

**PENGEMBANGAN MEDIA STIK ES KRIM UNTUK KEMAMPUAN BERHITUNG
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS II SDN 2 LEMBUAK,
KABUPATEN LOMBOK BARAT**

¹Anis Safitri, ²Muhammad Makki, ³Vivi Rachmatul Hidayati, ⁴Asri Fauzi
^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Mataram
10969anis@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop ice cream stick media for the ability to count addition and subtraction for class II SDN 2 Lembuak, West Lombok Regency which is valid, practical and effective. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the media validity test have fulfilled the very feasible criteria with a percentage of 96.66% from media experts and 89% from material experts. The results of the practicality of the media met the very practical criteria with a percentage of 96% for the small group and 97% for the large group. The media effectiveness results met the high criteria with an overall average N-gain value of 0.89 for the small group and 0.88 for the large group. If seen from the maximum completeness criterion (KKM), which is 70, then the percentage of students' completeness level is 100% with the posttest average in the small group trial of 93.75 and the large group of 94.21. So it can be stated that ice cream stick media for the ability to count addition and subtraction is very feasible from a valid, practical and effective aspect to be used as a learning medium for class II students at SDN 2 Lembuak.

Keywords: Ice cream stick media, addition and subtraction

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media stik es krim untuk kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan kelas II SDN 2 Lembuak, Kabupaten Lombok Barat yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analisis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil uji kevalidan media sudah memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase 96,66% dari ahli media dan 89% dari ahli materi. Hasil kepraktisan media sudah memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 96% dari kelompok kecil dan 97% dari kelompok besar. Hasil keefektifan media sudah memenuhi kriteria tinggi dengan nilai rata-rata N-gain secara keseluruhan sebesar 0,89 dari kelompok kecil dan 0,88 dari kelompok besar. Jika dilihat dari kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yaitu 70, maka persentase tingkat ketuntasan nilai siswa sebesar 100% dengan rata-rata posttest pada uji coba kelompok kecil 93,75 dan kelompok besar 94,21. Maka dapat dinyatakan bahwa media stik es krim untuk kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sangat layak dari aspek valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II SDN 2 Lembuak.

Kata Kunci: Media stik es krim, penjumlahan dan pengurangan.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan pengetahuan oleh orang dewasa kepada peserta didik, untuk mengembangkan potensi yang akan berguna dalam segala aspek kehidupan. Salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah dasar yang sangat berperan penting adalah matematika, karena matematika sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad & Suhaemi (2019)). Menurut Putri (2022) dalam pelajaran matematika terdapat materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Saptika, dkk (2018) berpendapat bahwa masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit karena berhubungan dengan angka yang sulit dipecahkan. Siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, yang membuat mereka menjadi tidak tertarik dengan ilmu matematika, sehingga ilmu matematis yang dimiliki menjadi sedikit Soedarmadi (2019). Penyebab kesulitan siswa dalam belajar matematika diantaranya adalah lambat dalam memahami materi dan belum menguasai

kemampuan persyarat, perasaan tidak suka terhadap mata pelajaran matematika, siswa merasa pusing saat pelajaran matematika, guru tidak menggunakan metode yang bervariasi, serta fasilitas yang belum memadai Asih (2009). Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN 2 Lembuak, Kabupaten Lombok Barat. Pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan ditemukan beberapa permasalahan. Pertama adalah cara pengajaran guru yang cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya menjadi pendengar. Pembelajaran yang sedang berjalan membuat siswa menjadi kurang bersemangat dan merasa bosan akan belajar. Setiana (2018) menyatakan bahwa salah satu komponen pendidikan yang penting adalah keterlaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Masalah kedua adalah sebagian peserta didik kurang paham mengenai nilai tempat bilangan dalam menyebutkan bilangan 1-999. Peserta didik hanya menyebutkan angka saja belum dengan nilai tempatnya. Oleh karena itu, siswa tidak dapat mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan deret kebawah bilangan tiga digit dengan benar. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil belajar

