

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMARTBOX UNTUK
MENINGKATKAN RESILIENCE BELAJAR MATEMATIKS PESERTA DIDIK
PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS 1
SEKOLAH DASAR**

Siti Oktavia Etik Candrawati¹, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Ronggolawe

1oktavia67897678@gmail.com, 2wendriwiratsiwi3489@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop innovative game-based learning media called smartbox, to improve the resilience of learning mathematics in grade 1 elementary school students on addition and subtraction materials. Using a research approach and the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the product is tested for validity, practicality, and effectiveness. The results show that the smart box media is valid in terms of content and design, practical in use in the classroom, and effective in improving resilience indicators such as self-confidence, perseverance, and the ability to face difficulties in learning mathematics.

Keywords: *mathematics, learning resilience, smart box media, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan yang di sebut smartbox, guna meningkatkan resiliensi belajar matematika pada siswa kelas 1 SD pada materi penjumlahan dan pengurangan. Menggunakan pendekatan penelitian dan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), produk di uji levalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Hasil menunjukkan media smart box valid secara isi dan desain, praktis dalam penggunaan di kelas, serta efektif dalam meningkatkan indikator resiliensi seperti kepercayaan diri, ketekunan, dan kemampuan menghadapi kesulitan belajar matematika.

Kata Kunci: matematika, resiliensi belajar, media smart box, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Dalam proses belajar akan di temui kesulitan dalam kegiatan pembelajarannya, khususnya dalam pembelajaran matematika. Siswa

menghadapi berbagai tantangan proses pembelajaran matematika terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan matematis yang di inginkan. Ini termasuk tantangan yang

di rancang secara sengaja untuk membiasakan siswa dengan aktivitas berpikir dan memecahkan masalah (Hutauruk, 2020). Siswa tidak tertarik untuk belajar matematika karena mereka menganggapnya sulit. Akibatnya, sejumlah besar siswa mengalami kesulitan belajar matematika (Permatasari, 2021). Matematika adalah pelajaran yang diajarkan secara sistematis dan tepat sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Itu juga penting untuk meningkatkan daya pikir dan membangun hubungan dengan ilmu lain. Mata pelajaran matematika sangat penting untuk dipelajari. Tetapi banyak siswa yang takut mempelajari matematika masih menganggap matematika yang abstrak ini sulit. Akibatnya, untuk mencapai hasil yang optimal kemampuan penalaran matematis siswa diperlukan (Marfu, 2022).

Resiliensi matematis adalah istilah "matematis" menacu pada kemampuan untuk belajar matematika dengan baik. (Sugandi(2017) dalam (Azizah & Abadi, 2022) menyatakan bahwa resiliensi matematis adalah bagian penting dari pembelajaran matematika, bersama dengan kemampuan siswa untuk memahami

dan menggunakan matematika dalam berpikir, bertindak, dan Resiliensi matematis diperlukan bukan hanya untuk mendapatkan nilai atau lulus; ini menunjukkan resiliensi kemampuan sangat penting bagi siswa.

Dunia pendidikan sering menghadapi masalah pembelajaran yang buruk, sepanjang kegiatan belajar, mengajar siswa lebih banyak secara teori. Pembelajaran di kelas lebih berfokus pada kemampuan siswa untuk memahami apa yang diajarkan. Siswa tidak benar-benar memahami pelajaran karena teori yang mereka pelajari tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Di harapkan kehadiran guru akan membantu perkembangan dan kreativitas siswa saat belajar. untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memiliki pengetahuan teoritis, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan tersebut untuk masa depan. Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran karena merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas pengetahuan siswa mereka. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mereka. Dengan

menggunakan media yang menarik, guru dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan membuat materi pelajaran menjadi mudah dipahami. Guru juga dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk terus mengetahui. Di institusi pendidikan formal, Pengelolaan alat bantu pembelajaran di institusi pendidikan formal sangat penting. Media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran, dan guru harus memiliki kemampuan untuk memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan sekolah (IKHSAN, 2022).

Berdasarkan temuan dari wawancara yang dilakukan peneliti pada 19 Maret 2024 dengan guru kelas 1 di SDN 3 Sendangharjo Tuban, Di peroleh informasi bahwa SDN 3 Sendangharjo telah menerapkan kurikulum merdeka untuk proses pembelajaran yang terjadi di SD tersebut. Proses pembelajaran matematika disini guru menggunakan bahan ajar buku pegangan atau LKS. Untuk Penggunaan media pembelajaran, guru masih memanfaatkan lingkungan sekitar, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik atau digital karena guru menganggap

peserta didik di sana belum bisa memahami materi terutama pada pembelajaran matematika.

