

**PENGARUH MEDIA DOMINO PERKALIAN TERHADAP PENINGKATAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS 2 DI SDN MANDALA I**

Siti Rofiqoh<sup>1</sup>, M. Ridwan<sup>2</sup>, Framz Hardiansyah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD STKIP PGRI Sumenep

[21862061a002341.student@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:21862061a002341.student@stkipgrisumenep.ac.id)<sup>1</sup>,

[mridwan@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:mridwan@stkipgrisumenep.ac.id)<sup>2</sup>, [framz@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:framz@stkipgrisumenep.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The study has grounded in the problem of student's difficulties in learning of mathematics and the lacking of use of educational media. The goal of this exploration is to investigate the effectiveness of multiplication domino learning media effect the enhancement of critical thinking skills in 2 grade students in mathematics at SDN Mandala I, Rubaru District Sumenep Regency. This research is categorized as quantitative study that employs a numerical approach to test hypotheses and collect measurable and statically analyzable data with an experimental approach, utilizing a One Group Pretest-Posttest Design. The data collection methode applied by the researcher is total sampling that is 12 students. The findings of this research show that the multiplication domino learning media has an effect on enhnacing the critical thinking skills os 2 grade at SDN Mandala I, as seen from the the increasing value in the pretest score of 36.6 that given before the treatment, and the posttest scores of 71.6 given after given treatment.*

*Keywords: Domino Learning Media, Critical Thinking Skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini berlatar belakang masalah kesulitan siswa belajar matematika dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan karena bertujuan untuk mengkaji adakah pengaruh media pembelajaran domino perkalian terhadap peningkatan kemampuan dalam berpikir kritis siswa mata pelajaran matematika kelas 2 di SDN Mandala I Kecamatan Rubaru Kabupaten Sumenep. Penelitian ini termasuk pada kategori penelitian kuantitatif untuk menguji hipotesis dan mengumpulkan data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistic dengan pendekatan eksperimen, yang menerapkan desain penelitian One Group Pretest-Posttest. Pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti menggunakan teknik total sampling yaitu 12 siswa. Hasil pada penelitian ini menunjukkan terdapat terdapat pengaruh media domino perkalian terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 2 SDN Mandala I yang dapat dilihat dari peningkatan dari nilai hasil pretest sebesar 36.6 sebelum memberikan perlakuan dan posttest sebesar 71.6 yang diberikan setelah diberikan perlakuan.

Kata Kunci: Media Domino Perkalian, Kemampuan Berpikir Kritis

**A. Pendahuluan**

Dalam UU RI Sisdiknas No. 20  
Thn. 2003 pasal 1 ayat 1 memaparkan

bahwa "Pendidikan adalah usaha  
sadar dan terencana untuk  
mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Indonesia, 2003). Dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif tentunya para guru atau pendidik harus memiliki *skill* atau kemampuan dalam mengelola kelas agar suasana pembelajaran menjadi aktif serta menyenangkan, khususnya dalam memahami konsep matematika, yang kerap dianggap sebagai disiplin ilmu yang menantang oleh sebagian besar siswa.

Matematika termasuk pada salah satu bidang pengetahuan fundamental yang relevan dalam kehidupan sehari-hari dan matematika juga disebut sebagai akarnya ilmu karena perannya yang besar (Rachmantika & Wardono, 2019). Matematika termasuk pada mata pelajaran dasar karena matematika dapat membekali para peserta didik dengan konsep dasar dalam kehidupannya, mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis

(terstruktur). Akan tetapi, matematika juga sering dianggap pelajaran yang membosankan dan sulit sehingga diperlukan inovasi baru untuk membangkitkan keaktifan peserta didik (Ardiansyah et al., 2024). Permendikbud No. 008 Th. 2022 juga menyatakan bahwa pelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemandirian, kreativitas dan kemampuan bernalar kritis peserta didik (Kemdikbudristek, 2022). Peserta didik bukan hanya sebagai pendengar informasi, tapi peserta didik juga harus mampu berpikir kritis didalam proses belajarnya. Dalam belajar matematika tentunya banyak soal-soal yang nantinya harus diselesaikan dan dipecahkan oleh para siswa yang tentunya melalui cara berpikir.

