



Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD

Ismi Anggraini^{1*}, Vivi Rachmatul Hidayati², Siti Istiningsih³

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3923>

Received: 20 Februari 2023

Revised: 12 Mei 2023

Accepted: 20 Mei 2023

Abstract: Learning media is still rarely developed and used by teachers in learning. Learning media has an important role in learning, because in the 21st century both students and teachers are required to have the ability to use technology, especially learning media. This study aims to determine the feasibility of the developed GUTOP learning media. Media development was carried out in the form of snakes and ladders media which was equipped with the GUTOP mystery book. GUTOP media contains elements of local wisdom that distinguishes GUTOP media from other snake and ladder media. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. The data collection tool uses a questionnaire. The results of this research and development are GUTOP learning media on Fractional Computing Operation Material for class V SD. Based on the assessment of the media expert validator getting valid criteria with an average percentage of 83.3%, the assessment of material experts by PGSD UNRAM lecturers getting very valid criteria with an average percentage of 86.36%, the assessment of material experts by grade V teachers gets very valid criteria with the average percentage is 97.72%. The results of the small group trial obtained very appropriate criteria with an average percentage of 96.42%, the large group test obtained very feasible criteria with an average percentage of 93.19%. So, from the accumulation of expert validation percentage results and practicality, the developed GUTOP media can be said to be very feasible.

Keywords: Learning Media, Gutop, Mathematics.

Abstrak : Media pembelajaran masih jarang dikembangkan dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran, karena pada abad 21 baik siswa maupun guru dituntut untuk memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi khususnya media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran GUTOP yang dikembangkan. Pengembangan media yang dilakukan berupa media ular tangga yang dilengkapi dengan buku misteri GUTOP. Media GUTOP ini mengandung unsur kearifan lokal yang membedakan media GUTOP dengan media ular tangga lainnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Alat pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran GUTOP pada Materi Operasi Hitung Pecahan untuk kelas V SD. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria valid dengan rerata persentase 83,3%, penilaian dari ahli materi oleh dosen PGSD UNRAM mendapatkan kriteria sangat valid dengan rerata persentase 86,36%, penilaian dari ahli materi oleh guru kelas V mendapatkan kriteria sangat valid dengan rerata persentase 97,72%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 96,42%, uji kelompok besar mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 93,19%. Sehingga, dari akumulasi hasil presentase validasi ahli dan kepraktisan maka media GUTOP yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak.

Keywords: Media Pembelajaran, Gutop, Matematika.

Pendahuluan

Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif mengembangkan potensinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, Kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Shobirin (2016) mengatakan kurikulum dijadikan acuan utama dalam menjalankan proses pendidikan yang ada di sekolah. Oleh karena itu terus dilakukan upaya penyempurnaan kurikulum agar pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik. Suparman (2020) menyatakan bahwa kurikulum dengan pembelajaran memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain seperti pendapat Donald, menurutnya sistem sekolah terbentuk atas 4 subsistem, yakni dua diantara adalah mengajar merupakan kegiatan profesional yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dan kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman dalam proses belajar mengajar.

Menurut Susanto (2015) Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum jenjang sekolah dasar adalah matematika. Belajar matematika merupakan syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, karena dengan belajar matematika kita akan belajar menalar secara kritis, kreatif dan positif. Menurut teori kognisi Piaget, usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif tersebut, siswa sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Karena abstraksi matematika tidak mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Menurut Depdiknas (2001), kompetensi pembelajaran matematika di sekolah dasar salah satunya adalah yang melibatkan pecahan. Menurut Subarinah (dalam Suarjana, dkk 2018), bahwa mengingat banyaknya aspek matematika yang berkaitan dengan konsep dan operasi pecahan yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata, maka penting untuk menguasai konsep dan operasi pecahan. Penelitian lain yang menunjukkan pentingnya penguasaan pecahan oleh Primasari, dkk (2021) mengatakan bahwa pecahan selalu melekat dalam kegiatan pembelajaran matematika yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa juga berdampak pada kemampuan siswa di masa yang akan datang.

Masalah kesulitan dan hasil belajar matematika siswa termasuk materi pecahan bukanlah hal baru di

sekolah. Beberapa di antaranya seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Muthia (2022) di SDI Sinar Cendikia yang menyatakan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam belajar matematika salah satunya adalah materi pecahan yang dianggap sulit. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Testiani, dkk (2022) juga menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang kesulitan dalam memahami materi pecahan. Tidak terkecuali hal serupa juga terjadi di Mataram, salah satunya di SD Hadi Sakti.