Namun, berdasarkan temuan peneliti pada tanggal 19 Maret yang bertempat di SDN Sendangharjo 3. Pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas 1, alat yang di gunakan oleh guru hanyalah buku paket/LKS, papan tulis, dan spidol. Guru menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan pembelajaran. Siswa mendengarkan guru menjelaskan di awal pembelajaran, tetapi mereka mulai ribut sendiri dan mulai senang bermain sendiri, mengantuk dan mulai tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Mereka menjadi bosan dan kehilangan minat pada pembelajaran. Pada saat peserta didik di minta untuk menjawab pertanyaan, beberapa peserta didik tidak mampu mengerjakan karena tidak mampu mengerjakan karena tidak memahami penjelasan dari guru. Materi yang sulit di pahami dan di mengerti oleh kelas 1 dalam Matematika termasuk penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu, salah satu cara untuk membantu proses pembelajaran matematika di SDN 3 Sendangharjo adalah smartbox sebagai media

pembelajaran. Alat atau media yang disebut "kotak pintar" adalah kotak yang penuh dengan gambar dan kata-kata yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa dan menyampaikan materi pembelajaran (Aminah & Yusnaldi, 2024). sehingga dapat menarik peserta didik untuk senang belajar matematika tanpa mempunyai anggapan bahwa belajar matematika itu sulit. Karena telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar melalui pembelajaran berbasis permainan, Smart box adalah alat pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar.

Studi sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini, yaitu (Rahmawati, 2019), berdasarkan Uji ahli dan lapangan terbatas menunjukkan media pembelajaran Smart Box Mathematis, sebagai hasil dari penelitian pengembangan, dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kelas 1 SD, khususnya pada materi penjumlahan bilangan 1-20. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Alat pembelajaran matematika Smart Box dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kelas 1. SD kanisinius lendoyong, khususnya pada materi penjumlahan bilangan 1-20.

Berdasarkan Penelitian terdahulu berfokus untuk mengembangkan minat dan hasil belajar matematika, sedangkan pada penelitian ini peneliti berfokus untuk mengembangkan resiliensi belajar peserta didik dalam belajar matematika. Resiliensi belajar merupakan konstruk yang berbeda dari minat dan hasil belajar. peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana media smartbox ini dapat mempengaruhi aspek-aspek resiliensi itu sendiri seperti ketekunan, kepercayaan diri, dan kemampuan mengatasi frustrasi dalam matematika.

Berdasarkan hasil uraian permasalahan diatas, maka peneliti berencana akan mengembangkan media smart box materi penjumlahan dan pengurangan. Di harapkan dengan di kembangkannya media smart box ini, dapat memberikan alternative media untuk pendidik untuk mempermudah pemahaman siswa tentang penjumlahan dan pengurangan.

B. Metode Penelitian

Studi ini memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode ini dipilih karena tujuannya yang relevan, yaitu membuat dan menguji suatu produk bekerja dengan

baik. atau meningkatkan produk sebelumnya. Di dalam konteks skripsi ini, metode R&D digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Smartbox (sebuah alat belajar berbentuk kotak pintar yang di dalamnya berisikan materi dan juga papan evaluasi) yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas satu mengenai materi penjumlahan dan pengurangan. Dalam proses pengembangan Smartbox, peneliti mengikuti "Model ADDIE" mengacu pada proses berikut: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi, dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE ini dipilih karena memiliki tahapan kerja yang sistematis, lugas, mudah dipahami, dan secara khusus berfokus pada penyelesaian masalah pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan serta karakteristik siswa (Hidayat & Nizar, 2021).

Tahapan-tahapan model ADDIE meliputi:

1. Analisis: Tahap pertama bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik kelas 1 di SDN Sendangharjo 3
2. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang spesifikasi dan strategi pengembangan kotak pembelajaran pintar untuk meningkatkan ketahanan siswa dalam belajar matematika pada bahan pelajaran penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SDN berdasarkan hasil analisis.
3. Tahap pengembangan melibatkan penerapan rancangan. Pada saat ini, kami sedang mengembangkan media pembelajaran smartbox dengan tujuan meningkatkan ketahanan belajar matematika siswa dengan menggunakan model ADDIE pada materi penjumlahan dan pengurangan SDN kelas 1. Sendangharjo 3 akan direalisasikan menjadi bentuk yang nyata.
4. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan [sebutkan produk/model/layanan yang dikembangkan] dalam konteks yang sebenarnya.
5. Tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan dampak dari [sebutkan produk/model/layanan yang dikembangkan]. Evaluasi dilakukan secara formatif (selama proses

pengembangan) dan sumatif (pada akhir pengembangan).

