



Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Makanan Tradisional pada Materi Bangun Datar Kelas III untuk Meningkatkan Kompetensi Bernalar Kritis Siswa

Octaviani Nurtyas Sari¹, Mohammad Fatih², Cindya Alfi³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

E-mail: octavianinurtyass@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-08 Keywords: <i>Development;</i> <i>Pop-Up Book;</i> <i>Critical Reasoning.</i>	Mathematics teaching and learning methods are designed by teachers to foster students' creative thinking, which can improve critical thinking skills and students' ability to produce new knowledge, both of which can improve mastery of subject matter. Therefore, learning needs to be improved in order to continue the development and innovation of mathematics education. In Blitar Regency, researchers work at UPT SDN Kendalrejo. research and development (R&D) through creating pop-up book media using the ADDIE methodology. The research subjects were 21 students and class III teachers. The research results show that the media is very valid with an expert validation value reaching 86%. The material is very valid, shown by a material expert assessment score of 93%. With an evaluation score of 84%, the linguist concluded that the language is highly authentic. When a product reaches a final percentage of 77%, it is considered attractive. In addition, 60% of respondents used critical reasoning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-08 Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Pop-Up Book;</i> <i>Bernalar Kritis.</i>	Metode belajar mengajar matematika dirancang oleh guru untuk menumbuhkan pemikiran kreatif siswa, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan siswa dalam menghasilkan pengetahuan baru, yang keduanya dapat meningkatkan penguasaan materi pelajaran, Oleh karena itu pembelajaran perlu ditingkatkan guna melanjutkan pengembangan dan inovasi pendidikan matematika. Di Kabupaten Blitar, peneliti bekerja di UPT SDN Kendalrejo. penelitian dan pengembangan (R&D) melalui pembuatan media pop-up book dengan metodologi ADDIE. Subyek penelitian adalah 21 orang siswa dan guru kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat valid dengan nilai validasi ahli mencapai 86%. Materi sangat valid ditunjukkan dengan skor penilaian ahli materi sebesar 93%. Dengan skor evaluasi sebesar 84%, ahli bahasa tersebut menyimpulkan bahwa bahasa tersebut sangat asli. Ketika produk mencapai persentase akhir 77%, produk tersebut dianggap menarik. Selain itu, 60% responden menggunakan penalaran kritis.

I. PENDAHULUAN

Tempat terjadinya pembelajaran, baik dalam suasana formal, informal, maupun nonformal disebut lembaga pendidikan. Kedua institusi ini memainkan peran strategis yang penting dalam proses transfer nilai dan pengetahuan (Alfi et al., 2023). Pendidikan kini dijadikan tolak ukur kemajuan suatu bangsa Di zaman modern ini, ilmu pengetahuan dan teknologi telah merambah ke setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. (Alfi et al., 2022). Karena pendidikan dasar merupakan landasan bagi pendidikan tinggi, maka pendidikan dasar sangatlah penting untuk penguasaan matematika (Fathani, 2016). Pembelajaran berbasis kompetensi merupakan hal yang lumrah dalam pendidikan saat ini, dengan tujuan menghasilkan barang yang bermanfaat (Alfi & Wibangga, 2023). Fungsi bahan ajar dalam membantu siswa mencapai tujuan belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik tidak dapat dipisahkan dari kegiatan

belajar mengajar yang berlangsung di sekolah (Fatih et al., 2022) Guru mengembangkan strategi pengajaran dan pembelajaran matematika dengan tujuan mendorong pemikiran kreatif siswa, yang dapat meningkatkan kapasitas berpikir kritis serta kapasitas mereka untuk menghasilkan pengetahuan baru, yang keduanya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik (Mawaddah & Maryanti, 2016). Guru harus mengetahui model dan media pembelajaran agar dapat memotivasi, memfasilitasi, dan mengatur pengajaran secara efektif (Fatih, 2020).