Hasil observasi awal di SD Hadi Sakti menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika materi operasi pecahan. Guru tidak menggunakan bantuan media dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi pasif dan lebih berpusat kepada guru. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang kurang baik. Dilihat lebih lanjut, siswa tidak dapat menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Siswa juga lebih sering bertanya kembali materi yang sudah dijelaskan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menganalisis bahwa perlu adanya inovasi yang memungkinkan untuk dilakukan. Sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk (dalam Mudlofir dan Rusydiyah 2016), yakni Inovasi yang dapat dilakukan adalah pemanfaatan media pembelajaran untuk mengatasi sikap pasif peserta didik agar pembelajaran berlangsung lebih aktif.

Susanto. (2015) mengatakan bahwa peran guru dalam mendukung proses pembelajaran yang bermutu adalah dengan menguasai pembelajaran yang dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa. Sesuai dengan teori Gestalt yang mengungkapkan belajar adalah suatu proses perkembangan yang dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari siswa serta lingkungannya termasuk sarana dan prasarana serta kreativitas guru. Sanjaya (dalam Rohman dan Susilo 2019) menjelaskan bahwa sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa bisa lebih aktif dan kreatif. Hubungan antara guru dengan siswa, guru bertindak sebagai pendamping belajar dengan suasana belajar yang demokratis serta menyenangkan. Upaya yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran bukan untuk menggantikan peran guru melainkan sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu, media disini juga berperan untuk memperkenalkan kearifan lokal pada siswa melalui angka dengan sebutan bahasa Sasak. Sehingga kearifan lokal tetap terjaga. Sejalan dengan Rohani (dalam Mudlofir dan

Rusydiyah 2016) yang mengemukakan lebih lanjut media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pencapaian.

Menurut Romadhon (2020) media ular tangga merupakan sebuah permainan yang bersifat edukatif yang mampu untuk meningkatkan keterampilan, mengasah logika, dan mengembangkan kemampuan. Menurut Rahmadiani (2018). Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan suasana yang baik agar siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang baik. Penelitian-penelitian tentang media pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya salah satunya adalah media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran terhadap peningkatan aktivitas maupun hasil belajar siswa. Beberapa penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Rizqo,dkk (2020) dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ular tangga matematika yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Cholifah (2021) dengan judul "Penggunaan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas IIA SDN 1 Landungsari" dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media ular tangga tematik dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Kristin (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian dari hasil validasi ahli tersebut dapat dinyatakan bahwa UTAPSI layak digunakan. Sehingga, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan dan penerapan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Persamaan dan perbedaan antara media ular tangga yang dikembangkan dengan media ular tangga yang sebelumnya telah ada dari beberapa penelitian yang relevan adalah menggunakan media yang serupa yakni media ular tangga dengan teknik permainan pada umumnya seperti yang sering kita jumpai. Namun, yang membedakan ular tangga yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan yang sebelumnya adalah terletak pada beberapa hal seperti ukuran yang

berbeda, dimana ukuran media ular tangga yang akan dikembangkan ini lebih besar dari ukuran biasanya, tampilan gambar yang menarik dan disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa, teknik bermain yang berbeda yang dilengkapi dengan buku misteri, serta media ular tangga yang dikembangkan ini memiliki unsur kearifan lokal yang membedakannya dengan media ular tangga sebelumnya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (research and development). Menurut Sugiyono (2016) dalam Rahman, Nafilah (2022) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk. Penelitian pengembangan ini mengembangkan suatu produk yang belum digunakan di sekolah. Produk yang dikembangkan yaitu media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi. Produk yang dibuat akan diuji kelayakannya. Selain itu, Borg and Gall (1988) dalam Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian dengan jenis R&D (research and development) atau penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Sugiyono (2019) mengatakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk validasi ahli materi, validasi media dan respon siswa dan guru untuk membandingkan peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media GUTOP yang dibuat.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil analisis media yang divalidasi oleh 2 ahli, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan, dan uji kelayakan lainnya diuji oleh siswa untuk menguji kepraktisan media yang dikembangkan. Data kualitatif yang diperoleh tersebut disusun secara logis dalam bentuk kata-kata atau kalimat-kalimat sehingga membentuk kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif mengolah data berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan angket respon siswa. Fungsi perhitungan untuk mengetahui nilai akhir kelayakan media.