Berpikir kritis merupakan cara berpikir rasional dalam mengumpulkan informasi yang ingin diketahui dalam menyelesaikan suatu masalah dan mempertimbangkan tindakan apa yang harus dilakukan dalam masalah yang dihadapinya (Kurniawati & Ekayanti, 2020). Maka dari hal itu, pada materi perkalian mata pelajaran matematika ini siswa diharapkan bisa berpikir secara kritis dalam memecahkan atau

menyelesaikan suatu masalah seperti soal-soal perkalian yang diberikan oleh guru yang tidak luput dari kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis termasuk dalam *High Order Thinking Skill* atau keterampilan tingkat tinggi yang dapat diartikan bahwa berpikir kritis itu ialah kemampuan untuk dapat berpikir dengan rasional, sistematis, reflektif, dan produktif dalam membuat sebuah keputusan yang bijak (Hidayah et al., 2017). Kemampuan berpikir kritis perlu dibangun sejak awal pada diri peserta didik melatih diri menghadapi serta menyelesaikan masalah yang muncul di kehidupannya dengan cerdas, sistematis, dan berbasis strategi yang efektif. Berpikir kritis sangatlah diperlukan untuk membantu dalam proses memecahkan suatu masalah atau dalam mencari solusi dari suatu masalah dengan cara menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan atau menyajikan informasi dengan logis. Saputra (2020) juga mengatakan bahwa kemampuan dalam berpikir kritis itu sangat penting karena diperlukan dalam proses mencari solusi atau memecahkan masalah. Serta berpikir kritis dalam pendidikan akan

membantu dalam mengkonstruksi pengetahuan.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh sejumlah guru sehingga berdampak pada pembelajaran, seperti pembelajaran terasa monoton dan para peserta didik cenderung merasa jenuh, sehingga dari hal tersebut guru perlu cerdas dalam memilih media yang tepat agar dapat mendukung proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman peserta didik. Suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dapat tercipta karena adanya penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan didalamnya tentu akan menjadikan sehingga para peserta didik tidak merasa bosan. Peran media pembelajaran itu sangatlah penting karena media pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki peran sebagai sarana komunikasi yang bersifat non-verbal yang mana media harus ada dan digunakan dan dimanfaatkan pada setiap kegiatan pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal (Supriyono, 2018). Seperti pendapat yang dikatakan oleh Hardiansyah (2022) peserta didik mengalami suatu masalah yang dimana peserta didik tidak secara

cepat untuk dapat memahami materi atau konsep yang terdapat dalam pembelajaran dikarenakan peserta didik tidak dapat mengingat pelajaran mereka untuk waktu lama. Maka dari itu, media pembelajaran sangatlah dibutuhkan karena dapat menjadi penunjang dalam membantu untuk cepat memahami materi dan juga dapat merangsang berpikir kritis peserta didik.

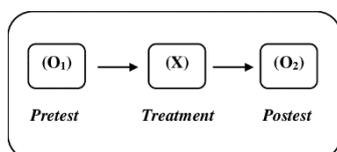
Ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Zaharah et al., (2024) di antaranya :

- a. Peserta didik akan mudah paham terhadap materi yang diajarkan.
- b. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru mudah tercapai.
- c. Siswa terdorong untuk belajar berpikir secara kritis dan menganalisis materi yang diberikan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan adanya beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, agar siswa kelas 2 SDN Mandala I dapat meningkatkan berpikir kritis dalam materi perkalian

dalam mata pelajaran matematika dapat menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan yaitu media domino perkalian. Sesuai dengan hasil observasi di kelas 2 SDN Mandala I masih banyak kesulitan siswa dalam memecahkan pertanyaan atau pun soal-soal perkalian yang diberikan guru. Para siswa masih belum mampu mengingat perkalian dengan cepat sehingga mereka kesulitan dalam berpikir disaat memecahkan soal perkalian yang diberikan. Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya sangat perlu dan penting agar dapat membantu Siswa dapat lebih mengerti konsep perkalian yang diajarkan. Salah satu yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan media domino perkalian. Media domino merupakan sebuah kartu yang biasa digunakan dalam permainan yang berbentuk persegi panjang dan terbagi menjadi sisi atas dan bawah dan memiliki ciri khas dengan bulatan warna merah di kedua sisinya. Media domino ini dapat memudahkan para peserta didik memahami materi pembelajaran dengan cepat dan menyenangkan (Bahroyni et al., 2020).

Studi terdahulu yang sudah dilakukan oleh Juliansyah (2019) menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen ada perbedaan perbandingan hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran berbantuan media domino dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut, terbukti dengan nilai mean (rata-rata) *posttest* kelas 2 B memperoleh nilai mean 88% lebih tinggi dibanding dengan kelas 2 A yang mencapai 84% pada pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan. Maula et al., (2023) juga menyatakan dalam penelitiannya yang menggunakan desain kuasi eksperimen (*None Equivalent Control Group Pretest-Posttest*) bahwa media domino cocok digunakan Dalam pembelajaran matematika (topik pecahan) guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Terlihat dari hasil *pretest - posttest* di kelas eksperimen menunjukkan nilai N-Gain dengan kategori sedang sebesar 0,55, sementara kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain kategori rendah, yaitu 0,29.



