



## **Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Berbasis Kontekstual Untuk Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas I SD**

**Melani<sup>1</sup>, Safrida Napitupulu<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: [melani@umnaw.ac.id](mailto:melani@umnaw.ac.id) [safrida@umnaw.ac.id](mailto:safrida@umnaw.ac.id)

### **Abstrak**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dan wajib pada pendidikan dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Namun ternyata hingga saat ini masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan salah satu bidang studi yang sulit, tidak menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah SDN 105375 Sukasari bahwa pada pelajaran matematika guru tidak menggunakan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan Research and development (R&D). Pengembangan atau Reseach and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian ini dipilih karena dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk dan menguji kelayakan produk yang dibuat oleh peneliti yaitu kotak berhitung pengurangan. Penelitian ini dirancang dengan model pengembangan ADDIE. Hasil skor kevalidan yang diperoleh pada media pembelajaran kotak berhitung yang divalidasi oleh telaah ahli. Adapun hasil validasi media mendapatkan skor 90% yaitu "Sangat Valid", hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 97,1% yaitu "Sangat Valid". Adapun hasil angket respon siswa yaitu 95,4% yaitu "Sangat Valid", hasil angket respon guru yaitu 92% yaitu "Sangat Valid" dan posttest yaitu 90% yaitu "Sangat Valid". Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung siswa pada materi pengurangan yang dikembangkan oleh peneliti dikelas I SD Negeri 105375 Sukasari yaitu "Sangat Valid" digunakan sebagai media pembelajaran dikelas I.

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Kotak Hitung, Kemampuan Berhitung.*

### **Abstract**

*Mathematics is one of the main and mandatory subjects in primary, secondary and tertiary education. However, it turns out that even today there are still many students who think that mathematics is a difficult and unpleasant field of study. Based on the results of observations made by researchers at SDN 105375 Sukasari school, teachers did not use learning media in mathematics lessons. A counting box is a box that can reduce students' feelings of boredom. In this research the researcher used research and development (R&D) design. Development or Research and development is a research method used to produce products and test the effectiveness of these products. This type of research was chosen because this research aims to develop a product and test the feasibility of the product created by the researcher, namely the subtraction counting box. This research was designed using the ADDIE development model. The validity score results obtained from the counting box learning media were validated by expert review. The media validation results got a score of 90%, namely "Very Valid", the results of validation by material experts got a score of 97.1%, namely "Very Valid". The student response questionnaire results were 95.4%, namely "Very Valid", the teacher response questionnaire results were 92%, namely "Very Valid" and the post test was 90%, namely "Very Valid". So it can be concluded that the development of contextually based counting box learning media for students' numeracy skills on subtraction material developed by researchers in class I of SD Negeri 105375 Sukasari is "Very Valid" used as learning media in class I.*

**Keywords:** *Learning Media, Counting Box, Numeracy Ability.*

## **1. Pendahuluan**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dan wajib pada pendidikan dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Belajar matematika merupakan salah satu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya.

Susanto, (2013: 185) menyatakan bahwa matematika merupakan salahh satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa terutama sejak usia sekolah dasar. Siswa membutuhkan matematika untuk, berhitung, menghitung isi berat suatu benda, mengukur, menganalisa, menyajikan mengelola bahkan diperlukan siswa agar mampu mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut.

Namun ternyata hingga saat ini masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan salah satu bidang studi yang sulit, tidak menyenangkan. Hal ini ditambah juga dengan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika. Anggapan yang demikian membuat mereka takut untuk belajar matematika yang berakibat pada menurunnya prestasi belajar matematika anak.

(Wandini,2019) menyatakan bahwa siswa cenderung mengharapkan guru mengajar dengan lebih ramah,menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Guru juga diharapkan melakukan pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode, model, pendekatan, strategi, motivasi, media pembelajaran dan evaluasi. Pada kelas rendah guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat dengan mudah menerima pembelajaran. Namun, masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan dipahami.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah SDN 105375 Sukasari bahwa pada pelajaran matematika guru tidak menggunakan media pembelajaran . Sehingga dalam pembelajaran menjadi kurang optimal, siswa pun cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, terkhusus pembelajaran matematika yang memang sudah terkesan kurang diminati siswa. Oleh sebab itu, diperkirakan pencapaian KKM menjadi belum tercapai secara optimal. Jika siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya.