Namun kendala terbesar dalam belajar bagi sebagian besar siswa adalah kurangnya minat pada mata pelajaran tertentu. Misalnya, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa biasanya membenci matematika karena mereka menganggap mata pelajaran tersebut sulit. Selain itu, materi matematika mengandung banyak rumus (Marasabessy et al., 2021). Siswa

yang tidak tertarik secara matematis mungkin merasa kesulitan untuk memahami materi pelajaran. Hal ini terjadi pada sejumlah siswa kelas tiga yang masih kesulitan memahami bangun datar.

Kurikulum sekolah dasar masih bertumpu pada pengetahuan satu arah yang disampaikan melalui ceramah (Fatih, 2023) Dengan kata lain, keadaan ini membuat siswa merasa bosan sehingga menurunkan semangat mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mencatat materi yang dipelajari. Menurut Turmudi, rendahnya tingkat konektivitas siswa antara lain disebabkan oleh pendekatan informasional dalam pembelajaran matematika yang selama ini digunakan, yang memaksa siswa mendapatkan ilmunya hanya dari guru (Ramadhanti et al., 2020). Ketika mengajar matematika, pendidik harus menyadari ciri-ciri pembelajaran matematika (Fatih, 2020). Komunikasi dua arah antara guru dan siswa sangat penting agar pembelajaran berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran (Pendidikan et al., 2018). Karena pengetahuan tidak dapat dipisahkan dari bagian-bagian penyusunnya (Fatih & Alfi, 2021). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat menginspirasi mahasiswa untuk memperluas pengetahuannya pada mata kuliah ini (Alfi et al., 2016)

Berdasarkan dari observasi di lapangan, penyelidikan ini mengidentifikasi sejumlah permasalahan di UPT SDN Kendalrejo, Kabupaten Blitar. Peneliti melakukan penelitian di UPT SDN Kendalrejo Kabupaten Blitar pada tanggal 13 Januari 2023. Peneliti mengamati guru kelas III di UPT SDN Kendalrejo Kabupaten Blitar dengan menggunakan teknik observasi. Berdasarkan penelitian, sarana dan prasarana kurang mendukung pembelajaran, dan pengajar masih menggunakan metode ceramah. Selain itu, gaya pengajaran pendekatan ceramah memaksa siswa untuk menyerap pengetahuan secara abstrak tanpa memberikan contoh nyata. Selain itu, pemahaman bangun datar pada anak merupakan hal yang perlu ditingkatkan. Guru harus menggunakan sumber daya yang memajukan teknologi di kelas untuk menyediakan materi pendidikan yang kreatif.

Media pembelajaran dengan demikian berfungsi sebagai pengantar komunikasi guru-siswa selama pembelajaran di kelas (Rohman & Susilo, 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memandu informasi dari pengirim ke penerima guna membangkitkan rasa ingin tahu, perasaan, dan

kesiapan belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai bagian dari proyek penelitian untuk meningkatkan daya nalar kritis siswa, maka diciptakanlah Pop-Up Books, salah satu bahan pembelajaran berjenis novel di SDN Kendalrejo Kabupaten Blitar, sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Tampilan dari *Pop-Up Book* satu ini dibuat menarik dan secantik mungkin dengan kerangka buku yang terdiri atas sampul buku, kata pengantar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Uraian materi dan profil penulis. Oleh karena itu peneliti membuat inovasi dengan mengadakan *Research and Development (RnD)* dengan judul "Pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis makanan tradisional pada materi bangun datar kelas III untuk meningkatkan kompetensi bernalar kritis siswa di SDN Kendalrejo Kabupaten Blitar".

