswa kelas IV di SD N 3 Kandangmas. Melalui analisis ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai tingkat penalaran matematis siswa di tingkat pendidikan dasar. Selain itu, artikel ini juga berusaha mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan penalaran matematis siswa, dari lingkungan belajar ataupun pendekatan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan materi bangun datar, sehingga dengan diterapkannya media audiovisual diharapkan siswa mudah memahami materi dan bisa mengerjakan sendiri tanpa ada arahan dari guru.

Solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung pemahaman siswa tentang Pelajaran. Proses pembelajaran guru sangat bergantung pada keberhasilan siswa. Akibatnya, sangat penting bagi guru untuk menemukan cara yang efektif untuk membantu siswa belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, terutama dalam pembelajaran online. (Sofiana et al., 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-eksperimen tipe *one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data dari observasi, wawancara, tes penalaran matematis, validasi soal dan dokumentasi. Populasi penelitian yaitu siswa kelas 4 di SDN 3 Kandangmas yang berjumlah 13 siswa. Dari populasi tersebut diambil sampel dengan teknik purposive sampling atau memilih sampel dengan tujuan tertentu. Dalam hal ini, pengambilan sampel bertujuan untuk memperoleh siswa yang mempunyai kemampuan penalaran matematis cukup dan domisilinya tidak jauh dari tempat pembelajaran. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal yang telah divalidasi dalam bentuk *essay* yang

terdiri dari 4 soal dengan materi bangun datar. Tes dilakukan sebelum proses pembelajaran atau *pretest* dan setelah proses pembelajaran atau *posttest*. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *Uji Paired Sample T-Test*. Uji dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Kedua hasil tersebut diuji menggunakan software SPSS 20.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD N 3 kandangmas dengan menggunakan tes dan wawancara. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media audiovisual dan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media tersebut berdampak setelah menggunakan media audiovisual. Agar data *pretest* dan *post test* berdistribusi normal, maka peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-tes* untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media audiovisual

### Uji Statistik Deskriptif

Berikut adalah tabel hasil uji statistik deskriptif dari data pretest dan posttest :

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif Nilai Pre Test dan Post Test

#### Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest	13	57	77	68,62	7,478
Nilai Post Test	13	71	90	81,46	6,359
Valid N (listwise)	13				

Sumber : Hasil olah data peneliti

Berdasarkan tabel 1 bahwa nilai rata-rata hasil analisis posttest lebih besar dari nilai rata-rata pretest. Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV yang mengikuti Pelajaran Matematika sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual lebih tinggi yaitu sebesar 81,46 dibandingkan dengan nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran audiovisual yaitu 68,62. Secara statistic, dengan membandingkan rat-rata

nilai pretest dan posttest membuktikan bahwa media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 3 Kandangmas.

### Uji Normalitas

Berikut adalah uji normalitas data dengan rumus Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas data tersebut diuji menggunakan SPSS 20 yang dipaparkan pada table berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	,188	13	,200*	,883	13	,078
POST TEST	,173	13	,200*	,932	13	,364

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas, menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* didapatkan nilai Sig 0,078 > 0,05 dan hasil uji normalitas pada hasil belajar *posttest* didapatkan nilai Sig 0,364 yang artinya data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas yang telah dipaparkan pada table berikut ini :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest - Posttest	Based on Mean	,598	1	24	,447
	Based on Median	,580	1	24	,454
	Based on Median and with adjusted df	,580	1	23,852	,454
	Based on trimmed mean	,584	1	24	,452

Sumber : Hasil Olah data Peneliti

Berdasarkan table 3 hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* yang di uji menggunakan *Levene Statistic* di dapatkan hasil Sig  $0,447 > 0,05$  yang artinya data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen. Hasil uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, sehingga data *pretest* dan *posttest* dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan diantara data *pretest* dan *posttest*.

### Uji Paired Sample T-test

Berikut adalah tabel hasil hasil uji *Paired Sample T-test* yang telah dipaparkan pada table berikut ini :

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Nilai Pretest - Nilai Post Test	12,846	,851	,178	-17,591	8,102	5,899	2	000

Berdasarkan table 4 hasil uji *Paired Sample T-Test* dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan rata-rata hasil test sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran audiovisual. Dengan demikian, dengan media pembelajaran audiovisual terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD N 3 Kandangmas. Hal ini sejalan dengan penelitian Pranowo & Prihastanti, (2020) yang menyatakan bahwa keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran menggunakan Media Audio Visual dalam mata pelajaran dibuktikan melalui validasi media oleh ahli media dan ahli materi, respon guru dan siswa, serta pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini.