Peneliti menggunakan media pembelajaran kotak berhitung untuk membantu siswa dalam menyelesaikan soal dalam bentuk cerita. Rasa ingin tahu siswa mendorong siswa untuk belajar Pengurangan dengan menggunakan media tersebut. Media pembelajaran ini dibuat dengan

menggunakan papan triplek kemudian papan triplek dibentuk menjadi kotak dan didesain agar terlihat lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran kotak berhitung ini memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal-soal dalam bentuk cerita siswa SDN 105375 Sukasari. Setelah mengetahui permasalahan yang ada di sekolah SDN 105375 Sukasari oleh karena itu peneliti tertarik untuk membahas hal tersebut dengan judul:” Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Berbasis Kontekstual Untuk Kemampuan Berhitung SiswaSDN 105375 Sukasari”.

## **2. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan *Research and development* (R&D). pengembangan atau Reseach and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yaitu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada atau membuat produk yang baru.

Jenis penelitian ini dipilih karena dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk dan menguji kelayakan produk yang dibuat oleh peneliti yaitu kotak berhitung pengurangan. Penelitian ini dirancang dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu: Analisis (*analysis*),Perencanaan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi(*evaluation*), (Sugiyono,2019) Subjek dalam penelitian ini yaitu kotak berhitung. Sedangkan objek pada penelitian ini yaitu materi pengurangan. Waktu penelitian pengembangan produk yang berupa kotak berhitung pada materi pengurangan dikelas I SD penelitian ini digunakan pada bulan Mei 2023 di sekolah SD NEGERI 105375 Sukasari. Data yang telah dikumpulkan kemudian terlebih dahulu diubah ke dalam kuantitatif sesuai dengan bobot skor yang diperoleh. (Sugiyono, 2015)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P : presentase tingkat kevalidan

$\sum x$  : skor jawaban responden

$\sum x i$  : skor jawaban tertinggi 100: bilangan kostan

Data dari angket tersebut merupakan data kualitatif menggunakan *skala likert*, yang berkriteriakan lima tingkatan sebagai berikut:

**Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian**

Kriteria	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development), kemudian penelitian dari produk yang dikembangkan berupa media kotak berhitung. Hasil pengembangan media berupa kotak berhitung dan instrument penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu : Analisis (Analysis), Perencanaan (Desain), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation). Adapun hasil dari setiap tahap pengembangan media pembelajaran tersebut ialah sebagai berikut :

#### **Tahap Analisis (Analysis)**

Dalam tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru wali kelas I SD Negeri 105375 Sukasari yaitu Bapak Sugiman. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas I SD bahwa pada saat proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran kotak berhitung dan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa sempoa

#### **Tahap Desain (Perencanaan)**

##### **a. Pengumpulan Referensi**

Pada tahap ini peneliti mulai mengumpulkan informasi-informasi terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan, informasi tersebut bersumber dari Youtube atau dari internet

##### **b. Pembuatan desain media**

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yaitu kotak berhitung dengan menggunakan papan triplek yang dibentuk kotak dan terdapat rak telur dan laci. Dibentuk semenarik mungkin agar siswa tertarik belajar dengan menggunakan media tersebut.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

Ditahap ini peneliti mulai membuat media pembelajaran kotak berhitung dengan menggunakan papan triplek yang didalamnya terdapat telur mainan yang nantinya digunakan untuk materi pengurangan.

Tahap pertama adalah pembuatan kotak dengan menggunakan papan triplek yang dibentuk kotak, tahap selanjutnya adalah membuat laci dan membuat kotak untuk penyimpanan telur, kemudian pembuatan desain kotak berhitung agar menarik, cover depan kotak berhitung dibuat semenarik mungkin agar dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar, kemudian kotak berhitung ditempel dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik agar siswa tertarik belajar dengan menggunakan media tersebut media pembelajaran kotak berhitung yang sudah selesai selanjutnya dibawa ke validator untuk divalidasi.



