

Pengembangan Media Math Board Penjumlahan dan Pengurangan (Mabo Jurang) Materi Soal Cerita untuk Kelas 2 Sekolah Dasar

Nurul Ezzah Hafilda*, Murtyas Galuh Danawati, Erna Yayuk
Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

*Corresponding Author: n.ezzahhafilda@gmail.com

Dikirim: 16-08-2024; Direvisi: 25-08-2024; Diterima: 27-08-2024

Abstrak: Penerapan media pembelajaran mempunyai peran penting bagi peserta didik dalam membantu memahami materi pada saat pembelajaran. Namun, karena tidak adanya media pendukung dan bahan ajar, peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar matematika, terutama tentang materi cerita. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media math board untuk penjumlahan dan pengurangan yang berfokus pada materi soal cerita yang diajarkan di kelas 2 sekolah dasar. Untuk penelitian ini, metode Research and Development (R&D) digunakan dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menggunakan observasi, wawancara, angket, tes evaluasi, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan kelas II di SDN Jatimlerek 2 Plandaan. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi matematika, khususnya soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil temuan, hadirnya media pembelajaran cerita masalah memungkinkan peserta didik berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Ini terlihat dari presentase kevalidan materi yang mencapai 85% dan kevalidan media sebesar 83%, yang menunjukkan bahwa media tersebut berada dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: media *math board*; soal cerita matematika; sekolah dasar

Abstract: The implementation of instructional media plays an important role for students in helping them understand the material during lessons. However, due to the lack of supporting media and teaching materials, students experience difficulties in learning mathematics, especially with word problems. Therefore, it is important to develop media that can assist teachers in delivering material to students. The purpose of this study is to develop a math board media for addition and subtraction, focusing on word problems taught in the second grade of elementary school. For this study, the Research and Development (R&D) method was used with the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Observations, interviews, questionnaires, evaluation tests, and documentation were used as data collection methods. The data analysis techniques used in this study were both qualitative and quantitative data. This study developed instructional media to meet the needs of second grade students at SDN Jatimlerek 2 Plandaan. The media was designed to improve students' literacy skills and deepen their understanding of mathematical concepts, particularly word problems involving addition and subtraction. Based on the findings, the presence of the problem story learning media allows students to think critically in solving existing problems. This is evident from the material validity percentage, which reached 85%, and the media validity at 83%, indicating that the media is in the "very good" category.

Keywords: math board media; math story problems; elementary school

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di Indonesia terus berkembang seiring dengan adopsi teknologi pendidikan, peningkatan kualitas guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional, serta reformasi kurikulum yang bertujuan untuk meningkatkan relevansi dan kualitas pendidikan. Selain itu, pendidikan inklusif juga berfokus pada menjamin kesetaraan akses pendidikan bagi seluruh peserta didik, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus. Proses pembelajaran adalah bagian penting dari pendidikan. Prestasi belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung. Jika prosesnya dilakukan dengan benar dan sesuai, hasilnya akan baik, tetapi jika tidak, hasilnya akan buruk (Razieh & Javad, 2018). Oleh sebab itu, Metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik disekolah. Tujuan kurikulum pada pembelajaran matematika di sekolah pada semua jenjang pendidikan adalah untuk melatih peserta didik dalam memecahkan masalah sehari-hari. Matematika sangat penting dalam kehidupan, terutama dalam menangani masalah dan menyelesaikannya (Rina, 2023). Selain itu, mengajarkan peserta didik untuk berpikir logis tentang matematika, yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak orang tidak menyukai dan tertarik pada matematika, termasuk peserta didik di tingkat sekolah dasar. Faktanya, terdapat beberapa orang percaya bahwa matematika sulit dipelajari (Siregar, 2017). Sejak kecil, anak-anak diajarkan bahwa matematika bukanlah sesuatu yang harus ditakuti atau dihindari karena sangat penting untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa di kelas II peserta didik telah memiliki kemampuan berhitung yang cukup lancar, tetapi mereka masih mengalami kendala pada penyelesaian soal cerita, terutama pada materi matematika. Tantangan dalam soal cerita tidak hanya melibatkan deskripsi namun, hal ini juga mengharuskan peserta didik untuk menganalisis dan mengikuti aturan tertentu dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, bagi peserta didik tidak hanya memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada, namun mengerti cara dan proses untuk menyelesaikan masalah tersebut secara sistematis. Sehingga hasil akhir belajar dari peserta didik pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan materi soal cerita belum optimal.