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Negeri 3 Kandangmas dengan melibatkan 13 siswa sebagai sampel. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media audio visual pada mata pelajaran Matematika di kelas VI di SD Negeri 3 Kandangmas. Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang terdiri dari 4 pertanyaan. Pengujian dilakukan pada 13 lima sampel siswa dalam 2 pertemuan: satu

pretest, dua perlakuan (treatment), dan satu posttest. Pada pertemuan pertama, pengujian pretest dilakukan untuk mengukur keinginan siswa untuk belajar sebelum perlakuan.

Hasil pretest menunjukkan bahwa siswa memiliki peningkatan belajar yang rendah pada awalnya, dengan nilai rata-rata 68,62 yang menunjukkan bahwa mereka berada dalam kategori rendah. Berbagai faktor internal dan eksternal dapat menyebabkan motivasi belajar rendah siswa. Faktor-faktor ini termasuk siswa yang tidak teratur, tidak terlibat dalam tanya jawab, sering mengobrol dengan teman sekelas, dan lupa mengerjakan PR (Dewi et al., 2022). Faktor-faktor dari luar juga dapat menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar. Ini termasuk metode ceramah yang digunakan oleh guru, waktu yang terbatas untuk membuat media interaktif, kurangnya minat guru dalam mengembangkan media pembelajaran, dan preferensi guru terhadap metode pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan media gambar (Widiyanti and Ansori 2021).

Media audio visual dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, yang membuatnya sangat cocok untuk digunakan di kelas. Ketika materi disampaikan melalui media audio visual, siswa tidak akan merasa bosan. Media ini membuat presentasi materi menjadi lebih hidup dan menarik perhatian siswa. Menggunakan media audio visual juga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Awalia, Pamungkas, and Alamsyah 2019). Jenis media instruksional kontemporer yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, termasuk kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, dikenal sebagai media audio visual. Rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lainnya adalah beberapa contoh media di mana siswa dapat melihat unsur gambar dan suara. Kemampuan media audio visual ini dianggap lebih baik dan menarik bagi siswa untuk memahaminya.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Negeri 3 Kandangmas dengan melibatkan 13 siswa sebagai sampel. Media ini membuat hasil belajar menjadi lebih hidup dan menarik perhatian siswa. Menggunakan media audio visual juga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bagi siswa. Pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD N 3 Kandangmas. Berdasarkan

---

uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SD N 3 Kandangmas dengan menggunakan Media Audio Visual. Dari hasil uji Paired Sample T-tes bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang berarti Sig. (*2-tailed*) < 0,05, maka  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan rata-rata hasil test sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran audiovisual. Dengan demikian, dengan media pembelajaran audiovisual terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD N 3 Kandangmas.

Guru melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran audiovisual agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan bagi siswa. Setelah menonton media audio visual, guru mengajak siswa berdiskusi, menyelesaikan tugas atau mengerjakan proyek yang berkaitan dengan tokoh datar. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan penalaran matematis mereka.

## REFERENSI

- Amaliyah, F., Sukestiyarno, Y. L., & Asikin, M. (2019). Analisis Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran Self Directed Learning Berbantuan Modul pada Wacana Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2(1), 626–632.
- Aulya, S., Putri, A. R., Aulia, N. A., Taqiyah, F., & ... (2023). Pengaruh Motivasi dan Keaktifan Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pacu ...*, 3(2), 364–377. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/439%0Ahttps://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/download/439/324>
- Malasari, R. M., Azura, F. N., Febrianti, A., Rosilia, E., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Di kelas X SMA Muhammadiyah-10 Rantauprapat Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Conference Of Elementary Studies*, 610–618.
- Nurluthfiana, F., Aulia Annisa, S., Saputra, A. D., Cahyani, P., Amaliyah, F., Guru, P., & Dasar, S. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN MEDIA AUDIO

VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS KELAS IV SD NEGERI WONOREJO 2 Corresponding Author \*. *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)*, 8(2), 272–283.

Puspita Sari, A. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Materi Pembulatan Di Sdn Malangnengah Ii. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(3), 75–82. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i3.14>

Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>

Ulfah, & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13–22.

Ulya, A. L., & Agustyarini, Y. (2020). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 7(2), 21–33. <https://doi.org/10.54069/atthiflah.v7i2.74>

Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I. In *Seminar Nasional Pendidikan* (pp. 226-228).