

---

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI**

**Dewi Elisa Amaliyah<sup>1</sup>, Abd. Aziz<sup>2</sup>, Farich Purwantoro<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

Pos-el: [dewielisa1502@gmail.com](mailto:dewielisa1502@gmail.com)<sup>1</sup>

[abdaziz@gmail.com](mailto:abdaziz@gmail.com)<sup>2)</sup>

[farich.physics@gmail.com](mailto:farich.physics@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar, untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan menggunakan penerapan pembelajaran media tiga dimensi, Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan media tiga dimensi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan Metode penelitian yang digunakan adalah mendeskripsikan data sebagai kata-kata, gambar, dan bukan sebagai angka. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi dengan analisis data yang digunakan dalam metode analisis deskriptif analitik yang berupa kata-kata dan bukan gambar. Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran tiga dimensi membantu meningkatkan pembelajaran matematika, dimana hasil belajar siswa yang awalnya 60% mengalami peningkatan 13% yaitu 73%. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui metode pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi dapat mempermudah siswa mengetahui contoh benda-benda bangun ruang secara langsung, hal ini membuat pola pikir siswa lebih cepat dalam memahami materi bangun ruang.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Media Tiga Dimensi

### **Abstract**

*The purpose of this study is to determine the application of three-dimensional media to improve learning outcomes, to determine the results of learning mathematics using the application of three-dimensional media learning, to determine the supporting factors and inhibiting factors in the application of three-dimensional media. The research method used is to describe data as words, pictures, and not as numbers. The data collection technique used is the method of observation, interviews and documentation with data analysis used in the analytic descriptive analysis method in the form of words and not pictures. The results of the study found that the use of three-dimensional learning media helped improve mathematics learning, where student learning outcomes which were initially 60% experienced an increase of 13%, namely 73%. This increase can be seen through the learning method using three-dimensional media which can make it easier for students to know examples of geometric objects directly, this makes students' mindsets faster in understanding geometric material.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Three Dimensional Media.

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan itu penting karena membantu siswa belajar bagaimana mengubah perilaku mereka untuk

menjalani kehidupan yang lebih baik (Yulianti 2019). Dalam undang-undang No. 20 tahun 2006, pasal 1 mengatakan bahwa: Pendidikan

adalah upaya untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang nyaman untuk membantu siswa mengembangkan potensi keberhasilannya dalam kehidupan pribadi, masyarakat, dan negaranya, agama memberikan ajaran tentang kekuatan pribadi seperti pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan karakter.

Tugas seorang guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa nya (Dini, 2019). Ini bisa rumit, tetapi ini pekerjaan penting. Terkadang proses pembelajaran tidak berjalan semulus yang kita inginkan, tapi tidak apa-apa karena selalu ada beberapa rintangan di jalan (Ela, 2022). Baik guru maupun siswa dapat mengalami kesulitan pada waktu yang berbeda.

Guru harus dapat menyesuaikan metode pengajaran untuk menyesuaikan dengan perubahan lingkungan, dan harus menemukan cara untuk mempermudah siswa mempelajari pelajaran matematika.

Menurut Yuliananingsing (2019) Keberhasilan pembelajaran tergantung pada kerjasama guru dan siswa. Guru harus mampu membuat rencana pembelajaran, menjadwalkan kegiatan belajar mengajar, dan menilai kemajuan siswa. Siswa juga memiliki peran dalam proses pembelajaran dengan mengalaminya, mencapai hasil belajar, dan menggunakan hasil tersebut untuk keuntungan mereka sendiri.

تَعْلَمُوا وَعِلْمُوا وَتَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ وَلِيَلُوا لِمُعَلِّمِكُمْ ( رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ )

Artinya: "Luangkan waktu untuk belajar dan sampaikan pengetahuan itu kepada orang lain. Tunjukkan rasa hormat kepada guru dan bersikap baik kepada mereka yang mengajari" (HR Thabrani).

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: "Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR Muslim, no. 2699).

Dari hadist diatas di jelaskan bahwa menuntut ilmu itu wajib, belajar merupakan pengetahuan yang akan membuat kemudahan bagi diri sendiri dan bermanfaat bagi orang lain yang diajarkan.