Pelaksanaan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita matematika kelas II di SDN Jatimlerek 2 dilakukan dengan penugasan, hal tersebut membuat pembelajaran terkesan kurang menarik. Berdasarkan hasil pengamatan terdapat beberapa peserta didik yang masih merasa kesulitan dalam memahami soal cerita. Guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi beberapa kali. Guru juga melakukan penunjukan secara acak kepada peserta didik untuk mengerjakan soal dipapan untuk membangkitkan minat peserta didik dalam memahami soal cerita akan tetapi kegiatan tersebut tidak menjadikan peserta didik minat mempelajari penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan hasil wawancara terdapat beberapa peserta didik yang masih merasa kesulitan dalam memahami soal cerita. Media yang digunakan hanyalah papan tulis dan benda konkrit lainnya seperti makanan permen, buah-buahan yang ada disekitar sekolah. Akibatnya, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, bahkan mereka asik bermain sendiri dengan teman-temannya sehingga menimbulkan keributan dikelas. Untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat



proses pembelajaran lebih menyenangkan, guru disarankan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan beragam.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik serta mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal. Di sekolah dasar, pembelajaran matematika hanya bergantung pada menghafal dan meniru instruksi guru, yang menyebabkan siswa tidak memahami materi. Media membutuhkan waktu yang lama, jadi guru hanya bisa menjelaskan dan menghafalkannya dari buku pegangan. Hal itu pasti berdampak pada proses pembelajaran dan hasil akhir yang tidak dapat diprediksi.

Didukung penelitian yang dilakukan oleh Hasana & Meita (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dibuktikan dengan mereka sangat antusias saat menggunakan media pada saat pembelajaran. Peserta didik juga bisa memahami materi dengan mudah dan peserta didik terlibat langsung saat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan tersebut penggunaan papan pintar tersebut sangat efektif digunakan, sehingga penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan media papan pintar tentang penjumlahan dan pengurangan.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa perlu pengembangan sebuah media papan matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan tentang soal cerita. Media pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu dengan menggunakan *Math Board* Penjumlahan dan Pengurangan (Mabo Jurang). Media MABO JURANG merupakan salah satu media yang akan digunakan dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita serta untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam materi soal cerita pada matematika di kelas II SDN Jatimlerek 2. Media *Math Board* Penjumlahan dan pengurangan ini disesuaikan dengan kondisi peserta didik di sekolah dasar serta tingkat kemampuan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang sudah ada akan diperbarui atau dibuat baru dengan melakukan perubahan yang akan membuat produk tersebut memuaskan dan menarik bagi pengguna, terutama peserta didik yang memenuhi syarat. Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan peneliti memakai model ADDIE yang digunakan dalam desain dan pengembangan produk seperti pengembangan media oleh peneliti. Keunggulan menggunakan model ADDIE terletak pada sistematis tahapan kerjanya. Untuk memastikan bahwa produk yang dibuat dapat diandalkan, evaluasi dan revisi dilakukan pada setiap tahap proses. Penentuan model ADDIE pada penelitian ini dilandaskan pada beberapa faktor diantaranya model ini mudah dipahami serta dikembangkan dengan cara sistematis dan berdasarkan landasan teori. Disebut sistematis dikarenakan tersusun secara terprogram disertai urutan kegiatan yang runtut yang ditujukan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Dengan demikian, model ADDIE dapat memudahkan dalam pengembangan bahan ajar, permainan, dan buku. Jenis pengembangan model ADDIE terdiri dari lima fase diantaranya adalah analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi



(*Evaluation*). Dalam penelitian ini, beberapa teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi tentang hasil penelitian dan mengolah informasi dalam laporan penelitian.

1. Angket

Saat diujicoba, teknik kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui angket validasi dari ahli media dan ahli materi. Pada angket validasi disajikan kepada dosen ahli media dan ahli materi pembelajaran matematika. Peneliti memanfaatkan angket tersebut untuk menilai kesesuaian media pembelajaran mabo jurang dengan materi soal cerita pada penjumlahan dan pengurangan sebelum digunakan di sekolah yang dituju.

2. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dijalankan di SDN Jatimlerek 2 Plandaan. Dengan metode ini, peneliti juga menganalisis peserta didik kelas II untuk mengetahui masalah belajar apa yang terjadi di kelas. Peneliti juga memeriksa ketersediaan media pembelajaran dan fasilitas lainnya di SDN Jatimlerek 2 Plandaan.

Selain itu, teknik observasi ini mengamati penerapan media mabo jurang sebagai alat pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan tentang soal cerita. Proses pembelajaran, pemberian materi dan media, petunjuk penggunaan media, dan penutup adalah bagian dari observasi ini. Nanti, data yang ditemukan dari observasi ini akan digunakan oleh peneliti untuk membangun masalah untuk dianalisis. Peneliti mengimplementasikan teknik observasi ini kepada peserta didik, tidak hanya peneliti saja tetapi berkolaborasi dengan guru sebagai observer pada saat penelitian berlangsung

3. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran, media yang digunakan, kurikulum yang diterapkan selama proses pembelajaran untuk memperoleh data awal dalam melakukan analisis kebutuhan. Peneliti juga melakukan wawancara untuk mengetahui kelayakan media mabo jurang yang akan diimplementasikan dalam proses belajar. Adapun pihak yang menjadi narasumber dari kegiatan wawancara ini yaitu guru kelas 2 SDN Jatimlerek 2 Plandaan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data dalam bentuk visual maupun foto atau video supaya proses pengembangan dan penelitian media “Mabo Jurang” terdapat gambar pada lampiran. Setiap langkah yang diambil, termasuk wawancara dan observasi, dan kegiatan lain yang mendukung penelitian, dilakukan pengambilan gambar.

5. Tes

Tes perolehan hasil pembelajaran diperoleh dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media mabo jurang yang menunjukkan efektifitas prosuk dalam pembelajaran matematika setelah menggunakan media pembelajaran mabo jurang. Tes ini berupa soal esai yang diberikan kepada peserta didik dengan jumlah 2 soal.

Pada penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data yang berupa analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Pada analisis data kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk hasil observasi,



wawancara, data dari ahli media dan ahli materi, serta tanggapan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Komentar dan revisi terhadap produk media pembelajaran mabo jurang adalah bagian dari data kualitatif yang diperoleh. Sedangkan Pada data kuantitatif dilakukan dengan menganalisis hasil dari validasi media pembelajaran. Validasi dilakukan menggunakan alat pengumpul data berupa kuisioner ahli media, ahli materi, guru kelas 2 dan peserta didik. Data kuantitatif yang diperoleh terdiri dari nilai angka yang dihasilkan dari alat penilaian yang digunakan untuk menilai media mabo jurang yang dibuat. Untuk teknik analisis data kuantitatif menggunakan pedoman skala likert. Skala likert pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Berikut merupakan pedoman penskoran pada penelitian dan pengembangan yang menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman skor penilaian skala likert

No	Data kualitatif	Skor
1.	Sangat baik = SB	4
2.	Baik = B	3
3.	Cukup = C	2
4.	Kurang = K	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menciptakan sebuah produk baru berupa media pembelajaran Mabo Jurang (Math Board Penjumlahan dan Pengurangan) materi soal cerita untuk kelas II sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jatimlerek 2 Plandaan yang beralamat di Keputran, Jatimlerek, Kec. Plandaan, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Untuk penelitian ini, model ADDIE yang memiliki langkah-langkah yang disusun secara sistematis dan interaktif.