II. METODE PENELITIAN

Dalam bidang pendidikan, metode penelitian dan pengembangan juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan, atau R&D digambarkan sebagai upaya penelitian dengan tujuan utama untuk berhasil memproduksi, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk pendidikan. (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



Gambar 1. desain ADDIE

SDN Kendalrejo Kabupaten Blitar, siswa Kelas III dijadikan sebagai subjek penelitian. Selanjutnya peneliti menggunakan sumber data sekunder yang berasal dari penelitian terdahulu, publikasi, dan sumber lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penalaran kritis siswa melalui Pop-Up Book berbasis makanan tradisional yang terlihat pada materi flat kelas III. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen validitas media, materi dan kebahasaan, instrumen kelayakan, instrumen daya tarik, dan alat penalaran kritis. Dalam penelitian ini metode

tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data.

Angket analisis responden dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \dots \dots \dots 1$$

Keterangan :

P = proporsi penilaian (%)

n = Total poin total yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Adapun hasil angket respon pengguna dan respon siswa menggunakan rumus Reanmaur sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% \dots \dots \dots 2$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Peringkat keseluruhan

n = Jumlah skor maksimal

Selanjutnya, Uji N-Gain dilakukan dengan menggunakan skor angket bernalar kritis sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book berbasis makanan tradisional*. Rumus *N-Gain* berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi telah diadaptasi untuk digunakan dalam metode penelitian dan pengembangan. Berikut penjelasan langkah-langkah tersebut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Menganalisis adalah langkah pertama dalam proses penelitian ini. Secara khusus, dengan mengkaji tuntutan siswa, siswa itu sendiri, dan lingkungan belajar dalam kaitannya dengan pengajaran bentuk datar. Temuan peneliti menunjukkan bahwa ketika mengajarkan konsep bangun datar, guru memasukkan media dari lingkungan sekitar. Akibatnya banyak siswa yang kesulitan memahami konsep bangun datar karena media penjelasannya kurang detail.

2. Tahap Desain (Design)

Analisis kebutuhan memberi peneliti gambaran tentang jenis media yang akan dibutuhkan. Khususnya dengan mengkaji poin-poin yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap gagasan bangun datar.

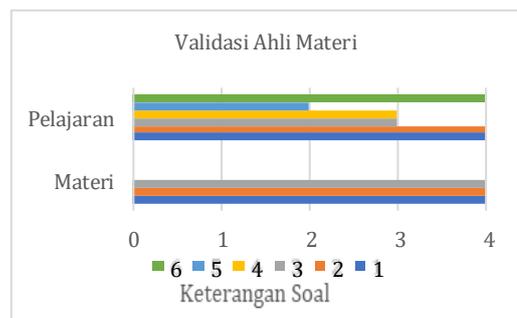
3. Tahap pengembangan (Development)

Tahap selanjutnya setelah pengembangan media *Pop-Up Book* adalah melakukan validasi produk guna menilai kelayakan media tersebut. Proses validasi produk melibatkan tiga pemangku kepentingan utama: pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa. Grafik berikut menampilkan temuan validasi materi.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Presentase
Materi	Sesuai media dengan materi	100%
	Materi sesuai dengan kurikulum	100%
	Sesuai KI dan KD	100%
Pembelajaran	Materi sesuai pada media	100%
	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	100%
	Materi pembahasan sesuai	75%
	Materi dalam pembahasan jelas	75%
	Materi dapat difahami oleh siswa	50%
	Materi jelas	75%
	Kriteria Keseluruhan	86%

Terlihat dari tabel di atas bahwa penilaian ahli materi berdasarkan sembilan parameter memperoleh persentase sebesar 86%. Dianggap "sangat valid, tidak perlu revisi". Grafik berikut menampilkan rangkuman hasil validasi yang telah dinilai oleh ahli materi pelajaran.



Gambar 2. Grafik Validasi Ahli Materi

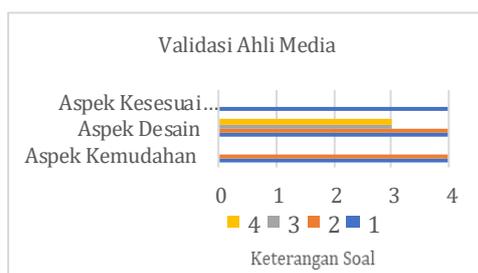
Selanjutnya validasi dari ahli Media. Adapun hasilnya sebagai berikut.