Pengajaran matematika, tingkat kesulitan akan berbeda-beda dari satu topik ke topik lain. Inilah mengapa berbagai hal digunakan untuk membantu siswa belajar (misalnya, contoh, metode penyampaian, dll.), Menurut Arsyad Ashar (Arsyad, 2019), Agar proses pembelajaran menjadi semudah mungkin. Inilah mengapa pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang baik, karena berbagai hal (seperti contoh, metode penyampaian, dll) perlu digunakan untuk membuat proses pembelajaran seefektif mungkin.

Guru dapat berupaya merancang bahan ajar matematika agar siswa lebih mudah memahami informasi dan mengingatnya lebih lama. Selain itu, ketika memilih materi

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan bagaimana kemungkinan siswa belajar dan bagaimana materi tersebut akan memengaruhi emosi dan keterampilan motorik.

Rostina Sundaya (Sundayana, 2013), mengemukakan dalam penelitiannya jika anak-anak belajar matematika tanpa juga belajar bagaimana menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, mereka mungkin akan cepat melupakannya. Pembelajaran matematika dapat diukur dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi, serta kemampuan siswa dalam mempelajari dan menerapkan materi tersebut. Pada akhir proses pembelajaran, siswa akan mencapai hasil belajar, yang merupakan hasil dari interaksi belajar dan mengajar.

Dari informasi yang terkumpul, ternyata di kelas V MI Miftahul Ulum, guru lebih banyak menggunakan gambar di buku pelajaran, dan siswa diberikan soal latihan dari LKS (buku pelajaran matematika). Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami hal-hal yang berkaitan dengan bentuk geometri, karena masih harus membayangkan bentuk aslinya. Salah satu siswa kelas V mengatakan, "Ketika saya melihat gambarnya, saya masih bingung ketika diminta menyebutkan ciri-cirinya. Selain itu, diperoleh informasi lain bahwa nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran matematika di kelas V MI Miftahul Ulum masih rendah yaitu 60%, namun demikian masih banyak

siswa yang belum memenuhi KKM. Data tersebut diperoleh dari hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan hanya 6 siswa sudah mencapai nilai KKM, dan 73% siswa belum mencapainya.

Guru dapat menggunakan berbagai strategi untuk membantu siswa mempelajari masalah matematika secara efektif. Beberapa dari strategi ini termasuk metode pengajaran, latihan, dan permainan. Misalnya dapat menggunakan media yang melibatkan siswa baik secara fisik maupun mental, sehingga informasi yang dipelajari lebih konkrit dan akan diingat lebih lama.

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang dapat digunakan untuk membantu berkomunikasi dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ini memungkinkan kita untuk mengakses informasi dan ide dari berbagai sumber, dan membantu kita terhubung dengan orang lain untuk berbagi ide tersebut.

Sekolah seringkali harus memilih antara membeli bahan pelajaran yang mahal, atau mencari cara untuk membuat bahan sendiri dengan menggunakan sumber daya mereka sendiri. Guru memiliki banyak daya kreatif, dan dapat menggunakannya untuk membuat materi yang terjangkau dan bermanfaat.

Arif S. Sadiman, dkk (Sadiman, Arief S., 2019) Dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kesenjangan antara



kemampuan, keterampilan dan sikap siswa dengan apa yang sebenarnya mereka miliki. Itu sebabnya kami berharap penggunaan media tiga dimensi dapat membantu siswa mempelajari apa yang telah di ketahui atau keterampilan yang telah mereka pelajari.

Beberapa jenis media pembelajaran yang peneliti gunakan adalah bentuk-bentuk geometri, seperti limas segitiga, limas segi empat, balok, kubus, prisma segitiga, prisma segi lima, tabung dan kerucut yang terbuat dari karton. Bentuk-bentuk ini dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah karena mereka dapat melihat bagaimana suatu ide abstrak menjadi konkret dalam tiga dimensi. Oleh karena itu pembelajaran matematika dengan bentuk geometri akan lebih efektif jika guru menggunakan media tiga dimensi untuk membantu siswa belajar.

Rayanda Asyhar (Asyhar, 2020) mengatakan media tiga dimensi berarti jenis media yang dapat dilihat dari sudut manapun, dan memiliki dimensi seperti panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Sebagian besar dimensi ini adalah objek fisik di dunia. Media tiga dimensi digunakan untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Mudah digunakan, dan dapat ditemukan di banyak tempat. Guru tidak memerlukan pelatihan khusus untuk menggunakannya, dan bahannya mudah ditemukan.