Dalam penelitian ini, angket di gunakan untuk mengumpulkan data atau kuesioner. Instrumen ini dirancang khusus untuk menilai kualitas media pembelajaran Smart box yang dikembangkan. Penilaian kualitas ini akan diperoleh dari masukan para ahli media dan materi, yang akan menjadi dasar dalam mengevaluasi dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Untuk mengukur kelayakan media Smart box, angket menggunakan Skala Likert. Skala ini menyediakan pilihan jawaban yang bergradasi, mulai dari respons yang sangat positif hingga sangat negatif, yang akan digunakan untuk menilai setiap pernyataan. Menurut (Samosir & Simatupang, n.d.) rumus hasil menghitung perolehan sebagai berikut :

Pedoman Penskoran :

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

Keterangan :

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang di peroleh

N = Jumlah skor maksimal

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah pengembangan media pembelajaran selesai, tahap selanjutnya adalah validasi untuk menilai kelayakannya. Validasi ini dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Kedua ahli tersebut akan diminta untuk memberikan penilaian serta masukan konstruktif. Tujuanya memperbaiki produk media pembelajaran yang telah di buat sebelumnya. Validasi media sangat krusial karena memastikan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas dari segi isi dan kualitas cara penyajiannya.

Validasi oleh Ahli Materi

Penelitian melakukan tes validasi ahli materi pada tanggal 11 juni 2025. Uji validasi ahli materi di lakukan dengan salah satu dosen prodi pendidikan PGSD (pendidikan guru sekolah dasar) yaitu bapak saiful mizan,S.Pd M,Pd. Berikut tabel hasil

Tabel 1. Skala likert untuk instrumen validator

Skor Penilaian	Keterangan
5	Sangat setuju/ sangat sesuai/ sangat baik
4	Setuju/ sesuai / baik
3	Cukup setuju/ cukup sesuai/ cukup baik
2	Tidak setuju/ tidak sesuai/ tidak baik
1	Sangat tidak setuju/ sangat tidak sesuai/ sangat tidak baik

(Samosir & Simatupang, n.d.)

uji validitas pakar materi: Studi melakukan uji validasi ahli materi pada tanggal 11 juni 2025. Uji validasi ahli materi di lakukan dengan salah satu dosen prodi pendidikan PGSD (pendidikan guru sekolah dasar) yaitu bapak saiful mizan,S.Pd M,Pd. Hasil dari proses validasi yang di lakukan oleh validator menunjukkan bahwa media pembelajaran kotak pintar memiliki kelayakan yang baik berdasarkan kelengkapan materi kotak pintar, kesesuaian dengan kurikulum, dan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Kelengkapan materi kotak pintar mencakup berbagai materi dan simulasi interaktif, dan kotak pintar dirancang memertimbangkan struktur kurikulum yang berlaku, sehingga materi yang disajikan sesuai dengan komposisi kurikulum.

Media kotak pintar sangat efektif untuk pembelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh interaktivitasnya, yang mendorong siswa untuk terlibat dan membantu mereka lebih memahami pelajaran Selain itu, telah terbukti bahwa siswa memahami materi yang diajarkan dengan baik ini menunjukkan bahwa media smart box dapat membantu siswa memahami kurikulum, oleh karena itu tidak hanya

memenuhi persyaratan kurikulum sekolah dasar (Azmin et al., 2022), Hasil validasi dengan total 48 poin dari maksimal 50 poin, berdasarkan 10 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal, dan persentase 96%, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan di kategorikan sebagai “sangat valid” dan layak di gunakan selama proses pembelajaran. Salah satu indikator penting dalam menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam media smart box yang dikembangkan oleh peneliti adalah validitasnya.

