



## **Pengembangan Media Pembelajaran NASEBA (Menara Segi Banyak) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segi Banyak Kelas 4 Sekolah Dasar**

**Rysma Rismaya, Meiliana Nurfitriani, Yopa Taufik Saleh<sup>1</sup>**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segi banyak kelas 4 Sekolah Dasar. Tempat penelitian di SDN Condong dengan subjek kelas 4 Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis pengembangan *Research and Development* dengan tipe 4D. Hasil penelitian ini, yaitu: (1) media Naseba layak digunakan dengan hasil validasi ahli media sebesar 94,29% (Sangat Layak), validasi ahli materi sebesar 81,54% (Sangat Layak) dan validasi ahli bahasa sebesar 93% (Sangat Layak). (2) Penilaian pada uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 90,83% (Sangat Layak) dan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 91,04% (Sangat Layak). (3) Hasil dari uji efektivitas mendapatkan skor rata-rata 83,75% termasuk pada kategori "Efektif" sebagai media pembelajaran matematika di SDN Condong. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Naseba itu sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segi banyak kelas 4 sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran; Naseba; Matematika*

*Abstract: This research aims to develop and determine the effectiveness of the Naseba learning media (Multifaceted Tower) to improve student learning outcomes in grade 4 Elementary School multifaceted material. The research location is at SDN Condong with subjects in grade 4 of elementary school. The type of research used in this research is the Research and Development type with the 4D type. The results of this research are: (1) Naseba media is suitable for use with media expert validation results of 94.29% (Very Appropriate),*

---

<sup>1</sup> Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya; [rismayarysma@gmail.com](mailto:rismayarysma@gmail.com)

material expert validation of 81.54% (Very Appropriate) and language expert validation of 93% (Very Appropriate ). (2) The assessment in the small group trial received an average score of 90.83% (Very Eligible) and in the large group trial it received an average score of 91.04% (Very Eligible). (3) The results of the effectiveness test obtained an average score of 83.75%, including in the "Effective" category as a mathematics learning medium at SDN Condong. Therefore, it can be concluded that the Naseba learning media is very suitable and effective for use in learning and can improve student learning outcomes in multi-faceted material in grade 4 elementary school.

**Keywords:** Learning Media; Naseba; Mathematics

---

## **A. Pendahuluan**

Dua tahun lebih bahkan hampir mencapai 3 tahun sudah Pandemi Covid 19 melanda Indonesia. Adanya pandemi Covid 19 ini memberikan dampak terhadap semua sektor kegiatan, salah satunya sektor pendidikan yang mengharuskan proses pembelajaran dari tatap muka di kelas menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan pembelajaran jarak jauh tersebut munculah masalah baru yakni terjadinya *learning loss* akibat pandemi Covid 19. *Learning Loss* sendiri diartikan sebagai suatu kondisi dimana terdapat ketidakmaksimalan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah (Huang et. al 2020). Dimana ketidakmaksimalan proses pembelajaran jarak jauh itu disebabkan oleh terbatasnya interaksi antara pengajar dengan pelajar, terbatasnya interaksi antara pelajar dengan pelajar lain, masalah waktu belajar, kurangnya konsentrasi dan hilangnya fokus.

Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap pembiasaan siswa dalam belajar. Berikut ini ciri anak yang mengalami *learning loss* menurut Pratiwi (2021) yaitu; 1) motivasi belajar yang menurun/berkurang 2) timbulnya kesenjangan 3) berkurangnya antusias siswa dalam belajar 4) lalai dalam mengerjakan tugas dan 5) nilai yang menurun. Efek dari keberadaan *learning loss* itu sendiri berpengaruh pada kegiatan pembelajaran sekarang ini. Dari beberapa ciri tersebut ditemukan juga di beberapa sekolah di Kota Tasikmalaya yakni di SDN Condong, SDN 2 Kalangsari, dan SD Muhammadiyah.

---

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah-sekolah tersebut ditemukan bahwa terdapat hambatan dalam pembelajaran yang termasuk ciri-ciri anak mengalami *learning loss* yaitu kurangnya ketertarikan atau antusias siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru, lalu motivasi belajarnya berkurang ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga kurang berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran berdasarkan observasi/wawancara dan juga melihat RPP khususnya materi matematika yakni segi banyak. Sementara materi segi banyak itu penting untuk dipelajari di awal sekolah dasar yakni sebagai materi dasar untuk ke tahap materi selanjutnya yakni keliling dan luas bangun datar. Namun pada kenyataannya, bukan hanya antusiasme dan motivasinya yang kurang akan tetapi hal itu bisa dilihat dari nilainya yang belum mencapai KKM dengan presentase ketuntasan dibawah 50% dimana KKM di setiap sekolah itu berbeda, yaitu untuk SDN Condong adalah 76 sedangkan di SDN 2 Kalangsari dan SD Muhammadiyah adalah 75 untuk KKM nya.

