

PENGEMBANGAN MEDIA PADINA MATERI PENYAJIAN DATA DALAM BENTUK DIAGRAM PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Rika Dwi Lestari¹, Frans Aditia Wiguna², Farida Nurlaila Zunaida³
¹PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, ²PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, ³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
rikadwi157@gmail.com, frans@unpkediri.ac.id, farida@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research has the aim of validating, practicality and effectiveness of media development in data presentation material in the form of bar charts for fifth grade students at SDN Bulusari 3. The method used in this research is the research and development (R&D) method with the development model used is the ADDIE is analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of this research are known from the results of media expert validation, which is 90% and material expert validation, which is 85.7%. Practicality results were obtained from teacher response questionnaires and student responses after using the learning media used, obtaining teacher practicality results of 96% and students of 98.5%. Effectiveness results were obtained through evaluation questions given to class V students with an average of 86.4%, while the KKM for class V was 70. The classical completion results were 95.2%. So, it can be concluded that the learning media developed can help students understand the learning material and have met the criteria for validity, practicality and effectiveness.

Keywords: Development, Padina Media, Data Presentation

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media padina materi penyajian data dalam bentuk diagram batang pada siswa kelas V SDN Bulusari 3. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini diketahui dari hasil validasi ahli media yaitu sebesar 90% dan validasi ahli materi yaitu sebesar 85,7%. Hasil kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang digunakan dengan memperoleh hasil kepraktisan guru yaitu sebesar 96% dan siswa sebesar 98,5%. Hasil keefektifan diperoleh melalui soal evaluasi yang diberikan kepada siswa kelas V dengan memperoleh rata-rata sebesar 86,4% sedangkan KKM kelas V adalah 70. Hasil ketuntasan klasikalnya yaitu sebesar 95,2%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Padina, Penyajian Data

A. Pendahuluan

Pada bidang pendidikan di Indonesia sekarang ini sudah sangat

berkembang. Setiap individu membutuhkan pendidikan sebagai acuan untuk meningkatkan

kemampuannya baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan adanya pendidikan setiap individu mampu dan dapat menghadapi perkembangan zaman. Menurut Nurmiawati et al (2022) Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki karakter, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Oleh karena itu, kurikulum dalam sebuah pendidikan sangat penting dan dijadikan sebagai acuan bagi para pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, dan menindaklanjuti proses pembelajaran yang dibina. Hal ini sudah ditetapkan dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat 3 yaitu: "Pemerintah pengesahkan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keamanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.

Menurut Wiyani (2013) dalam konteks sekolah, sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia

No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan. Pendidikan merupakan suatu hal yang wajib bagi setiap individu. Hal ini digunakan untuk mendukung perkembangan jaman modern sekarang ini. Pendidikan membentuk karakter bagi setiap individu. Dalam pendidikan juga memiliki kurikulum, kurikulum yang diterapkan sekarang dalam pendidikan yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang sudah diterapkan sejak tahun 2013 berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Dalam kurikulum 13 ada mata pelajaran yang ditekankan diantaranya adalah mata pelajaran tematik. Menurut

Abdullah (2018) Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar belajar maupun mengarahkan siswa agar aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran selama sekolah. Kurikulum 2013 juga menekankan pada peningkatan serta keseimbangan antara kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan siswa.

Proses pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013 juga diterapkan di SDN Bulusari 3. Salah satu materi pembelajaran matematika yang ada di kelas V yaitu penyajian data dalam bentuk diagram. Namun, ada salah satu mata pelajaran yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu mata pelajaran matematika pada materi penyajian data dalam bentuk diagram batang. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa siswa yang masih belum bisa memahami dan menguasai materi penyajian data dalam bentuk diagram.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses pembentukan pemahaman diri bagi siswa terhadap ilmu serta pengembangan baik secara pengetahuan, psikis maupun sosial. Perkembangan di dunia pendidikan

saat ini secara langsung maupun tidak langsung dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai macam teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan guna memberikan kesempatan bagi para pendidik agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik serta meningkatkan pembelajaran yang lebih maksimal. Salah satu yang dapat dilakukan ialah melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Menurut Zulfikri (2016) mengatakan bahwa statistika merupakan pembelajaran yang memiliki hubungan cara pengumpulan, penyajian, pengolahan data dan teknik hubungan analisis data. Salah satu materi dalam pembelajaran statistika kelas V yaitu penyajian data dalam bentuk diagram. Berdasarkan kurikulum materi tersebut merupakan materi statistika yang terdapat dalam setiap jenjang pendidikan salah satunya yaitu di sekolah dasar. Dalam mempelajari statistika, peserta didik diharuskan untuk bisa menyajikan sebuah data yang bertujuan untuk memudahkan dalam membaca,

memahami, maupun menganalisis data.