Hasil dan Pembahasan

Langkah- Langkah Pembuatan Media GUTOP

- *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis ini, diawali dengan menganalisis masalah awal yang terjadi di sekolah (analisis analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa) yang terjadi di sekolah adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak ada. Tahap analisis yang dilakukan dalam hal ini mencakup tentang analisis kebutuhan siswa dan karakteristik siswa.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis keadaan dan ketersediaan media pembelajaran pendukung terlaksananya suatu proses pembelajaran. Pada tahap ini ketika dilakukan analisis kebutuhan, maka berdasarkan hasil observasi awal masih diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang proses berlangsungnya pembelajaran terutama dalam meningkatkan motivasi siswa ketika belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Handini, Aulia, Ida Ermiana, dan Itsna Oktaviyanti (2022) bahwa Hakekat anak usia 6-11 atau anak usia sekolah dasar atau usia umumnya belum bisa diajak untuk berfikir secara abstrak, sehingga diperlukan perantara atau alat bantu dalam pembelajaran. Karena, kondisi siswa ketika belajar dengan tidak menggunakan media sangat pasif dan monoton sehingga dibutuhkan media sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa ketika belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Auliani, Hamdian Afandi, dan Heri Setiawan (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

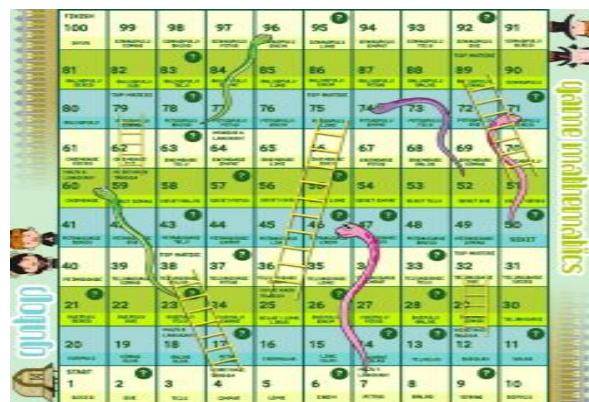
Kemudian, dilakukan analisis karakteristik untuk melihat sikap siswa terhadap pembelajaran matematika. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa. Karakteristik yang dianalisis dalam hal ini adalah karakteristik siswa kelas 5 SD dengan kondisi normal. Pada tahap analisis kebutuhan ini, peneliti menyesuaikan apakah media yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa atau tidak. Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa dengan kondisi normal sehingga pengembangan media ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Analisis karakteristik ini sangat dibutuhkan agar peneliti dapat menyesuaikan media yang akan dikembangkan dapat menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi pula. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurika, Dinda, Khairun

Nisa, dan Itsna Oktaviyanti (2022) bahwa penggunaan media yang menarik dapat membuat siswa lebih fokus pada pelajaran dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar serta menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi.

- *Design* (desain)

Pada tahap ini, yaitu kegiatan mendesain atau merancang pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa kelas V SD. Tahap desain terdiri dari membuat rancangan bentuk media GUTOP yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran mulai dari merancang bentuk media GUTOP ini berbentuk persegi seperti media ular tangga pada umumnya, ukuran media GUTOP ini lebih besar dari ukuran media ular tangga pada umumnya yakni dengan ukuran jumbo (2 x 2 meter), tulisan dan bahasa yang digunakan dalam pengembangan media GUTOP ini menggunakan 2 bahasa yakni bahasa Indonesia yang baik dan benar serta bahasa Sasak untuk memperkenalkan kearifan lokal melalui angka yang disebutkan dalam bahasa sasak kepada siswa. Kemudian ada gambar/ karakter pada media, dan beberapa alat penunjang permainan serta cara penggunaan pada media dan warna yang digunakan pada media GUTOP ini beragam dengan perpaduan beberapa warna yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa SD sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran berbasis permainan ini sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar karena dapat menunjang poses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Istiningsih, dkk (2021) bahwa media pembelajaran menjadi jembatan yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik melalui media permainan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagai mana mestinya.

Berikut adalah desain dari media ular tangga yang dikembangkan:



Gambar 1 desain media GUTOP

- *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini merupakan kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran GUTOP (game ular tangga operasi hitung pecahan). Pengembangan media ini perlu menggunakan referensi untuk membantu melengkapi pengembangan media GUTOP. Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat diterapkan. Pada tahap ini pengembangan media GUTOP dilakukan sesuai dengan rancangan serta berbasis kearifan lokal yang dimunculkan melalui muatan angka dalam bentuk bahasa Sasak. Setelah itu, media GUTOP tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli materi dan media. Tahap pengembangan ini penting untuk dilakukan dalam menciptakan sesuatu yang baru atau menjadi suatu pembaharuan atau dalam menyempurnakan sesuatu yang sudah ada termasuk dalam hal ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan ini dilakukan dengan harapan bahwa pengembangan media ini dapat menunjang proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Purba, dkk (2022) bahwa Pembaharuan yang dilakukan dapat berupa bagaimana proses penyampaian pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran sehingga mampu memahami dengan baik sehingga tercapai hasil belajar. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Validator	Hasil Presentase	Kriteria
Ahli media	83,3%	Valid
Ahli materi oleh dosen PGSD Unram	86,36%	Sangat valid
Ahli materi oleh guru kelas V	97,72%	Sangat valid

- *Implementation* (implementasi)

Menurut Rayanto & Sugianti (dalam Olyvia, dkk (2022)), produk penelitian yang telah disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah sehingga kevalidan dan keefektivan bias terukur dan teruji. Hal ini sejalan dengan pendapat Istiningasih, S, dkk., (2021) tahap implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran yang dikembangkan yang telah melalui proses revisi dari ahli media maupun ahli materi. Pada tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media GUTOP yang telah direvisi dari validasi ahli agar diterapkan dalam proses pembelajaran yang dibuat atau dengan kata lain diujicobakan.