Berdasarkan pada latar belakang dan uraian studi terdahulu, penelitian ini bermaksud untuk mengkaji apakah media domino perkalian berpengaruh dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa mapel matematika kelas 2 di SDN Mandala I?

## **B. Metode Penelitian**

Peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen sendiri ialah suatu bentuk penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji kausal (sebab akibat) antara variabel tertentu. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2021) metode eksperimen ini merupakan pendekatan yang melibatkan pelaksanaan percobaan, di mana hasilnya digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel bebas/independen terhadap variabel terikat/dependen dalam suatu kondisi yang terkontrol. Desain dari penelitian ini ialah Pre-Eksperimental jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Pretest dilaksanakan sebelum memberikan perlakuan sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan.

Gambar 1 Rancangan Penelitian

Keterangan:

O1 = skor pretest (sebelum diberikan intervensi atau tindakan)

X = tindakan atau perlakuan yang diberikan

O2 = skor posttest (setelah menerima intervensi atau tindakan).

Variabel penelitian merujuk pada segala hal dapat digunakan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari, kemudian menghasilkan informasi yang akan disimpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2007). Variabel penelitian ini memiliki dua macam yaitu, variabel independent/bebas yaitu media domino perkalian dan variabel dependen/terikat yaitu kemampuan berpikir kritis.

Populasi dan sampel penelitian ini ialah siswa kelas 2 SD di SDN Mandala I, Kecamatan Rubaru, Kabupaten Sumenep yang berjumlah 12 peserta didik. Sugiyono (2013) teknik pengumpulan data ialah langkah yang penting dan strategis, karena dalam hal ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data. Dengan hal ini, peneliti akan mendapat informasi atau data dengan standar riset yang telah ditetapkan. Dalam studi ini, peneliti menerapkan tes (5 soal uraian, tiap soal memiliki 4 subsoal), observasi dan dokumentasi.

Dalam teknik analisa data peneliti melakukan:

- a. Uji prasyarat yaitu, uji normalitas, validitas dan reabilitas.
- b. Uji hipotesis yaitu menggunakan *paired sample t-test*. Dalam pengolahan data hasil penelitian ini peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 25.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil**

*Test of normality* (uji normalitas) menggunakan *Saphiro Wilk* dimana uji normalitas *Saphiro Wilk* digunakan apabila jumlah sampel kurang dari 30 dengan ketentuan jika sig. > 0.05 maka dapat diartikan data berdistribusi normal dan jika sig. < 0.05 berarti data tidak berdistribusi normal. Gambar 2 memperlihatkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,311 dan pada posttest 0,28, yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data disimpulkan terdistribusi normal.

**Gambar 2. Uji Normalitas  
Saphiro Wilk**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.171	12	.200*	.923	12	.311
Posttest	.256	12	.029	.840	12	.028

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah uji normalitas, langkah selanjutnya adalah tes validitas digunakan untuk mengevaluasi keabsahan instrumen pada penelitian. Nilai mean dari 5 soal yang digunakan sebagai instrumen menunjukkan bahwa r-hitung yaitu  $0.875795 > r$ -tabel  $0.8054$  dan instrumen dikategorikan valid sebab nilai r-hitung  $>$  dari r-tabel.

**Gambar 3. Uji Reabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.914	5

Selanjutnya, uji reliabilitas dari gambar 3 menunjukkan instrumen tersebut dapat diandalkan karena nilai Cronbach's Alpha mencapai  $0,914$ , yang jauh melebihi batas minimal  $0,6$  dan menunjukkan instrumen tersebut reliabel.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t untuk menganalisis perbandingan yang signifikan antara 2 mean dari 2 sampel yang terkait. Kriteria dalam pengujian hipotesis ini yaitu:

Ho: tidak ada pengaruh media domino perkalian terhadap kemampuan berpikir kritis

Ha: terdapat pengaruh media domino perkalian terhadap kemampuan berpikir kritis

**Gambar 4. Paired Samples Statistic**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	36.67	12	16.967	4.898
	Posttest	71.67	12	16.833	4.859

Gambar 4 merupakan deskriptif statistik dari dua data yang diuji yaitu pretest dan posttest. Dari hasil *paired samples statistic* diatas menunjukkan mean atau rata-rata nilai pretest ialah  $36.6$  dan mean dari posttest ialah  $71.6$ .

**Gambar 5. Paired Samples Correlations**

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	12	.952	.000

Pada *paired samples correlations* berfungsi untuk mengetahui ada atau tidak keterkaitan antara pretest dan posttest. Namun, jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , bermakna terdapat hubungan antara keduanya dan sebaliknya. Nilai signifikansi pada gambar 5 menunjukkan nilai signifikansi  $0.000$  menunjukkan adanya keterkaitan antara pretest dan posttest karena sig.  $> 0.05$ .