Maryati & Priatna, (2017) menyatakan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan seperti kesulitan menganalisis dan mengumpulkan jenis data pada diagram maupun tabel. Penyajian data ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga kemungkinan dapat memunculkan masalah. Oleh karena itu, para pendidik diharapkan dapat memahami serta mengembangkan media belajar yang sesuai dan tepat agar peserta didik dapat menguasai penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Tri Wahyuni et al., (2021) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi atau rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mengarahkan siswa dalam memberikan semangat belajar, dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu,

dapat memberikan keseragaman pengamatan dan persepsi, dan juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah serta kecepatan belajar siswa.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman materi agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Diterapkannya media pembelajaran tersebut guna untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi saat kegiatan pembelajaran. Menurut Della et al (2022) Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana, perantara yang digunakan dalam proses interaksi langsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, dan keterampilan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan dapat dijadikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V SDN Bulusari 3, diketahui bahwa pada hasil pembelajaran matematika masih kurang dan siswa kesulitan dalam

memahami materi penyajian data dalam bentuk diagram dengan baik. Dari 27 siswa ada 22 siswa yang masih mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan belajar (KKM) yaitu 65-70 dan terdapat 5 siswa yang mendapat nilai cukup baik yaitu antara 80-90. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas V menyampaikan bahwa nilai mata pelajaran matematika siswa kelas V masih dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya hal tersebut menjadikan siswa menjadi berfokus terhadap teori atau hanya berfokus pada materi yang terdapat dalam buku siswa maupun lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa kurang mendalami materi pelajaran.

Kemudian, berdasarkan hasil angket yang telah peneliti berikan pada siswa kelas V, terdapat 27 siswa menyampaikan bahwa siswa setuju dengan adanya media pembelajaran pada materi penyajian

data dalam bentuk diagram. Hal ini dikarenakan siswa sulit memahami materi jika hanya berpacu pada buku siswa maupun lembar kerja siswa (LKS) saja. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran serta dapat membantu siswa untuk memahami materi penyajian data dalam bentuk diagram agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dari permasalahan pembelajaran matematika pada materi penyajian data dalam bentuk diagram batang perlu adanya penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Salah satu media yang sesuai dengan materi penyajian data dalam bentuk diagram batang tersebut ialah media PADINA (Papan Diagram Berwarna) yang dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dibentuk lebih ringkas, jelas agar mudah dipahami, menarik dan membantu siswa dalam proses belajar. Dengan adanya masalah tersebut, dengan mengembangkan media PADINA (Papan Diagram Berwarna) diharapkan dapat memberikan pemahaman materi penyajian data

dalam bentuk diagram pada siswa dengan baik.

Berdasarkan paparan diatas peneliti ingin dan tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan R&D yang berjudul “Pengembangan media PADINA Materi Penyajian Data Dalam Bentuk Diagram Pada Siswa Kelas V SDN Bulusari 3”.

B. Metode Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016) Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Peneliti menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) agar dapat menghasilkan produk serta menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Model ini memiliki lima

tahap pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pada penelitian ini, instrument penelitian adalah angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes soal evaluasi siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah dekriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk menghitung kevalidan, kepraktisan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Setelah menghitung menggunakan rumus tersebut, hasilnya dikonversikan dengan kategori sebagai berikut.