**Gambar 1. Validasi Kelayakan Produk**

#### **a. Validasi Ahli Media**

Validasi media pembelajaran divalidasi oleh ahli Matematika yang merupakan dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Bapak Drs. Hiidayat, M.Ed. penilaian yang dilakukan kepada validasi ahli media mengenai pengembangan media pembelajaran kotak berhitung untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual. Adapun hasil validasi dari validator ahli media sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Image					
1.	Ukuran gambar pada media kotak berhitung mudah dilihat					√
2.	Kualitas gambar pada media kotak berhitung menarik					√
	Animasi					

3.	Animasi yang ada pada media kotak berhitung sesuai dengan materi				√	
4.	Animasi yang ada pada media kotak berhitung menarik				√	
Kemasan						
5.	Cover media kotak berhitung menarik				√	
6.	Kesesuaian media dengan isi					√
7.	Bahan yang digunakan pada media kotak berhitung tahan lama					√
Penggunaan						
8.	Media kotak berhitung dapat digunakan oleh guru dan siswa				√	
Skor Maksimal	40					
Presentasi Kelayakan	$\frac{36}{40} \times 100\%$ =90 %					

Sumber : Sudjana dan Riva'I dalam (Susanto 2014 : 322)

Berdasarkan validasi oleh ahli media mengenai media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung siswa pada materi pengurangan memperoleh skor 36 dengan skor maksimal 40 dan mendapatkan presentase 90 dapat dikatakan "Sangat Valid".

**b. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi divalidasi oleh ahli Matematika yang merupakan dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Ibu Ramadhani, S.Pd.I., M.Pd. Adapun tujuan suatu validasi ahli materi yaitu untuk mengetahui suatu kekurangan isi materi pembelajaran dengan memberikan kritik dan saran sehingga dapat menampilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dengan mudah dipahami siswa dalam pembelajaran bentuk media pembelajaran kotak berhitung materi pengurangan. Adapun hasil validasi dari validator ahli materi sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Relevansi materi					
1.	materi pengurangan sesuai dengan tujuan pembelajaran					√

*Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Berbasis Kontekstual Untuk Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Pengurangan Kelas I SD*

2.	Materi pengurangan sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti					√
Pengorganisasian materi						
3.	Materi pengurangan matematika menarik					√
Latihan soal						
4.	Soal materi pengurangan bervariasi				√	
5.	Jelas dalam petunjuk pengerjaan					√
Efek bagi pembelajaran						
6.	Materi pengurangan matematika membuat rasa ingin tahu siswa meningkat					√
7.	Materi pengurangan matematika dapat menambah pemahaman siswa					√
Skor Maksimal		35				
Presentase Kelayakan		$\frac{34}{35} \times 100\%$ =97,1%				

Sumber : Weni Rinta dalam (Oktiana,2015)

Berdasarkan validasi oleh ahli materi mengenai materi pengurangan pada media kotak berhitung memperoleh skor 34 dengan skor maksimal 35 dan mendapatkan presentase 97,1 dapat dikatakan “Sangat Valid”.

#### **Tahap Implementasi (Implementation)**

Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penerapan media pembelajaran kotak berhitung yang diuji cobakan kepada siswa kelas I SD Negeri 105375 Sukasari. Dalam melakukan tahap implementasi ini, peneliti mulai melakukan implementasi secara bertahap untuk melihat layak atau tidaknya media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada siswa

#### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat validasi. Adapun hasil data penilaian sebagai berikut :

**Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Media Kotak Berhitung**

Validator	Hasil Validasi
-----------	----------------

	Jumlah	Presentase	Tingkat Kevalidan
Ahli Media	36	90%	“Sangat Valid”
Ahli Materi	34	97,1%	“Sangat Valid”
Respon Siswa	358	95,4%	“Sangat Valid”
Respon Guru	23	92%	“Sangat Valid”
Post Test	1350	90%	“Sangat Valid”

Berdasarkan hasil data yang ditelaah oleh para ahli pada table diatas mendapatkan presentase “Sangat Valid”. Produk akhir dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran yaitu media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung siswa pada materi pengurangan. Media pembelajaran kotak berhitung ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran dikelas I SD Negeri 105375 Sukasari. Adapun hasil akhir dari media pembelajaran kotak berhitung sebagai berikut:



**Gambar 2. Produk Akhir Kotak Berhitung**



Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research And Development (R&D). Adapun model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation. Evaluation). Peneliti menganalisis siswa untuk mendapatkan informasi masalah yang dialami siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada tahap kedua yaitu tahap Desain(Design), pada tahap kedua ini merupakan perencanaan untuk merancang desain tampilan media yang digunakan yaitu dengan menggabungkan beberapa potongan papan triplek sehingga membentuk kotak yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan yang digunakan peneliti dalam mendesain media ini yaitu dengan pengumpulan referensi dan pembuatan desain media.