Tabel 2. Vaidasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Presentase
Kemudahan Media	Pop-Up Book mudah digunakan	100%
	Materi mudah digunakan pada siswa	100%
Aspek Desain	Ukuran tulisan tepat	100%
	Bentuk tulisan tepat	100%
	Kombinasi warna menarik	75%
	Desain tulisan dan	75%

background		
Aspek Kesesuaian Mata Pelajaran Pada Media	Media yang digunakan sesuai dengan mata pelajaran matematika	100%
Kriteria Keseluruhan		93%

Penilaian ahli media diyakini didasarkan pada tiga faktor yang masing-masing memiliki skor persentase 93%, sesuai grafik di atas. Dianggap “sangat valid, tidak perlu revisi”. Grafik berikut menampilkan rangkuman hasil validasi yang telah dievaluasi oleh pakar media.



Gambar 3. Grafik Validasi Ahli Materi

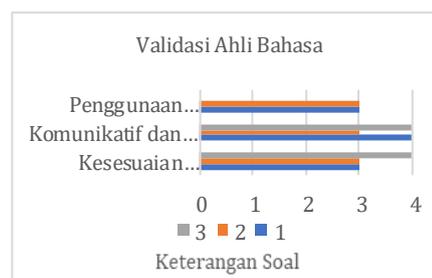
Selanjutnya produk divalidasi oleh ahli bahasa. Hasil validasi ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 3. Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Presentase
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	75%
	Tepat tata bahasa	75%
	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	100%
Aspek Desain Komunikatif dan Interaktif	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami	100%
	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD	75%
Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	Bahasa yang digunakan komunikatif	100%
	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	75%
Kriteria Keseluruhan		84%

Terlihat dari tabel di atas bahwa penilaian ahli bahasa didasarkan pada tiga kriteria yang masing-masing kriteria mempunyai skor persentase 94%. Dianggap “sangat valid, tidak perlu revisi” apabila % temuan penilaian mengacu pada acuan tabel validitas. Grafik

berikut merupakan rangkuman hasil validasi yang telah dipelajari para ahli bahasa.



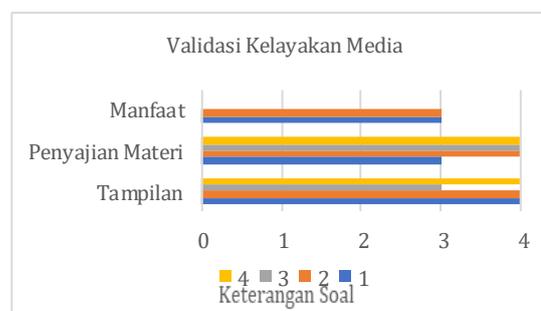
Gambar 4. Grafik Validasi Ahli Bahasa

Guru kelas 3 mengevaluasi kuesioner setelah divalidasi oleh ahli bahasa. Berikut hasil skor kelayakannya.

Tabel 4. Kelayakan Media.

Aspek	Indikator	Presentase
Tampilan	Teks pada tampilan jelas	100%
	Gambar pada tampilan jelas	100%
	Gambar menarik	75%
	Sesuai gambar dengan materi	100%
Penyajian materi	Penyajian materi jelas	75%
	Kalimat pada penyajian materi	100%
	Istilah pada penyajian materi	100%
	Sesuai contoh dengan materi	100%
Manfaat	Mudah belajar	75%
	Tertarik menggunakan Pop-Up Book	75%
	Meningkatkan kompetensi bernalar kritis	75%
Kriteria Keseluruhan		89%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa penilaian media didasarkan pada tiga kriteria dengan tingkat penyajian sebesar 89%. Menyajikan hasil analisis, jika sesuai dengan daftar isi, maka dapat dikatakan “baik, tidak perlu direvisi”. Merekapitulasi hasil validasi yang diperoleh dari pemberitaan media jika disajikan dalam format grafik berikut.