Validasi Ahli Media selanjutnya peneliti melakukan uji validasi media dengan bantuan ahli media Dr. Fera Dwidarti,S.Pd, M.Pd. pada tanggal 11 juni 2025. Melalui penilaian yang diperoleh dari ahli validasi media dengan total skor 62 dari maksimal 75 poin, berdasarkan 15 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal. Persentase yang diperoleh sebesar 82%. Berdasarkan tabel kriteria tingkat kepraktisan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran di buat kemudian peneliti melakukan tes untuk meverifikasi ahli media yang di lakukan oleh ahli media, peneliti

melakukan uji validasi media dengan Dr. Fera Dwidarti, S.Pd, M.Pd. pada tanggal 11 juni 2025. Melalui penilaian yang diperoleh dari ahli validasi media dengan total skor 62 dari maksimal 75 poin, berdasarkan 15 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal. Persentase yang diperoleh sebesar 82%. Berdasarkan tabel kriteria tingkat kepraktisan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid" dan layak digunakan sebagai bagian dari proses pendidikan. Validasi ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam media smart box yang dikembangkan oleh peneliti (Aminah & Yusnaldi, 2024).

D. Kesimpulan

Setelah proses validasi yang melibatkan ahli media selesai dan ahli materi masing masing menilai nilai validasi dihitung dan dikombinasikan untuk menentukan tingkat validitas media keseluruhan. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil yang sangat positif: media pembelajaran yang dikembangkan mencapai nilai persentase validitas

sebesar 90%. Nilai 90% ini, jika dikategorikan merujuk pada kriteria yang diungkapkan oleh (Samosir & Simatupang, n.d.), menempatkan media ini dalam kualifikasi "Sangat Valid". Kategori "Sangat Valid" menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kualitas yang tinggi dalam hal konten dan presentasi, serta dianggap sangat sesuai dan akurat untuk tujuan pembelajarannya.

Dengan demikian, media pembelajaran ini sangat layak dan siap di gunakan sebagai alat bantu belajar dikelas. Tingkat validitas yang tinggi ini memberikan keyakinan bahwa media tersebut efektif dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian Pustaka: Resiliensi dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2061>
- Hutauruk, A. J. B. (2020). Indikator Pembentuk Resiliensi Matematis Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP. *Sepren*, 1(02), 78–91. <https://doi.org/10.36655/sepren.v1i02.227>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Marfu, S. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. 5, 50–54.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Samosir, K., & Simatupang, N. (n.d.). Analisis Validitas dan Praktikalitas terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Materi Statistika. 3(1), 22–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1> Jurnal
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian Pustaka: Resiliensi dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1>
- 2061
- Azmin, N., Program, M., Pendidikan, S., Barat, N. T., Barat, N. T., Simulasi, M., & Darah, S. P. (2022). Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. *Urnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 02(02), 83–90.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hutauruk, A. J. B. (2020). Indikator Pembentuk Resiliensi Matematis Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP. *Sepren*, 1(02), 78–91. <https://doi.org/10.36655/sepren.v1i02.227>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Marfu, S. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. 5, 50–54.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>

- w/96
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Samosir, K., & Simatupang, N. (n.d.). Analisis Validitas dan Praktikalitas terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Materi Statistika. 3(1), 22–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1> Jurnal
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian Pustaka: Resiliensi dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2061>
- Azmin, N., Program, M., Pendidikan, S., Barat, N. T., Barat, N. T., Simulasi, M., & Darah, S. P. (2022). Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. *Urnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 02(02), 83–90.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hutauruk, A. J. B. (2020). Indikator Pembentuk Resiliensi Matematis Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP. *Sepren*, 1(02), 78–91. <https://doi.org/10.36655/sepren.v1i02.227>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Marfu, S. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. 5, 50–54.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Samosir, K., & Simatupang, N. (n.d.). Analisis Validitas dan Praktikalitas terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Materi Statistika. 3(1), 22–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1> Jurnal
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024).
-

- Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian Pustaka: Resiliensi dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110.
<https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2061>
- Azmin, N., Program, M., Pendidikan, S., Barat, N. T., Barat, N. T., Simulasi, M., & Darah, S. P. (2022). Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. *Urnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 02(02), 83–90.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hutauruk, A. J. B. (2020). Indikator Pembentuk Resiliensi Matematis Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP. *Sepren*, 1(02), 78–91.
<https://doi.org/10.36655/sepren.v1i02.227>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127.
<https://doi.org/10.51878/academi>
- a.v2i3.1447
- Marfu, S. (2022). *Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*. 5, 50–54.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.
<http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Samosir, K., & Simatupang, N. (n.d.). Analisis Validitas dan Praktikalitas terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah Pada Materi Statistika. 3(1), 22–29.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1> Jurnal