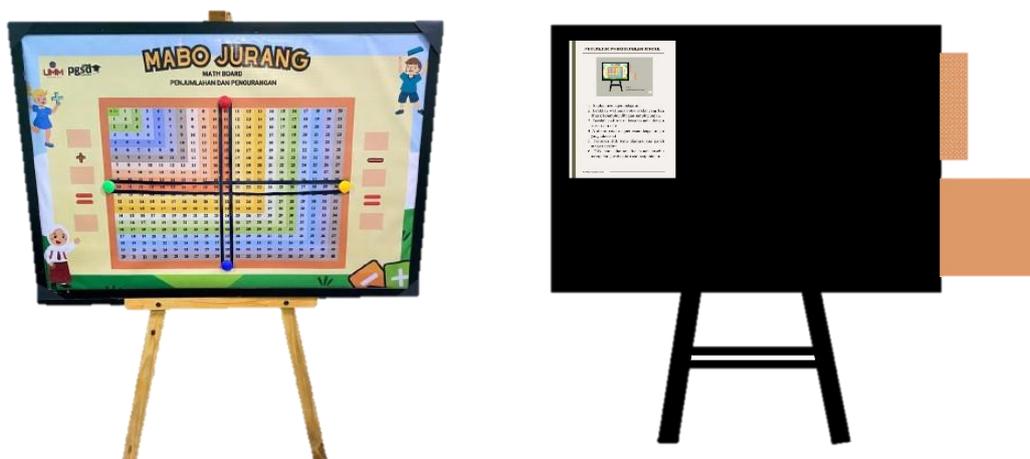
Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan awal dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Tahap awal ini dilakukan dengan kegiatan observasi di kelas II SDN Jatimlerek 2 Plandaan yang disertai dengan wawancara guru kelas di SD tersebut. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Jatimlerek 2 Plandaan ini menggunakan Kurikulum Merdeka pada semua kelas mulai kelas 1 sampai kelas 5 terkecuali kelas 3 dan 6 menggunakan K13. Hasil yang didapatkan dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik apabila menggunakan media untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, serta embelajaran yang menarik untuk menunjang proses pemebelajaran supaya peserta didik bisa dengan mudah memahami materi soal cerita.

Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Jatimlerek 2 Plandaan dilakukan setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Dari wawancara tersebut menghasilkan peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran mabo jurang pada saat pembelajaran matematika terutama materi soal cerita, media mabo jurang mudah digunakan oleh peserta didik di sekolah, media pembelajaran mabo jurang sesuai dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran layak digunakan oleh peserta didik karena materi yang disajikan mudah dipahami

Tahap selanjutnya yaitu perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini melibatkan penyusunan konten yang mencakup capaian dan tujuan pembelajaran, indikator, dan pembuatan modul ajar. Tidak hanya itu saja juga



dilakukan desain media yang dilanjutkan dengan pengembangan media yaitu mewujudkan desain produk yang telah dirancang menjadi produk nyata. Pada tahap pengembangan media pembelajaran ini yang dikembangkan yaitu media mabo jurang, berdasarkan hasil temuan dengan adanya media pembelajaran soal cerita bisa menjadikan peserta didik berpikir kritis untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada.



Gambar 1. Papan Mabo Jurang

Dalam konteks ini, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Uswa, A., & Alfiyah, H (2023) yang menyatakan dalam menggunakan media pembelajaran bisa mendukung peserta didik dalam pengembangan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman. Alat peraga dalam media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas belajar. Selain itu Septian, N., & Hasanudin C (2023) berpendapat bahwa alat peraga adalah sebuah alat yang bisa membantu dalam belajar yang bisa membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

Implementasi adalah tahap yang bertujuan untuk menguji efektivitas media. Media mabo jurang diimplementasikan terhadap peserta didik kelas II di SD Negeri Jatimlerek 2 Plandaan. Media ini telah melewati proses validasi materi dan media sehingga layak untuk diterapkan. Implementasi media Mabo Jurang dilakukan pada tanggal 12 Juni 2024 dengan jumlah 14 peserta didik di dalam kelas.



Gambar 2. Kegiatan Implementasi di Dalam Kelas

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam model ADDIE. Tahap-tahap sebelumnya berkesinambungan pada tahap evaluasi ini. Dalam model penelitian ADDIE, tahap evaluasi ditujukan untuk mengidentifikasi kekurangan dan meningkatkan keberhasilan.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Postest	Nilai
1	AZA	100	100	100
2	APZ	50	100	75
3	AAW	50	100	75
4	AKZA	50	100	75
5	AAR	100	100	100
6	DPR	50	50	50
7	EKAZ	50	100	75
8	FAA	100	100	100
9	MRDA	50	100	75
10	MRAR	100	100	100
11	NJRK	50	100	75
12	RAP	50	100	75
13	SFRM	100	100	100
14	CCF	50	50	50
Jumlah total				1125
Rata-rata				80%

Berdasarkan hasil evaluasi yang tertera pada Tabel 2, peserta didik di SD Negeri Jatimlerek 2 Plandaan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80%. Saat proses pengerjaan soal evaluasi, banyak peserta didik yang sudah memahami materi yang diajarkan, tetapi terdapat beberapa peserta didik masih mendapatkan skor rendah yaitu 50, karena kurang memahami pertanyaan sehingga peserta didik tersebut mengalami kesusahan saat mengerjakan soal evaluasi dan terdapat peserta didik yang bertanya meminta jawaban kepada teman sebangkunya.