Permasalahan tersebut jika tidak secepatnya diatasi akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan menghambat pada materi pembelajaran selanjutnya seperti pada materi keliling dan luas bangun datar. Sebelum mempelajari materi keliling dan luas bangun datar maka siswa harus memahami bangun segi banyak terlebih dahulu. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hudojo dalam Sundayana (2016: 29) bahwa: Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar itu harus terlebih dahulu dipilih, sehingga sewaktu mempelajari matematika dapat berlangsung dengan lancar, seperti mempelajari konsep B yang mendasarkan pada konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B. Ini berarti mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta mendasar pada pengalaman belajar yang lalu.

Pada dasarnya materi akan mudah dipahami apabila dalam proses pembelajaran pada materi segi banyak menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2014) mengemukakan bahwa

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran agar dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat Yaumi (2018: 7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terancang untuk menyampaikan pesan atau informasi dan juga membangun interaksi. Demikian pula dengan pendapat Kustandi dkk (2020: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang digunakan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa yang dapat membuat siswa menjadi antusias, aktif dan menyenangkan serta mudah memahami materi dalam pembelajaran yakni media pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak). Media pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak) merupakan media pembelajaran permainan yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi segi banyak yang memiliki tujuan untuk mempermudah siswa dalam membentuk pemahaman pada konsep segi banyak. Media naseba itu sendiri terinspirasi dari permainan jenga yang dimana media ini disusun dari balok-balok kayu yang membentuk sebuah menara dan pemain juga diharuskan untuk menyusun berbagai bentuk segi banyak sesuai balok yang diambilnya. Bukan itu saja, permainan ini juga dilengkapi dengan kartu informasi dan kartu soal/pertanyaan yang berisi mengenai materi segi banyak.

Media Naseba adalah media yang menekankan pada bermain sambil belajar. Hal tersebut sejalan dengan Sahathevan dan Yamat dalam Syifa (2020: 83) bahwa dengan permainan atau bermain sambil belajar dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui media yang menarik dan menyenangkan. Pernyataan tersebut sejalan juga dengan Mayke S. Tedjasputra (2001) dalam Prayogo (2015: 4) mengemukakan bahwa bermain

---

adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap siswa. Pembelajaran yang dimodifikasi dengan kegiatan bermain dapat membuat siswa belajar dengan baik. Hal tersebut terjadi karena siswa merasa nyaman dalam melakukan aktivitas di kelas sehingga tidak ada unsur paksaan dalam mengikuti keseluruhan proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran naseba ini dapat memberikan rasa menantang, asik dan menyenangkan serta menghilangkan kejenuhan siswa dimana dapat membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi langsung dan berpotensi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan serta tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana hal ini dikemukakan oleh Susanto Ahmad (2016: 20) dalam Safitri (2022: 14) bahwa hasil belajar harus mampu menunjukkan perubahan keadaan ke arah yang lebih baik sehingga akan bermanfaat untuk menambah pengetahuan, memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, mempunyai pandangan yang baru atas suatu hal, dan lebih mengembangkan keterampilannya.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran naseba (menara segi banyak) pada materi segi banyak. Oleh karena itu, peneliti membuat judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segi Banyak Kelas 4 Sekolah Dasar."

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dengan kata lain disebut R & D (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2017: 297) metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Rancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Akan tetapi, penelitian ini hanya sampai pada tahap *Development*.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SDN Kalangsari, SDN Condong dan SD Muhammadiyah. Jenis sampel yang dipergunakan yaitu *cluster random sampling*. Sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas 4 SDN Condong untuk menguji efektivitas, 22 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dan 23 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Naseba. Menentukan pembagian kelas tersebut didasarkan dengan penggunaan teknik *cluster random sampling* yakni dengan metode arisan atau undian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan wawancara untuk mencari permasalahan awal pada tiga sekolah dan angket berupa lembar validasi. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu, yang pertama uji kelayakan pada saat pengisian angket oleh tim validasi diantaranya; validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa dan respon siswa untuk mengetahui kelayakan media Naseba yang dibuat. Kedua, menggunakan uji N-gain untuk mengetahui efektivitas media yang digunakan dalam pembelajaran matematika.