Gambar 5. Grafik Validasi Kelayakan Media

4. Tahap Implementasi

Media akan digunakan pada tahap implementasi setelah selesai tahap validasi. Sebelum menggunakan media pada tahap implementasi, siswa diberikan pretest untuk mengukur tingkat pemahamannya terhadap materi bangun datar. Nilai Ngain ditentukan dengan menggunakan nilai pretest dan posttest siswa. Ini adalah hasil dari skor Ngain.

Tabel 5. Nilai N-Gain siswa

No	Nama Responden	Nilai Pre - Test	Nilai Post - Test	Skor Maksimal
1	A S.C.W	37	87	100
2	A N.M	57	85	100
3	A N S	65	80	100
4	A Q. A	55	82	100
5	C A.P	50	100	100
6	D W. D. A. P	42	80	100
7	E W. R	55	87	100
8	F A	65	80	100
9	H T	57	80	100
10	I F F. I.N	57	85	100
11	K A. A	62	90	100
12	M A.A	60	82	100
13	M. A M	65	87	100
14	M A	57	100	100
15	M F.R	69	90	100
16	M A f. A	54	87	100
17	M Y. A	59	92	100
18	N S N	67	85	100
19	R A. P	62	80	100
20	S A S	44	87	100
21	V S. N	51	82	100
Hasil Keseluruhan		1190	1808	
N-Gain				0,6

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang membandingkan hasil pre dan post test siswa kelas III di SDN Kendalrejo Kabupaten Blitar memperoleh nilai 0,6 dengan kategori sedang untuk materi bangun datar. Jika dinyatakan dalam persentase, ia mendapat 60% dan dinyatakan dapat meningkatkan kompetensi bernalar kritis. Pembelajaran Pop-Up Book (Sukma et al, 2023) yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran bangun datar matematika di sekolah dasar. Selanjutnya, Untuk mengukur seberapa menarik media yang disediakan, siswa juga diberikan angket. Siswa kelas 3 SDN Kendalrejo Kabupaten Blitar diberikan angket daya tarik. Berikut adalah temuan skor kuesioner.

Tabel 6. Kemenarikan siswa

No	Nama Responden	Presentase
1	A S.C.W	94%
2	A N.M	100%
3	A N S	72%
4	A Q. A	50%
5	C A.P	100%
6	D W. D. A. P	72%
7	E W. R	72%
8	F A	78%
9	H T	78%
10	I F F. I.N	78%
11	K A. A	78%
12	M A.A	78%
13	M. A M	72%
14	M A	72%
15	M F.R	72%
16	M A f. A	78%
17	M Y. A	72%
18	N S N	72%
19	R A. P	78%
20	S A S	78%
21	V S. N	78%
Kriteria Keseluruhan		77%

Terlihat dari tabel bahwa 77% hasil di atas digunakan untuk menentukan seberapa menarik suatu produk. Menunjukkan "Menarik" agar hasil evaluasi sesuai dengan harapan peneliti terhadap item yang dibahas dalam kursus tersebut.

5. Evaluasi (Evaluation)

Dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media. Media pembelajaran dievaluasi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli agar kualitas media Pop Up Book berbasis makanan tradisional pada materi bangun datar menjadi lebih layak dalam penggunaan. Pengembangan media pembelajaran Pop Up Book berbasis makanan tradisional pada materi bangun datar dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa.