Di sekolah dasar, guru sering menggunakan media geometri tiga

dimensi untuk membantu siswa memahami konsep matematika. Ini termasuk hal-hal seperti kubus, balok, kerucut, prisma, dan bola. Objek-objek ini digunakan untuk membuat representasi visual dari konsep-konsep matematika, yang membantu siswa mempelajari konsep-konsep ini dengan lebih mudah.

Media tiga dimensi yang dilihat di buku, film, dan game terbuat dari bahan yang bisa ditemukan di sekitar rumah. Tidak memerlukan alat atau pelatihan khusus untuk membuatnya. Cukup pilih beberapa objek umum dan siap melakukannya.

Hasil belajar yang dimaksud oleh Howard Kingsley adalah kemampuan yang dikembangkan siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Keterampilan dan kebiasaan adalah jenis hasil belajar yang paling dasar, karena mengacu pada kemampuan yang harus dipelajari siswa. Pengetahuan dan pemahaman merupakan tingkat hasil belajar berikutnya, karena mengacu pada informasi yang mampu dipahami siswa. Menurut Nana Sudjana (Sudjana, 2019) sikap dan cita-cita merupakan tingkatan hasil belajar tertinggi, karena mengacu pada nilai dan keyakinan yang dikembangkan siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Setiap jenis hasil belajar dapat diisi dengan materi yang telah secara khusus dimasukkan dalam kurikulum. Misalnya, informasi verbal dapat diisi dengan informasi yang diajarkan di sekolah, seperti fakta dan

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

angka. Keterampilan intelektual dapat diisi dengan tugas-tugas yang membutuhkan pemikiran kritis, seperti menyelesaikan persamaan atau menulis esai. Strategi kognitif dapat digunakan selama pembelajaran, seperti belajar untuk ujian atau menggunakan kartu flash untuk menghafal informasi. Sikap dapat dibentuk oleh apa yang diajarkan kepada siswa, seperti percaya pada penyebab atau berpikir positif. Keterampilan motorik dapat ditingkatkan dengan melatih suatu keterampilan.

Berdasarkan peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Zubaidi (Zubaidi & Lidyawati, 2013), mengungkapkan bahwa Guru seharusnya lebih kreatif dalam proses pembelajaran dan juga harus mengetahui kekurangan dan kesulitan yang dialami anak didiknya. Sehingga guru dapat mengetahui cara yang tepat digunakan dalam sebuah pembelajaran, baik dari segi sikap guru, metode yang digunakan seperti media tiga dimensi yang dapat mempermudah siswa memahami suatu permasalahan dalam pelajaran agar siswa tidak berpikir secara abstrak dan salah.

Penelitian ini melihat pengaruh pembelajaran matematika terhadap kemampuan kognitif, khususnya dalam hal pemahaman siswa terhadap materi geometri dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan dan menganalisisnya. Hasil penelitian ini diukur dengan mengamati apakah siswa mampu memahami,

menerapkan, dan menganalisis geometri yang telah diajarkan kepada mereka. Pemahaman dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang melalui benda tiga dimensi yang ditampilkan oleh guru. Menerapkan, atau mampu membuat, jaring geometri adalah ukuran lain dari pemahaman siswa. Terakhir, menganalisis, atau mampu memilih jaring-jaring geometris yang dapat membentuk bentuk-bentuk tertentu, merupakan ukuran pemahaman siswa lainnya.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data yang dikumpulkan. Data ini bisa berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya. Tujuannya adalah untuk memberikan kejelasan tentang apa yang terjadi di dunia nyata (Daryanto, 2019).

Dalam penelitian ini, data berasal dari pedoman wawancara. wawancara dilakukan dengan guru matematika dan beberapa siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui media tiga dimensi di MI Miftahul Ulum di Kabupaten Tegalsiwalan. Selain itu, data kurikulum, media tiga dimensi, siswa, dan guru juga digunakan sebagai sumber informasi.

Miles dan Huberman menjelaskan tiga cara berbeda untuk menggunakan data: mereduksinya,



menyajikannya, dan menarik kesimpulan atau memverifikasinya.

Reduksi data adalah proses memilih apa yang penting dari apa yang dikumpulkan selama penelitian lapangan. Hal ini dilakukan agar data lebih mudah dikelola dan dimengerti. Dimulai dengan membuat ringkasan dari apa yang diamati, kemudian mempersempit fokus dengan mencari tema-tema umum. Akhirnya, setiap data yang tidak relevan atau penting dihilangkan.