siswa dalam mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan, data yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN 2 Lembuak masih dibawah KKM yaitu 70. Hal ini dapat dilihat hanya 13 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan 18 siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70. Masalah ketiga adalah guru tidak menggunakan media yang bervariasi. Guru yang lebih memilih berhitung menggunakan jari dibandingkan dengan media karena menurutnya berhitung menggunakan jari lebih mudah. Akibatnya peserta didik tidak tertarik saat proses pembelajaran berlangsung. Masalah yang terakhir adalah siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas atau pola pikir peserta didik dalam memahami suatu konsep pembelajaran. Menurut Ariyana, dkk (2019) mengatakan bahwa banyak fakta yang menunjukkan bahwa ketika pembelajaran matematika berlangsung, sebagian besar siswa kurang antusias terhadap persepsi materi dan lebih pasif, enggan dan takut atau malu untuk mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan proses pembelajaran matematika yang dirancang secara menarik, inovatif, dan menyenangkan. Agar tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirancang dan ditetapkan oleh setiap sekolah, maka diperlukan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Salah satu yang harus dipenuhi dan diperhatikan yaitu media pembelajaran yang konkret. Heruman (2017) menyatakan bahwa pada sekolah dasar usia perkembangan kognitif siswa masih terikat dengan objek nyata yang dapat ditangkap oleh panca indera. Media merupakan salah satu faktor yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan juga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Febrita & Ulfah (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menumbuhkan keinginan dan minat yang baru; menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar; dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Sanjaya (2012) memaparkan media pembelajaran berfungsi untuk

menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu; menjadikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret; dan meningkatkan motivasi dan minat belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Namun, kenyataannya masih banyak dijumpai para pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat (2019) bahwa banyak ditemukan masalah yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas belum terlaksana secara maksimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. salah satunya dengan menggunakan media stik es krim. Media stik es krim dipilih karena media ini bahan-bahannya mudah didapatkan, mudah dibuat dan digunakan. Media stik es krim merupakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, karena pada dasarnya anak-anak sangat menyukai sesuatu yang konkret dan menarik.

Melalui media stik es krim ini, anak akan mencoba untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga digit. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lia Liesdawati pada tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Media Stik Es krim dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Tunarunggu Kelas IV SIB-BC Dharma Wanita 03 Malang”. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Stik Es Krim dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa tunarunggu kelas IV. Hal tersebut terbukti pada lampiran berdasarkan hasil penelitian melalui permainan media stik es krim yang secara umum terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Hal ini dapat dilihat melalui kondisi *intervansi* (B) dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa AP mengalami peningkatan dengan hasil kecendrungan stabilitas yang stabil.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Stik Es Krim untuk Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Kelas

II SDN 2 Lembuak, Kabupaten Lombok Barat”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk membuat atau memperbaiki produk tertentu, dan menguji keefektifan dan validitas produk tersebut. Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 2 Lembuak. Jumlah subjek yang digunakan yang itu 8 orang siswa untuk tahap uji coba pada kelompok kecil dan 19 orang siswa untuk tahap ujicoba kelompok besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, kuesioner, dokumentasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara, lembar angket validasi ahli materi, angket validasi media,

angket respon siswa dan instrumen tes. Tes ini digunakan untuk mengukur keefektifan media. Sedangkan lembar angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran stik es krim oleh validasi ahli media, ahli materi, dan hasil respon siswa. Angket tersebut menggunakan skala *likert*, yang terdiri dari 4 alternatif jawaban.

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis validitas, analisis praktisitas (respon siswa), dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari respon angket penilaian validasi materi, validasi media, respon siswa dan hasil belajar siswa. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi materi, validasi media, respon siswa, dan hasil belajar siswa yang akan dihitung menggunakan teknik perhitungan rata-rata. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan:

1. Uji Kevalidan

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$ = Jumlah skor tertinggi

Sumber: Hermayani, dkk (2021)

Dalam pengambilan keputusan pada tingkat kelayakan suatu produk agar keputusan tersebut bermakna maka dapat digunakan koversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase dan Interpretasi Kelayakan

Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat tidak layak
21% – 40%	Tidak layak
41% – 60%	Cukup layak
61% – 80%	Layak
81% – 100%	Sangat layak

Sumber: Saputra, dkk (2021)

2. Uji Kepraktisan

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai

f = Perolehan Skor

n = Skor Maksimum

Sumber: Harmayanti, dkk (2022)

Dalam pengambilan keputusan pada tingkat kepraktisan suatu produk agar keputusan tersebut bermakna maka dapat diukur melalui kriteria pencapaian sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90 – 100	Sangat Praktis
80 – 89	Praktis
65 – 79	Cukup Praktis
55 – 64	Kurang Praktis
0 – 54	Tidak Praktis

Sumber: Fitra & Maksum, (2021)

3. Uji Keefektifan

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

Tinggi rendahnya gain yang dinormalisasikan (N-Gain) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Tingkat Keefektifan Media

Nilai N-Gain	Kriteria
$N - \text{Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N - \text{Gain} < 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Ayudya & Rahayu (2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis (Analisis)

Langkah analisis terdiri dari tiga tahapan yaitu:

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan diketahui bahwa guru dalam mengajarkan matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media berupa jari tangan saja kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan ini dirasa kurang interaktif dan kurang menarik perhatian peserta didik. Pada anak sekolah dasar siswa sangat menyukai hal yang menarik dan konkret. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (Marinda, 2020) bahwa anak

usia SD pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun. Akibatnya juga siswa kurang paham tentang materi yang disampaikan guru dan berdampak pada hasil belajar siswa yang masih kurang. Sejalan dengan pendapat tersebut Sanjaya (2012) menyatakan bahwa agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih menarik minat belajar siswa dan tidak membuat siswa bosan di dalam kelas, maka dibutuhkannya media karena media membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b. Analisis Kompetensi

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan hasil bahwa siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada tema 1 (hidup rukun) subtema 3 (hidup rukun di sekolah, pada pembelajaran ke-1. Materi penjumlahan dan pengurangan merupakan kemampuan berhitung yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa sekolah dasar

terutama kelas rendah. Sejalan dengan pendapat Arsayd & Suhaemi (2019) bahwa untuk meneruskan tingkat operasi bilangan yang lebih tinggi lagi, maka modal awal yang harus dipelajari siswa adalah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil tes kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa diketahui bahwa masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM yaitu 70.

Tabel 4 Hasil Nilai Matematika Siswa

KKM Nilai Siswa	Jumlah Siswa
≥ 70	13
65-70	0
≤ 70	18

c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas II SDN 2 Lembuak, siswa mengalami kesulitan dalam menyebutkan bilangan 1-999. Siswa hanya menyebutkan angka saja belum dengan nilai tempatnya. Oleh karena itu, siswa tidak dapat mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan deret kebawah bilangan tiga digit dengan benar. Dalam mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan

guru tidak menggunakan media yang bervariasi, dimana guru yang lebih memilih menggunakan jari tangan sebagai media karena menurutnya berhitung menggunakan jari jauh lebih mudah. Namun kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan deret kebawah bilangan tiga digit dengan benar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, dibutuhkan solusi berupa perbaikan kualitas manajemen dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam proses belajar dan mengajar dengan menggunakan media stik es krim yang dimodifikasi. Suharti (2018) menjelaskan bahwa stik es krim yang diberi warna menarik dapat menarik minat belajar siswa yang dapat merangsang sensomotorik yaitu pengelihatannya dan motorik halus dengan cara membedakan warna stik es krim.

2. *Design* (Perancangan)

Desain papan operasi hitung dan stik es krim dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Ukuran dari papan operasi hitung yaitu $51 \times 90\text{cm}$ yang dibuat menggunakan triplek. Sedangkan stik es krim dibuat menggunakan kayu sagon dan pinus dengan ukuran $12\text{cm} \times 1\text{cm} \times 1,8 - 2\text{mm}$. Papan operasi hitung yang akan dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu terdapat *cup* ratusan, *cup* puluhan, *cup* satuan, *cup* simpanan, dan buku panduan dan materi media stik es krim. Buku panduan tersebut didesain dengan menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak dengan kertas *art paper*. Sedangkan, stik es krim terdiri dari tiga warna yaitu stik es krim merah muda yang melambangkan ratusan, stik es krim ungu melambangkan puluhan, dan stik es krim coklat melambangkan satuan. Setiap komponen-komponennya diberi warna yang menarik dan bervariasi agar dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Fahyuni & Fauji (2017) bahwa pada siswa sekolah dasar yaitu usia 6-12 tahun umumnya lebih

tertarik pada sesuatu yang menarik dan berwarna.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini terdiri dari pembuatan produk, validasi media dan materi serta melakukan revisi berdasarkan saan dan masukan yang telah diberikan oleh para validator. Berdasarkan saran dan masukan oleh validator ahli media memperoleh skor dari keempat aspek dengan rata-rata persentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Kemudian, hasil dari penilaian oleh validator ahli materi terhadap materi pada media stik es krim untuk kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan memperoleh skor dari ketiga aspek dengan rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media melalui respon peserta didik terhadap media yang sudah dikembangkan, serta mengetahui keefektifan penggunaan media dengan

melihat hasil kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN 2 Lembuak yang dilihat berdasarkan selisih hasil pretest dan hasil posttest (N-gain). Arikunto (Indriani & Dewi, 2022) menjelaskan bahwa pada tahap implementasi bertujuan untuk melakukan uji coba produk terhadap media yang telah dibuat.

a. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil, peneliti memberikan angket untuk diisi oleh siswa dengan 5 aspek penilaian yaitu, aspek materi, media, tanggapan terhadap media, teknik dan metode penggunaan media, dan reaksi penggunaan. Sedangkan untuk menguji keefektifan media siswa diberikan soal uraian dengan jumlah 10 butir soal. Berdasarkan persentase dari skor kelima aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dengan kategori respon siswa sangat praktis. Berdasarkan Nilai rata-rata N-gain secara keseluruhan

sebesar 0,89 yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa berada pada kriteria tinggi. Jika dilihat dari nilai ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 70, maka persentase tingkat ketuntasan nilai siswa sebesar 100% dengan rata-rata posttest yaitu 93,75.