Penelitian ini mengembangkan media mabo jurang untuk memenuhi kebutuhan kelas II di SDN Jatimlerek 2 Plandaan. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi matematika, khususnya soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan. Di samping itu, media ini bisa membuat mengurangi kebosanan pada saat pembelajaran. Pengembangan media ini juga memiliki tujuan dalam mendorong peserta didik untuk bisa berpikir kritis, sesuai dengan pendapat Gunansyah (2018) yang menyatakan bahwa kegiatan membaca dapat melatih kemampuan berpikir kritis. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran mabo jurang dalam penelitian ini dapat membantu pengajar dan peserta didik menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Media pembelajaran ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah media mabo jurang bisa memunculkan rasa semangat belajar untuk peserta didik, memikat minat tidak hanya peserta didik kelas II tetapi juga peserta didik dari kelas lain. Namun, kekurangan media ini adalah hanya dapat digunakan untuk pembelajaran matematika. Setelah melalui tahap penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media mabo jurang mempermudah proses pembelajaran, menjadikan peserta didik lebih interaktif, membantu mereka dalam mengerti dalam



penguasaan pembelajaran dengan lebih baik, meningkatkan antusiasme pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, bisa disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menghasilkan sebuah produk dengan nama media pembelajaran mabo jurang (math board penjumlahan dan pengurangan) yang diimplementasikan khusus pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita untuk kelas 2 sekolah dasar di SDN Jatimlerek 2 Plandaan pada kurikulum merdeka. Pengembangan media pembelajaran bisa membantu pengajar pada saat penyampaian materi saat pembelajaran di kelas dengan mudah, tidak ahanya guru saja peserta didik juga terbantu dengan adanya media pembelajaran ini. Dengan adanya media pembelajaran ini, peserta didik bisa memahami dan mendapatkan bantuan dalam mengerti materi soal cerita mengenai penjumlahan dan pengurangan selama proses pembelajaran. Penggunaan media math board penjumlahan dan pengurangan ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam berhitung dan memahami soal cerita Pengembangan media ini berbentuk media konkrit, mendapatkan hasil validasi media dengan rata-rata presentase 83% dan validasi materi mendapatkan rata-rata presentase 85%. Sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan untuk alat pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa persentase respon peserta didik mencapai 95%. Hal ini mengindikasikan bahwa media mabo jurang bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi belajar matematika secara efektif, terutama bagi peserta didik kelas 2 sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H., & Meita, F. (2021). Pengembangan Media Panlintarmatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian untuk Siswa Sekolah Dasar. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2 (1), 41-47.
- Alvia, Luluk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas 1 di MIN Sukosewu Blitar. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Aprilia, Rina. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 di Sekolah Dasar Swasta Roudlotul Ulum Bangil. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arnidha, Y. (2015). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Bilangan Cacah. *Jurnal E-DuMath*, 1(1), 52–63.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.



- Febrianti, Feby. (2024). *Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Pada Mteri IPAS kelas IV SD*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jannati Safina, Dina. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas Ii Sd Islam Leces Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Larasati, Rachma Puspita. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrabble Board Pada Tema 1 Subtema 1 kelas III di Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nabayi Razieh Tadayon, (2018). The Impact of Teaching Methods on Academic Achievement of Students. *International Journal of Education Investigations*.
- Rina Febriana. (2023). Implementasi Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 73-86.
- Rohani, R., Hadi Saputra, H., & Kholifatur Rosyidah, A. N. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas II Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 17–26.
- Saputra, T., & Mampouw, H. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bermedia Powtoon untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 314-328.
- Septian, N., & Hasanudin C. (2023). Manfaat Penggunaan Media Alat Peraga pada Pembelajaran Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Daring. Vol 1, No 1*.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.
- Uswa, A., & Alfiah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran “Kotak Berhitung” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Soal Cerita Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III Mi/Sd. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 63-73.