Tabel 1
Kategori Penilaian Kevalidan

Presentase	Kategori Validasi	Keterangan
25%-40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41%-55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56%-70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71%-85%	Valid	Boleh

digunakan setelah direvisi kecil
 86%-100% Sangat valid
 Sangat baik digunakan
 Lalu, peneliti menghitung persentase skor rata-rata penilaian dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Tabel 2
Kategori Penilaian Kepraktisan

Presentase	Kategori Validasi	Keterangan
25%-40%	Tidak praktis	Tidak boleh digunakan
41%-55%	Kurang praktis	Tidak boleh digunakan
56%-70%	Cukup praktis	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71%-85%	Praktis	Boleh digunakan setelah direvisi kecil
86%-100%	Sangat praktis	Sangat baik digunakan

Analisis data keefektifan diperoleh melalui nilai hasil belajar

sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan tes ataupun soal evaluasi untuk mengetahui keberhasilan media PADINA materi penyajian data dalam bentuk bentuk diagram yang telah diajarkan. Apabila hasil sesudah pembelajaran lebih dari 70 (KKM), maka media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif. Namun, jika hasil sesudah pembelajaran kurang dari 70 (KKM), maka media yang dikembangkan dikatakan tidak efektif. Untuk mendapatkan data keefektifan media PADINA dapat dilakukan dengan menggunakan metode ketuntasan klasikal yaitu sebagai berikut.

Ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut, hasilnya akan dikonversikan dengan kriteria berikut.

Tabel 3 Kriteria Pencapaian Penilaian (Keefektifan)

Kriteria Pencapaian Penilaian (Keefektifan)	Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran
---	--

00%-20%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
21%-40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
41%-60%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak digunakan.
61%-80%	Cukup valid, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
81%-100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran padina. Pengembangan media yang dilakukan pada media pembelajaran ini mengenai materi penyajian data

dalam bentuk diagram pada siswa kelas V SDN Bulusari 3. Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti di SDN Bulusari 3, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran matematika materi penyajian data dalam bentuk diagram. Peneliti mengetahui bahwa siswa kelas V SDN Bulusari 3 kesulitan dalam memahami materi penyajian data dalam bentuk diagram dengan baik, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa hanya fokus pada materi yang ada dalam buku guru maupun buku siswa, siswa sulit memahami materi jika hanya berpacu pada buku siswa maupun lembar kerja siswa (LKS). Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk memecahkan permasalahan pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik.

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat tiga jenis data yaitu kevalidan,

kepraktisan, dan keefektifan. Setelah dikembangkan media pembelajaran tersebut dilakukan uji validasi media untuk mengetahui nilai kevalidan dari media pembelajaran sebelum digunakan pada siswa kelas V SDN Bulusari 3. Data kevalidan diperoleh melalui angket yang dilakukan kepada dua validator atau ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Aspek materi	1. Kesesuaian antara KD dengan indikator	5
2.	Aspek penilaian	2. Kalimat yang digunakan jelas dan singkat	5
		3. Tulisan pada kartu soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4
		4. Ukuran huruf yang digunakan dapat dibaca dengan jelas	5
3.	Aspek desain	5. Desain media menarik	5
		6. Media aman dan mudah digunakan	4
		7. Warna media yang digunakan tidak mengganggu	
4.	Aspek grafis	8. Penyajian materi pada	4

media sangat jelas dan mudah dipahami

Setelah dihitung menggunakan rumus yang telah dijabarkan sebelumnya maka diketahui skor dari validasi ahli media yaitu 90% yang berarti media pembelajaran ini sangat valid dan sangat baik digunakan.

Tabel 5

Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Aspek materi	1. Kesesuaian antara KD dengan indikator	4
		2. Materi pada media mudah dipahami oleh siswa	4
		3. Materi pada media dapat membantu siswa dalam memahami materi	5
2.	Aspek kebahasaan	4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	4
		5. Kalimat yang digunakan menimbulkan makna ganda	4
		6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan berfikir siswa	5
3.	Aspek belajar mandiri	7. Materi pada media mudah diterima oleh siswa	4
		8. Materi pada media dapat menarik perhatian siswa untuk	5

belajar

Setelah dihitung menggunakan rumus yang telah dijabarkan sebelumnya maka diketahui skor dari validasi ahli materi yaitu 87,5% yang berarti media pembelajaran ini sangat valid dan sangat baik digunakan.

Hasil uji kepraktisan diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa kelas V. Uji kepraktisan ini digunakan untuk mengkaji media pembelajaran sudah praktis atau belum. Hasil uji kepraktisan tersebut sebagai berikut.