Data terkait hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang telah dilaksanakan= disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Uji Coba	Hasil Presentase	Kriteria
Kelompok kecil	96,42%	Sangat layak
Kelompok besar	93,19%	Sangat layak

- *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran GUTOP yang telah diterapkan di sekolah. Evaluasi dapat berupa penilaian, kritikan dan saran siswa untuk mengetahui letak kekurangan dari pengembangan media pembelajaran GUTOP sehingga dapat diperbaiki agar lebih baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran GUTOP pada materi operasi hitung pecahan untuk siswa kelas V SD, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Pengembangan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran GUTOP pada materi operasi hitung pecahan untuk kelas V sekolah dasar. Beberapa spesifikasi produk diantaranya 1) petunjuk penggunaan media, 2) media GUTOP 3) buku misteri GUTOP 4) card kuis 5)dadu dan bidak. Secara umum spesifikasi media menggunakan beberapa bahan seperti kertas karton tebal/*bufalow* untuk bahan *kuis card* dan petunjuk penggunaan media. kertas HVS ukuran A4 untuk buku misteri GUTOP, dan bahan spanduk untuk media GUTOP dengan ukuran 2x2 meter.
- Media pembelajaran GUTOP ini juga sudah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi, respon siswa dan guru. Hasil akhir dari penilaian terhadap pengembangan media GUTOP yang dilaksanakan menunjukkan atau berada pada tingkat kualifikasi sangat valid atau sangat layak. Hasil penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media

berada pada tingkat valid. Serta penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli materi berada pada kategori sangat valid.

- Hasil kepraktisan dari persentase respon siswa dengan kriteria sangat praktis pada uji coba kelompok kecil. Kemudian mendapatkan hasil dengan kriteria sangat praktis pada uji kelompok besar.

Daftar Pustaka

- Cholifah, I. (2021). *Penggunaan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Kelas IIA SDN 1 Landungsari*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.21067/jbpd.V5i2.5720>
- DR. Tarpan Suparman, M. P. (2020). *Kurikulum Dan Pembelajaran* (1st Ed.). CV SARNU UNTUNG.
- Handini, A., Ida Ermina, dan Itsna Oktaviyanti. 2022. "pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD se-gugus 1 kecamatan narmada". *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*. Vol. 7. No. 1.
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus 1 Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169.
- Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN 7 Sakra. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 210–220. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1097>
- Informatika, J. T., & Komputer, D. (2022). *SKRIPSI Dibuat Untuk Melengkapi Syarat-Syarat Yang Diperlukan Untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik Tsabita Indah Muthia 1807433016 PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL*.
- Istiningih, S., Darmiany, Astria, F. P. A., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911–920. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9578>
- Md Suarjana, L. I., Putu Parmiti, D., Elma Arry Safitri, P., *ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN OPERASI HITUNG PECAHAN SISWA SEKOLAH DASAR Kunci, K., & Hitung Pecahan, Operasi*. (2018). *ARTICLE IN F O. International Journal Of Elementary Education*, 2(2), 144–155. <https://ejournal.undiksha.ac.id/Index.Php/>
- [IJEE](#)
- Nafilah Rahman. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN*. Universitas Mataram.
- Novitasari, A., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789–799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.821>
- Olyvia, L., Intiana, S. R. H., & Istiningih, S. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SYLLABLES LETTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR HADI SAKTI*. *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1193–1203.
- Primasari, I. F. N. D., Zulela, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Model Mathematics Realistic Education (Rme) Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1888–1899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i4.1115>
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Rahmadiani, Septinanda. 2018. Yusrizal Dan Rahmawati. (2022). *Pengembangan Instrumen Afektif Dan Kusioner* (1st Ed.). UIN RADEN
- Rizqo, N., Mansur, H., & Mangkurat, U. L. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASIBELAJAR SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR*. In *Journal Of Instructional Technology J-INSTECH* (Vol. 1, Issue 1).
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). *PERAN GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) STUDI KASUS DI TK MUSLIMAT NUMASLAKUL HUDA*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1).
- Shobirin, M. M. P. (2016). *Konsep Dasar Dan Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar* (1st Ed.). Deepublish Publisher.
- Testiani, Dkk. *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 138 Palembang*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. VOL 42022