### **C. Temuan dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan ini akan diuraikan beberapa hasil diantaranya:

#### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak)**

##### **a. Tahap pertama merupakan tahap pendefinisian (*define*)**

Pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui temuan yang di lapangan dengan melakukan analisis siswa, analisis materi, konsep dan tujuan pembelajaran. Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa. Dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas 4 sesuai dengan temuan permasalahan di lapangan yaitu kurangnya ketertarikan atau antusias siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru, lalu motivasi belajarnya berkurang ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga kurang berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

---

Merujuk pada Sahathevan dan Yamat dalam Syifa (2020: 83) bahwa dengan permainan dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui media yang menarik dan menyenangkan. Pernyataan tersebut sejalan juga dengan Mayke S. Tedjasputra (2001) dalam Prayogo (2015: 4) mengemukakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap siswa. Maka dari itu, guru harus berupaya menciptakan pembelajaran yang berkesan bagi siswa dan mendorong siswa aktif salah satunya lewat media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain. Melalui media Naseba ini diharapkan dapat meningkatkan antusias, motivasi dan tentunya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah materi segi banyak dengan analisis siswa dan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Sementara analisis konsep merupakan tindak lanjut dari proses sebelumnya dimana merancang mengenai kebutuhan di lapangan mengenai media. Dalam hal ini yang akan dibuat adalah media pembelajaran Naseba yang digunakan dalam pembelajaran matematika.

a. Tahap kedua merupakan tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini merupakan perancangan media Naseba yang meliputi pemilihan media, pembuatan format, penyusunan instrumen dan rancangan awal. Pemilihan media itu sendiri disesuaikan dengan tahap sebelumnya yakni tahap pendefinisian yang mana disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai bermain dan dapat digunakan pula pada mata pelajaran matematika yaitu berupa media Naseba yang dimainkan secara berkelompok. Sementara pemilihan format adalah proses mengonsep mengenai isi media pembelajaran yang akan dibuat yakni dengan menyesuaikan terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar serta silabus K13. Selanjutnya penyusunan Instrumen penelitian yang dirancang adalah terdiri dari perangkat pembelajaran (silabus dan RPP) dan instrumen pengambilan data, serta rancangan awal dilakukan untuk membuat rancangan media pembelajaran yang harus dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan.

b. Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dilakukan setelah pembuatan media berupa validasi dari tim ahli yang meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Peneliti melakukan perbaikan sesuai masukan dari tim ahli sehingga media telah termasuk pada kategori layak digunakan sesuai dengan hasil validasi. Berikut hasil penilaian dari keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh tim ahli yaitu:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli

No.	Tim Ahli	Nilai	Presentase	Kategori
1	Ahli Media	0,9429	94,29 %	Sangat Layak
2	Ahli Materi	0,8154	81,54 %	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	0,9333	93,33 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media Naseba dinyatakan sudah termasuk pada kategori layak digunakan sesuai dengan hasil validasi untuk kemudian dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yakni dilakukan uji pengembangan pada kelompok kecil dengan 6 siswa dan kelompok besar dengan 12 siswa.

Hasil uji coba kelompok kecil skor rata-rata adalah 36,33 dengan kriteria kelayakan 90,83% maka hal tersebut termasuk kategori "Sangat Layak". Sementara hasil uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata sebesar 36,42 dengan kriteria kelayakan yakni 91,04%. Maka hal tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Oleh karena itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa media layak dan respon dari siswa baik saat uji kelompok kecil maupun kelompok besar dimana keduanya memiliki respon yang baik mengenai media Naseba pada materi segi banyak.

2. Uji Efektivitas Media Pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak)

Pada penelitian ini dilakukan pengujian dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media Naseba (Menara Segi Banyak) yang dikembangkan. Pada proses ini dilakukan dengan pemberian *pretest* terlebih dahulu kepada dua kelas yang diujikan yakni kelas eksperimen dengan menerapkan media Naseba dan kelas kontrol

---

tanpa menggunakan media Naseba. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta di akhiri dengan soal *posttest*. Penerapan media Naseba pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua pertemuan.

a. Hasil Uji Penelitian Kelas Eksperimen

Penelitian dilakukan dengan jumlah 23 siswa, akan tetapi terdapat 5 siswa dinyatakan tidak valid dikarenakan siswa tersebut tidak mengikuti tes. Maka dari itu, jumlah siswa yang dinyatakan valid adalah ada 18 siswa yang mengikuti seluruh kegiatan. Kelas eksperimen ini menerapkan pembelajaran dengan perlakuan (*treatment*) berbantuan media pembelajaran permainan Naseba (Menara Segi Banyak). Berikut ini hasil perolehan nilai terhadap uji penelitian kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil Uji Penelitian Kelas Eksperimen