Uji coba media dilakukan oleh peneliti kepada 21 siswa kelas III di SDN Kendalrejo Kabupaten Blitar. Kemudian Melalui hasil uji coba tersebut terlihat siswa sangat antusias dan menarik minat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran Pop up Book, karena media ini tidak hanya mencakup materi berupa teks aja melainkan terdapat gambar tiga dimensi sebagai penguat penjelasan materi. Selain itu juga terdapat soal quis yang dapat ditarik sebagai pendukung pada penjabaran materi. Ketertarikan siswa terhadap media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan bernalar kritis

siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba produk media Pop-up Book terhadap 21 siswa, dilihat dari hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Terlihat pada saat sebelum penggunaan media mendapat hasil "rendah" kemudian setelah penggunaan media mendapat hasil "tinggi". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media Pembelajaran Pop Up Book berbasis makanan tradisional pada materi bangun datar dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

Media cukup valid ditunjukkan dengan hasil validasi ahli media sebesar 86%. Menurut pakar materi, pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis masakan tradisional pada bahan datar menghasilkan tingkat validitas sebesar 93% yang menunjukkan validitas yang tinggi. Skor validitas ahli bahasa sebesar 84% menunjukkan bahwa bahasa tersebut sangat valid. Pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis makanan tradisional pada materi datar kelas III layak digunakan karena kelayakan konsepnya "Sangat Layak" dan menghasilkan skor 89% yang digunakan untuk meningkatkan kompetensi penalaran kritis. Penelitian yang dilakukan terhadap 21 responden mengenai persentase skor akhir sebesar 77%. Oleh karena itu, pembuatan media Pop-Up Book kelas III berbasis makanan tradisional dapat menarik minat siswa. soal pre-test dan pro-test masing-masing sebelum dan sesudah memanfaatkan Pop-Up Book berdasarkan penilaian terhadap peningkatan kemampuan penalaran kritisnya. Peneliti menggunakan ujian yang menghasilkan skor 0,6 dengan proporsi 60% dapat meningkatkan bernalar kritis.

B. Saran

Membuat media Pop-Up Book pada bahan datar berbasis masakan tradisional guna menghasilkan media dengan konten yang lebih komprehensif yang membahas seluruh kemampuan mendasar. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan lingkungan yang lebih menyenangkan, media Pop-Up Book yang menampilkan makanan

tradisional hendaknya dirancang dengan lebih kreatif pada bahan datar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487
- Alfi, C., Fatih, M., Rofiah, S., Muqtafa, M. A., Khomaria, A., Restiani, U., Azizah, K. S., Aswitama, L. D., Allatif, N., Susanti, Y., & Umah, N. B. (2023). Penguatan Karakter Gotong Royong Profil Pelajar Pancasila Melalui Service Learning Di Tpq Mambaul Huda Kedawung Kabupaten Blitar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(1), 148-154. <http://www.journal.unublitar.ac.id/jppnu/index.php/jppnu/article/view/201>
- Alfi, C., Geografi, P., & Malang, P. N. (2016). PENGARUH PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS MASALAH DENGAN BLENDED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA. 2006, 597-602.
- Alfi, C., & Perdana, K. R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa PGSD UNU Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(4), 539. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i4.412>
- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(4), 768. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833
- Fathani, A. H. (2016). Rahmah Johar. "Domain Soal PISA untuk Literasi matematika". *Jurnal EduSains*, 4(2), 136-150.
- Fatih, M. (2020a). A Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar | *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual. Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*,

- 4(3), 506–514. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/277
- Fatih, M. (2020b). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Fatih, M. (2023). Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(3), 551. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1232>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasisebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/315
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(1), 112. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.467
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Marasabessy, R., Hasanah, A., & Juandi, D. (2021). Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Permasalahannya dalam Pembelajaran Matematika. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.46918/equals.v4i1.874>
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85. <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- Pendidikan, D., Islam, A., & Langsa, I. (2018). *Jurnal At-Tafkir Vol. XI No. 1 Juni 2018* 85. XI(1), 85–99.
- Ramadhanti, K., Asih V.Y, I., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 94. <https://doi.org/10.33087/phi.v4i2.105>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>