Penyajian data bertujuan untuk menyediakan cara untuk memahami dan belajar dari informasi yang dikandungnya. Ini dapat dilakukan melalui teks naratif, yang menceritakan sebuah cerita, atau, lebih umum, dengan menggunakan data terstruktur untuk membuat informasi lebih mudah dipahami.

Langkah terakhir dalam penelitian kualitatif adalah menarik kesimpulan dan memverifikasinya. Ini melibatkan melihat arti data dan memastikan nya sejalan dengan apa yang disepakati oleh orang-orang yang terlibat dalam penelitian. Peneliti juga harus berhati-hati untuk tidak memaksakan interpretasi mereka sendiri atas data pada partisipan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Rayandra Asyhar (Asyhar, 2020), salah satu cara yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami informasi adalah dengan menggunakan media tiga dimensi. Dengan cara ini, siswa dapat melihat informasi yang dimaksud

dengan cara yang jauh lebih nyata, sehingga memudahkan mereka untuk memahaminya (Dewi, 2020).

Berdasarkan wawancara dengan ibu sulastri selaku guru matematika di MI Miftahul Ulum Tegalsiwalan pada 15 Januari 2023, dimana siswa dapat belajar dengan menggunakan media tiga dimensi jika dibandingkan dengan menggunakan gambar pada buku LKS.

Dari pernyataan diatas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa masih berada di bawah rata-rata yaitu 60%. Sedangkan untuk nilai dari kkm sendiri harus berada di 70-80% kelulusan. Selaku guru harus dapat membaca kebutuhan dari siswanya agar mengalami peningkatan belajar.

Ahmad Zubaidi (Zubaidi & Lidyawati, 2013) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran tiga dimensi untuk membantu siswa belajar. Ini mencakup materi yang dapat digunakan siswa, seperti proyektor kelas, untuk membantu belajar lebih banyak tentang apa yang siswa pelajari. Para siswa sering dipanggil ke depan kelas untuk membagikan apa yang dipelajari.

Mengenai penggunaan media tiga dimensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa harus dilakukan sebuah pembelajaran agar mempermudah siswa dalam mempelajari matematika dengan adanya beda tiga dimensi.

Pembelajaran dengan media pembelajaran memberikan dampak yang besar bagi para pendidik. Itu memudahkan mereka untuk

mengkomunikasikan mata pelajaran yang sulit kepada siswa, dan juga membantu mereka untuk memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Wawancara yang dilakukan dengan lisa pada 17 januari 2023 dimana mengatakan matematika itu sulit dan bikin pusing.

Beberapa siswa mengalami kesulitan untuk memperhatikan ketika mereka belajar dari seorang guru karena siswa lain terlalu berisik, atau guru berbicara terlalu cepat. Ini dapat mempersulit siswa untuk fokus pada apa yang mereka pelajari, dan ingatan, keterampilan berpikir, dan pengetahuan dasar mereka juga dapat terpengaruh.

Menurut Leny Marinda, Beberapa ahli berpikir bahwa anak-anak belajar hal-hal paling mudah ketika informasinya konkret, seperti gambar-gambar atau hal-hal yang telah terjadi di masa lalu. Pada rentang usia 7-11 tahun, anak-anak melewati fase yang disebut "berpikir operasional konkret". Selama waktu ini, anak-anak dapat berpikir logis tentang peristiwa dan mencari tahu cara kerjanya. Namun, kemampuan ini tidak selalu berlaku untuk masalah yang lebih abstrak. Tahapan operasi konkret adalah tindakan mental yang terkait dengan objek nyata dan konkret.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang dapat dihitung dan menghasilkan suatu hal yang pasti. Dalam penelitian ini siswa kelas V di Miftahul Ulum Kecamatan

Tegalsiwalan mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika diperlukan sebuah media pembelajaran media tiga dimensi sebagai perantara dalam pelajaran untuk mempermudah siswa dan dapat melihat langsung benda-benda tiga dimensi, tidak seperti gambar yang bagi siswa kelihatan abstrak sehingga beberapa siswa tidak bisa membedakan.

Dalam hadist dikatakan bahwa semua orang di haruskan belajar untuk mendapatkan ilmu dan mengajarkan ilmu yang sudah didapatkan untuk mendapatkan hasil untuk diri sendiri. Dimana hadist ini berbunyi:

تَعَلَّمُوا وَعَلِّمُوا أَوْ تَوَاضَعُوا لِمَا عَلَّمِكُمْ وَلِيَأْتِ الْمُعَلِّمُكُمْ (رَوَاهَا لَطِيفُ رِوَايِي

Artinya: "Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu." (HR. Thabrani).