Tabel 6
Hasil Angket Respon Guru

No.	Indikator	Skor
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	5
2.	Media PADINA dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran.	5
3.	Kata yang disajikan dalam kartu soal dapat dipahami dengan baik oleh siswa.	4
4.	Media PADINA mendukung dan memotivasi aktivitas belajar siswa.	5
5.	Bahasa dan huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.	5

Setelah dihitung menggunakan rumus yang telah dijabarkan sebelumnya maka diketahui skor kepraktisan dari guru yaitu 96% yang

berarti media pembelajaran ini sangat praktis dan sangat baik digunakan.

Tabel 7
Hasil Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajar n.				2	7
2.	Media PADINA membantu memahami materi pembelajar n.				2	7
3.	Kata yang disajikan dalam kartu soal dapat dipahami dengan baik.			6	2	1
4.	Mendukung dan memotivasi untuk semangat belajar.				2	7
5.	Bahasa dan huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.		4	2	3	

Setelah dihitung menggunakan rumus yang telah dijabarkan sebelumnya maka diketahui skor kepraktisan dari guru yaitu 98,5% yang berarti media pembelajaran ini sangat praktis dan sangat baik digunakan.

Kemudian, keefektifan dari media yang dikembangkan. Keefektifan media pembelajaran diperoleh dari hasil belajar siswa setelah mengerjakan soal evaluasi. Data keefektifan diketahui dari pretest dan posttest. Adapun jumlah responden dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa. Diketahui hasil rata-rata pretest siswa kelas V sebelum menggunakan media padina yaitu 63,3. Hal tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dikarenakan KKM di kelas V yaitu 70. Keberhasilan siswa dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh sama ataupun lebih dari KKM. Setelah menggunakan media PADINA di kelas V, nilai yang dihasilkan oleh siswa mengalami perubahan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil posttest siswa, yang dimana rata-rata nilainya mencapai 86,4, yang berarti nilainya lebih dari KKM. Maka, media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk digunakan sesuai dengan pedoman kriteria keefektifan. Hasil ketuntasan klasikalnya yaitu 95,2% berdasarkan indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal dinyatakan berhasil apabila rata-rata kelas mendapat nilai lebih dari 70. Dengan demikian,

media PADINA ini sangat efektif dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media PADINA (Papan Diagram Berwarna) materi penyajian data dalam bentuk diagram pada siswa kelas V SDN Bulusari 3 sangat baik digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran matematika khususnya pada materi penyajian data. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli media yang memperoleh sebesar 90% dan hasil validasi materi sebesar 87,5%. Lalu, pada kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang digunakan dengan perolehan hasil skor respon guru 96% dan respon siswa 98,5%. Hasil keefektifan media pembelajaran ini memperoleh rata-rata 86,4%, sedangkan KKM kelas V adalah 70. Kemudian, jika dibandingkan dengan KKM, nilai tersebut dihitung ketuntasan klasikalnya yaitu memperoleh 95,2%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam mata pelajaran Matematika Kelas V SDN Bulusari 3 khususnya pada materi penyajian data dalam bentuk diagram batang.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Tematik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas II SDN 4 Kabila Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(2), 101. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.2.101-120.2018>

Della, A., Putri, H., Hunaifi, A. A., & Wiguna, F. A. (2022). Pengembangan Media 3D Hologram pada Pembelajaran PPKn Materi Hubungan antara Simbol dan Sila-Sila Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 849–856.

Maryati, I., & Priatna, N. (2017). Analisis Kesulitan Dalam Materi Statistika Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Statistis. *PRISMA Universitas Suryakencana*, 6.

Nurmiawati, M., Nurlaila Zunaidah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, F., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD pada Materi Pecahan. *Seminar Nasional Sains, November*, 2022. <https://proceeding.unpkediri.ac.id>

[/index.php/seinkesjar/article/view/3027](https://index.php/seinkesjar/article/view/3027)

Sugiyono. (2016). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Tri Wahyuni, K. M., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi Blended Learning Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 193. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35970>

Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*.

Zulfikri. (2016). Pengaruh Mata Kuliah Statistik Terhadap Kemampuan Analisa Data Kuantitatif Mahasiswa Prodi S-1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2011-2012 Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry. *Libria*, 8(1), 111–128. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/libria/article/view/1229>