- b. Uji coba kelompok besar
- Pada tahap uji coba kelompok besar, peneliti memberikan angket untuk diisi oleh siswa dengan 5 aspek penilaian yaitu, aspek materi, media, tanggapan terhadap media, teknik dan metode penggunaan media, dan reaksi penggunaan. Sedangkan untuk menguji keefektifan media siswa diberikan soal uraian dengan jumlah 10 butir soal. Berdasarkan persentase dari skor kelima aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dengan kategori respon siswa sangat praktis. Berdasarkan Nilai rata-rata N-gain secara keseluruhan sebesar 0,88 yang

menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa berada pada kriteria tinggi. Jika dilihat dari nilai ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 70, maka persentase tingkat ketuntasan nilai siswa sebesar 100% dengan rata-rata posttest yaitu 94,21.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media stik es krim yang sudah dikembangkan. Juliana (2021) menjelaskan bahwa evaluasi merupakan kegiatan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, respon siswa serta hasil belajar siswa dapat dinyatakan bahwa media stik es krim untuk kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Pada proses validasi dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Kedua validator tersebut merupakan dosen PGSD Universitas Mataram. Berdasarkan penilaian kedua validator tersebut bahwa media stik es krim sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas II materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-999.
2. Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar bahwa media stik es krim sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas II materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-999.
3. Berdasarkan hasil posttest siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh bahwa skor N-gain yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa berada pada kriteria tinggi.

Dari hasil validasi ahli media, ahli materi, hasil respon siswa dan hasil posttest siswa dapat disimpulkan bahwa media stik es krim sangat layak dari aspek valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran matematika kelas II materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-999.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., & Suhaemi, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar, Motivasi dan Minat Peserta Didik Menggunakan Metode Diskusi dan Media Stik Es Krim.
- Asih, Ni Made. (2009). Penerapan Metode Jarimatika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Kelas 1 dan 2 SDN 6 Seseetan, Denpasar Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 16 (01). 1-8.
- Ayudya, M., S., & Theresia, S., R. (2020) Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan *Think Pair Share* Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 dalam Pembelajaran Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 04(01). 272-281.

- Bekti, A., Wasitohadi, & Theresia Sri Rahayu. (2019). Meningkatkan *Antusiasisme* dan Hasil belajar Siswa dengan Model *Picture and Picture* Berbantuan Media *Puzzle* pada Muatab Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKN Kelas 1 SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 02 (01). 289-296.
- Fahyuni, E., F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*. 01 (01). 17-26.
- Febrita, Yolanda & Ulfah, Maria. Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Diskusi Pkanel Nasional Pendidikan Matematika 2019*. Universitas Indraprasta PGRI. 151-188.
- Fitria. J., & Maksum, H. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 04 (01). 1-13.
- Putri, L. S. (2022). Pengaruh Pembelajaran Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Tunarungu Kelas III di SLB B YPTB Malang. Skripsi S1. Universitas Malang.
- Heruman. (2017). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, Isnu. (2019). *Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indriani, N., M., P., S., Dewi, N., K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Journal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 07 (2b). 2620-8326.
- Juliana. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sisperman pada Pembelajaran IPA siswa Kelas V SDN 1 Labuan Lombok Tahun Pelajaran 2020/2021. Skripsi S1. Universitas Mataram.
- Liesdiawati, L., Shodiq, M., & Ediyanto. (2019). Penggunaan Media Stik Es Krim dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Tunarungu Kelas IV SLB-BC Dharma Wanita 03 Malang. *Respositori Universitas Negeri Malang*.
- Marinda, Lenny. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. 13 (01). 1-37.

- Wina, Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saptika, Y. A., Rosdiana, F., & Sariningsih, R. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Materi Bangun Datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 873. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p873-880>
- Saputra, D., Makki, M., & Zain, M., I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Berbasis Dongeng Monyet dan Kura-Kura Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas III SDN 25 Ampenan. *Journal of Classroom Action Research*. 04 (02). 75-80.
- Setiana, Dafid Slamet. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menyusun RPP Dengan Pendekatan Saintifik Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Prosiding Seminar Nasional MIPA 2018. Universitas Sarjanawiyata.
- Soedarmadi. (2019). *Matematika Ekonomi*. Semarang University Radna Andi Wibowo.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Suharti, Sri. (2018). Penerapan Media Stik Ice Cream untuk Meningkatkan prestasi Belajar Siswa Kelas 1-A di SDN Sumorame Kecamatan Candi Sidoarjo. 01 (02). 507-520.