Gambar 6. Paired Sample Test

**Paired Samples Test**

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-35.000	5.222	1.508	-38.318	-31.682	-23.216	11	.000

Diketahui dari gambar 6, signifikansi (2-tailed) bernilai 0.000 mengindikasikan bahwa  $H_a$  diterima sementara  $H_o$  ditolak.  $H_a$  diterima berarti terdapat pengaruh penggunaan media domino dalam perkalian terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Keputusan ini diambil berdasarkan ketentuan apabila nilai signifikansi (sig.) kurang dari 0,05  $H_o$  akan ditolak dan  $H_a$  diterima dan sebaliknya.

**Pembahasan**

Penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan antara kondisi awal dan akhir setelah diterapkannya intervensi atau perlakuan dalam pembelajaran yang menggunakan media domino perkalian terhadap peningkatan berpikir kritis. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 SDN Mandala I pada mata pelajaran matematika materi perkalian. Perbedaan ini terlihat dari hasil pretest dan posttest

peserta didik di kelas 2 SDN Mandala I.

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum memberikan perlakuan kepada siswa adalah memberikan pretest untuk menilai tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan tes yang diberikan. Nilai pretest memperoleh nilai min=15 dan nilai max=65. Dari hasil pretest dapat disimpulkan nilai yang diperoleh masih tergolong sangat rendah.

Setelah dilakukan pretest, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan atau treatment pada siswa menggunakan media domino perkalian. Setelah diberikan treatment, peneliti melanjutkan dengan memberikan tes lanjutan yaitu posttest untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa. Hasil posttest memiliki nilai min=55 dan nilai max=100.

Setelah mengetahui hasil pretest dan posttest, disimpulkan bahwa media domino berdampak positif untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Langkah selanjutnya setelah hasil pretest dan posttest diperoleh, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji t yang mana nilai

mean dari pretest memperoleh nilai 36.6 dan pada nilai posttest mendapat nilai mean 71.6. Hasil *paired sample test* pada gambar 6 diatas memiliki nilai signifikansi (2-tailed) 0.000 yang mengindikasikan bahwa penggunaan media domino memberikan pengaruh pada meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa.

Meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa tak luput karena adanya salah satu faktor, yaitu penggunaan media domino seperti yang dikatakan oleh Amelia et al., (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran akan membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam penyelesaian masalah. Dan juga pernyataan ini didukung dengan pernyataan Fajar et al., (2020) bahwa media domino yang termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif, dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih sederhana, mudah dipahami dan juga media pembelajaran yang tepat dapat menjadi strategi untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media domino dalam pembelajaran perkalian terbukti berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas 2 SDN Mandala I. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor pretest sebesar 36.6 yang diberikan sebelum perlakuan dan nilai posttest sebesar 71.6 yang setelah perlakuan(treatment) diberikan kepada siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, U., Sinaga, P., Nahdlatul, U., & Sumatera, U. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar pada Materi Struktur dan Fungsi 2023 / 2024 Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 101928 2023 / 2024 Rantau Panjang*. 3(2), 150–154.
- Ardiansyah, M. R., Kuswandi, I., & Ridwan, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di Malaysia. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55943/jipmuktj.v5i2.293>
- Bahroyni, S., Mudzakkir, Rohmah, N., Rohmawatul, U., & Rohman, K. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN KARTU DOMINO TERHADAP*

- PENGUASAAN MUFRODAT.  
8(1), 171–179.
- Fajar, M. A., Rahmawati, E., & Susilo, A. (2020). The effectiveness of interactive media in enhancing students' understanding of complex concepts. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 112–125.
- Hardiansyah, F. (2022). *The Implementation of Democratic Character Education Through Learning of Social Science Materials of Ethical and Cultural Diversity in Elementary School*. 3(2), 234–241.  
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.101>
- Hidayah, R., Salimi, M., & Susiani, T. S. (2017). *Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian*. 01(02).
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang RI Tahun No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Issue 1, pp. 1–42).  
[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU\\_tahun2003\\_nomor020.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf)
- Juliansyah, R. A. (2019). *PENGARUH MEDIA DOMINO MATEMATIKA ( DOMAT ) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS II SDN*. 1–115.
- Kemdikbudristek. (2022). *SK BSKAP 008 Th. 2022* (Issue 021).
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *PeTeKa*, 3(2), 107–114.
- Maula, S. M., Acesta, A., & Nugraha, F. F. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA ( Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan )*. 8(36), 89–99.
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 439–443.
- Saputra, H. (2020). “Kemampuan Berfikir Kritis Matematis.” *April*, 1–7.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. CV Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Zaharah, F., Husna, M., Sa, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). *How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media*. 3(2).