Hasil belajar matematika adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari mendapatkan banyak pengalaman dalam proses belajar – ini termasuk hal-hal seperti kemampuan kognitif, keadaan emosional dan kemampuan fisik.

Hasil belajar matematika dengan media pembelajaran 3D dapat membantu melihat bentuk dan struktur matematika dengan lebih jelas sehingga dapat memudahkan untuk memahaminya.

Ibu Sulastri menjelaskan bahwa siswa mengalami banyak

perubahan, hasil belajar siswa meningkat dari dibawah 60% menjadi 73% dengan adanya pembelajaran media tiga dimensi sangat membantu dalam proses pembelajaran agar mudah difahami oleh siswa.

Hal dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan adanya media pembelajaran tiga dimensi karena siswa dalam melihat langsung benda-benda tiga dimensi. Hasil belajar matematika yang dicapai akan membantu mengingat sesuatu dalam waktu yang lama, membantu siswa mempelajari hal lain, berguna saat mempelajari hal lain, dan membantu menjadi kreatif.

Ada beberapa alasan yang baik untuk menggunakan media pembelajaran tiga dimensi ketika belajar tentang bentuk geometri. Media ini dapat ditemukan dengan mudah di lingkungan sekitar, biasanya harganya terjangkau, dan dapat Anda buat sendiri. siswa lebih mudah memahami dengan melihat contoh media tiga dimensi yang telah disediakan. Sedangkan faktor penghambat nya yaitu kurang fokus saat pembelajaran, siswa terhalangi oleh siswa lain saat guru melakukan pembelajaran serta daya ingat dan perilaku siswa sendiri.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa Penerapan media pembelajaran tiga dimensi bagi siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Kecamatan Tegalsiwalan merupakan

langkah awal bagi siswa untuk mengetahui bentuk fisik dari bangun ruang dengan adanya penerapan media pembelajaran media tiga dimensi siswa dapat lebih cepat memahami dengan melihat benda-benda yang nyata. Hambatan pembelajaran di kelas dikarenakan siswa terhalangi oleh siswa lain saat guru melakukan pembelajaran serta daya ingat dan perilaku siswa sendiri. Dengan adanya media pembelajaran tiga dimensi siswa kelas V di MI Miftahul ulum kecamatan Tegalsiwalan Kabupaten Probolinggo Tahun Ajaran 2022-2023 mengalami peningkatan hasil belajar yaitu 60% sampai 73%. Maka siswa mengalami peningkatan sebesar 13%. Hal ini menjadi langkah awal yang bagus untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk selanjutnya.

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti dapat memberikan saran-saran yaitu kepada guru yang mengalami kesulitan dalam menjelaskan tentang bangun ruang maka dapat menggunakan media tiga dimensi sebagai media alternative untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Jakarta). Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan media Pembelajaran*. GP Press Group.
- Daryanto. (2019). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28–37.
- Dini, E. D. N., Chamidah, A., & Roosyanti, A. (2019). Pemanfaatan Media Tiga Dimensi Sebagai Sarana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 183–195.
- Ela, E. U. D., & Makaborang, Y. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Sistem Tata Surya. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2).
- Listyanto, N. D. (2014). *Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Penerapan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V SD N 2 Watugede Kemusu Boyolali Tahun 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- LIZA, S. (2021). Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xii. Ipa. 3 Sman 3 Muaro Jambi Melalui Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Tahun Pelajaran 2018/2019. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(2), 170–176.
- Masruroh, S. (2017). Penerapan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(3).
- Purba, N. A., & Sihombing, V. T. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Menulis Puisi dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2).
- Sadiman, Arief S., dkk. (2019). *Media Pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2006 Sistem Pendidikan Nasional*. (2018). Fokusmedia.
- Wulandaningrum, E. A. (2021). Pengembangan Media Tiga Dimensi Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 5(2), 327–336.
- Yuliananingsih, Y. (2019). Penerapan Media Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Di Min 1 Dompu. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 124–138.
- Yulianti, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Karya Mekar Melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Subang (SENDINUSA)*, 1(1), 33–42.

Zubaidi, A., & Lidyawati, R. (2013).  
Penggunaan Media Pembelajaran  
Tiga Dimensi Untuk  
Meningkatkan Hasil belajar  
Matematika Pada Siswa Kelas V  
SDN 1 Alas Tengah Situbondo.  
*Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni  
PGSD) UNARS, 1(1), 1-16.*