Aspek	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Skor N-Gain	Tafsiran Efektivitas (%)
Rata-rata	46,11	90,56	0,8375	83,75%
Minimal	20	70	0,63	63%
Maksimal	60	100	1	100%

Berdasarkan hasil uji penelitian kelas eksperimen ini diperoleh hasil skor N-Gain sebesar 0,8375 berkategori tinggi dengan nilai tafsiran sebesar 83,75% yang termasuk kategori efektif dan dengan nilai minimal 0,63 (63%) serta nilai maksimal 1 (100%).

b. Hasil Uji Penelitian Kelas Kontrol

Penelitian dilakukan dengan jumlah 22 siswa, akan tetapi terdapat 5 siswa dinyatakan tidak valid dikarenakan siswa tersebut tidak mengikuti tes. Maka dari itu, jumlah siswa yang dinyatakan valid adalah 17 siswa yang mengikuti seluruh kegiatan. Kelas kontrol ini menerapkan pembelajaran dengan konvensional atau tidak menggunakan media Naseba. Berikut ini hasil perolehan nilai terhadap uji penelitian kelas kontrol dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 3.** Hasil Uji Penelitian Kelas Kontrol

	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Skor N- Gain	Tafsiran Efektivitas (%)
<b>Rata-rata</b>	50	68,82	0,42	42%
<b>Minimal</b>	20	40	0,14	14%
<b>Maksimal</b>	60	100	1	100%

Berdasarkan hasil uji penelitian kelas kontrol ini diperoleh hasil skor N-Gain sebesar 0,42 berkategori sedang dengan nilai tafsiran sebesar 42% yang termasuk kategori kurang efektif dan dengan nilai minimal 0,14 (14%) serta nilai maksimal 1 (100%).

Maka dari itu, dari hasil uji penelitian tersebut pada kelas eksperimen dengan berbantuan menggunakan media pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak) mendapat nilai rata-rata 0,8375 dengan nilai tafsiran sebesar 83,75% yang termasuk kategori efektif. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Naseba dalam pembelajaran segi banyak efektif digunakan. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil pengujian di kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa penggunaan media Naseba (Menara Segi Banyak) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segi banyak dibuktikan dengan perolehan skor N-Gain kelas eksperimen lebih besar yaitu 0,8375 kategori tinggi.

#### **D. Simpulan**

Penelitian yang digunakan ini merupakan metode Research and Development dengan model 4D, menghasilkan dan juga menguji sebuah produk berupa media pembelajaran yakni media Naseba untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segi banyak di sekolah dasar, akan tetapi pada penelitian ini hanya difokuskan sampai pada tahap ke- 3 yaitu tahap pengembangan (*Development*).

Media Naseba (Menara Segi Banyak) merupakan media pembelajaran sejenis permainan mengenai materi segi banyak. Guna mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran Naseba maka dilakukanlah tahap uji kelayakan dan kualitas produk sebelum uji penelitian. Berikut ini adalah penilaian pada validasi dari tim ahli yang meliputi ahli media,

---

ahli materi dan ahli bahasa diperoleh hasil dengan kriteria kelayakan media sangat layak. Sementara itu, penilaian pada angket uji pengembangan dari respon siswa melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh hasil dengan kriteria kualitas produk media sangat layak.

Kemudian, pada tahap keefektifan media Naseba (Menara Segi Banyak) dalam proses pembelajaran memperoleh rata-rata skor N-Gain yaitu sebesar 0,8375 (83,75 %) dengan kategori "Tinggi" dengan kategori tafsiran "efektif". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media Naseba (Menara Segi Banyak) pada materi segi banyak itu sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segi banyak kelas 4 sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Huang, Y., Wang, Y., Tai, Y., Liu, X., Shen, P., Li, S., Li, J., & Huang, F. (2020). *Curricularface: Adaptive curriculum learning loss for deep face recognition*. Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, 5900–5909. <https://doi.org/10.1109/CVPR42600.2020.00594>
- Kustandi, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Pratiwi, W. D. (2021). *Dinamika Learning Loss: Guru Dan Orang Tua*. Jurnal Edukasi Nonformal. Vol. 2 No. 1
- Prayogo, W.A. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jeng Katar Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Journal Universitas Negeri Yogyakarta
- Safitri, Nur Asiah. 2022. Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi. Skripsi, UIN Sultan Thaha Saifuddin.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

**Rysma Rismaya, Meiliana Nurfitriani, Yopa Taufik Saleh, Pengembangan Media Pembelajaran NASEBA (Menara Segi Banyak) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segi Banyak Kelas 4 Sekolah Dasar**

---

Syifa, Dina. 2020. *Penggunaan Media Permainan Uno Stacko untuk Penguasaan Kosa Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar*. Universitas Negeri Surabaya.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group