Pada tahap ketiga yaitu tahap Pengembangan (Development), tahap pengembangan ini merupakan suatu tahapan untuk membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung pada materi pengurangan kelas I SD Negeri 105375 Sukasari yang dimulai dengan pembuatan kotak dengan menggunakan papan triplek yang didalamnya terdapat rak telur yang didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik dalam melakukan pembelajaran. Setelah selesai dalam membuat kotak berhitung selanjutnya yaitu peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya media yang dibuat oleh peneliti untuk dikembangkan, sehingga mendapatkan hasil yang valid untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Pada tahap keempat yaitu tahap Implementasi (Implementation), tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media kotak berhitung yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil.

Pada tahap kelima yaitu tahap Evaluasi(Evaluation), tahap evaluasi ini melaksanakan evaluasi kelayakan pada media pembelajaran kotak berhitung. Adapun evaluasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang diuji cobakan kepada kelompok kecil. Hasil akhir yang didapatkan pada tahap evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung siswa pada materi pengurangan valid digunakan dikelas I SD Negeri 105375 Sukasari. Siswa dapat menyelesaikan soal pengurangan dalam bentuk cerita dan dapat membuat siswa aktif dalam belajar matematika.

Menurut Sundayana (2015:16) menyatakan bahwa media sebagai alat yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan dari suatu kegiatan pembelajaran, dimana keberadaan media tersebut

dimaksudkan agar materi yang dapat lebih mudah dipahami. Media yang dirancang dengan baik sangat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dapat membangkitkan suasana belajar siswa menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari penjelasan diatas bahwa menggunakan media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung siswa pada materi pengurangan dinyatakan valid untuk diterapkan dikelas I SD Negeri 105375 Sukasari.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung siswa pada materi pengurangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran kotak berhitung.

Hasil skor kevalidan yang diperoleh pada media pembelajaran kotak berhitung yang divalidasi oleh telaah ahli. Adapun hasil validasi media mendapatkan skor 90% yaitu “Sangat Valid”, hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 97,1% yaitu “Sangat Valid”. Adapun hasil angket respon siswa yaitu 95,4% yaitu “Sangat Valid”, hasil angket respon guru yaitu 92% yaitu “Sangat Valid” dan post test yaitu 90% yaitu “Sangat Valid”. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kotak berhitung berbasis kontekstual untuk kemampuan berhitung siswa pada materi pengurangan yang dikembangkan oleh peneliti dikelas I SD Negeri 105375 Sukasari yaitu “Sangat Valid” digunakan sebagai media pembelajaran dikelas I SD

#### **5. Daftar Pustaka**

- Fika, N. A. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 220-231.
- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.
- Hutagalung Annisah Putri & Silalahi Beta Rapita. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Kontekstual Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9)

- Irawan, Andri & Napitupulu Safrida. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 180-188.
- Kartini, Desty A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Sebagai Media Pembelajaran Berhitung. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 225-234
- Kasanah, A. U. A & Alfiyah, H. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran “Kotak Berhitung” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Soal Cerita Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III MI/SD. *Pendidikan Dasar Islam*, 63-73
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Ningrum, Ayu & Napitupulu Safrida. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. *Journal Educational Research And Social Studies*, 2, 103-113
- Repni, & Efendi R., & Siregar P Sonang. (2022). Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Dikdas Bantara*, 125-135.
- Resimah Fitri & Sujarwo. (2022). Pengembangan Modul IPA Berbasis CTL Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Santoso, Erik. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendas*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta cv
- Wahyuni, Rika & Napitupulu Safrida. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333-349
- Widiada, I. G. I, Dkk (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana “Kotak Berhitung” Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi. *Edutech Undiksha*, 110-122
- Wahyuni, G., Destini, R., & Mujib, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Visual Siswa. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 5(2), 39-52.

- Wahyuni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333-349.
- Yanti, Ida, Dkk (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Yusuf, R., Dewi, F. P., & Mujib, A. (2022). Generalisasi Bilangan Kromatik Pada Beberapa Kelas Graf Korona. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 192-201.