

PEMANFAATAN BUKU CREATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI NILAI TEMPAT MATEMATIKA KELAS III MIN 3 PALANGKARAYA

Muhammad Syabrina¹, Rabiatus Umami Rabiha², Naura Yuliza Rahayu³, Siti Herlinawati⁴

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

Alamat e-mail : syabrina@iain-palangkaraya.ac.id ,

Raummira.2210@gmail.com, nauraarhyu@gmail.com ,

sitiherlina1217@gmail.com

ABSTRACT

The study aims to analyze the effectiveness of using the Creator Book as a learning medium to improve third-grade students' understanding of place value concepts at MIN 3 Kota Palangkaraya. The research employed an experimental method with a pretest-posttest design to measure the improvement in students' comprehension. The analysis results revealed a significant increase in posttest scores compared to pretest scores. The average N-Gain score was categorized as moderate to high, indicating that the Creator Book is effective in supporting mathematics learning. This medium also enhances student engagement and reinforces conceptual understanding through visual representation. It is recommended that this learning tool be further developed and implemented on a broader scale.

Keywords: Creator Book, place value, mathematics, learning media, concept understanding

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media pembelajaran Buku Creator dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat pada siswa kelas III MIN 3 Kota Palangkaraya. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai posttest dibandingkan pretest. Nilai rata-rata N-Gain berada dalam kategori sedang hingga tinggi, yang menunjukkan bahwa media Buku Creator efektif dalam mendukung pembelajaran matematika. Media ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep secara visual. Disarankan agar media ini terus dikembangkan dan diimplementasikan secara lebih luas.

Kata Kunci: Buku Creator, nilai tempat, matematika, media pembelajaran, pemahaman konsep

A. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran

penting dalam perkembangan kognitif siswa, karena tidak hanya mengajarkan konsep angka, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir logis

dan sistematis. Salah satu materi yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar adalah nilai tempat, yang menjadi dasar bagi pemahaman konsep bilangan yang lebih kompleks (Hidayat, 2017). Pemahaman yang baik tentang nilai tempat sangat penting agar siswa dapat melakukan operasi hitung dengan benar dan menyelesaikan soal matematika yang lebih lanjut (Rahman, 2018). Matematika juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan problem solving pada siswa (Sari, 2020). Salah satu topik yang fundamental dalam pembelajaran matematika tingkat dasar adalah konsep nilai tempat. Konsep ini berfungsi sebagai dasar bagi pemahaman lebih lanjut tentang bilangan dan operasi matematika yang lebih kompleks. Oleh karena itu, pengajaran nilai tempat yang efektif menjadi sangat penting untuk membentuk pemahaman yang kuat pada siswa (Mulyani & Wijayanti, 2019).

Namun, dalam prakteknya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa faktor utama yang menyebabkan kesulitan ini adalah cara penyampaian materi yang kurang variatif, yang seringkali hanya bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis (Jamilah & Anwar, 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Namun, hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memahami konsep nilai tempat, yang berimbas pada kesalahan dalam membaca, menulis, dan mengoperasikan bilangan (Suhartono, 2018). Masalah ini sering disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang memperhatikan perbedaan gaya belajar siswa (Pratama & Fajri, 2021). Banyak guru yang masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah dan tugas yang diselesaikan di buku tulis, yang kurang dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media pembelajaran inovatif kini dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah Buku Creator. Buku Creator merupakan aplikasi digital yang memungkinkan pembuatan buku interaktif yang dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan kreatif (Setiawan, 2021). Buku Creator adalah buku interaktif yang dapat menggabungkan teks, gambar, suara, dan elemen multimedia lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Wahyuni, 2022). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan tampilan yang lebih visual, yang dapat membantu mereka dalam memahami konsep matematika, khususnya nilai tempat.

Buku Creator, sebagai media pembelajaran digital yang interaktif, menawarkan fitur-fitur yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan media ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi matematika, khususnya konsep nilai tempat, dengan cara yang lebih visual dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Buku Creator sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III di MIN 3 Kota Palangkaraya terhadap materi nilai tempat dalam pembelajaran matematika. Dengan penerapan media ini, diharapkan pemahaman siswa terhadap konsep nilai tempat dapat meningkat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika mereka.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Buku Creator sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III di MIN 3 Kota Palangkaraya terhadap materi nilai tempat dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi yang diajarkan

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi nilai tempat dalam pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media Buku Creator. Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Kota Palangkaraya pada siswa kelas III yang berjumlah 30 orang. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model model ADDIE yang menggunakan lima Langkah, yaitu: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan wawancara untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan guru. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran.

Data kuantitatif, yang terdiri dari skor dan angka, diperoleh dari uji coba. (Sutrisno & Puspitasari, 2021). Data kuantitatif didapatkan dari penilaian lembar validasi para ahli dan lembar respon siswa dan guru. Sebuah kuesioner diberikan kepada para ahli mengevaluasi dan menilai kesesuaian modul ajar yang digunakan. Pendekatan kuesioner merupakan teknik sistematis untuk akuisisi data, di mana peserta disajikan dengan serangkaian pertanyaan yang memerlukan tanggapan tertulis. Metodologi ini digunakan untuk menilai kelangsungan hidup produk E-module seperti yang dievaluasi oleh para ahli materi pelajaran ahli materi dan ahli media (Dwiqi et al., 2020).

Dalam validasi ahli juga dikumpulkan data berupa kritik, saran,

dan komentar para ahli mengenai bahan ajar pada materi Matematika nilai tempat puluh ribuan. Kuesioner digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam pengembangan ini. Angket ini diberikan untuk subyek yang diuji coba. Angket yang diberikan terdiri dari Angket Ahli Materi, Ahli Desain, Penilaian Guru, dan Angket Respon Siswa.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa produk yang valid/layak, praktis, dan sangat berefek terhadap pembelajaran. Untuk mengukur Kelayakan produk dilakukan melalui penyebaran angket untuk para ahli yaitu ahli materi dan desain. Sementara itu untuk menguji keefektifan produk peneliti menggunakan Uji T dan N-Gain. Uji T digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk. Sedangkan N-Gain digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

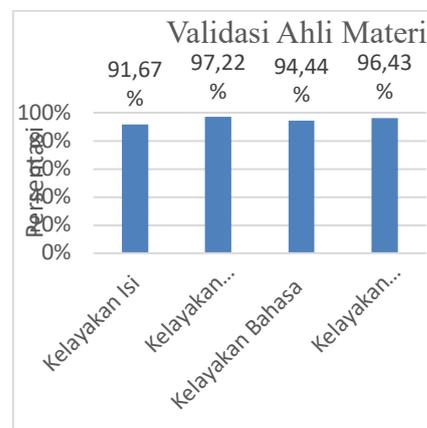
Hasil

Pada penelitian ini, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi nilai tempat setelah menggunakan media Buku Creator. Eksperimen terdiri dari uji coba lapangan dan validasi ahli: proposisi terdiri dari uji coba lapangan satu kelas dan validasi ahli materi dan desain.

Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kesesuaian media interaktif untuk menghasilkan materi pembelajaran yang memenuhi persyaratan kesesuaian lingkungan pembelajaran.

1. Ahli Materi

Pertama-tama yang dilakukan adalah validasi materi. Hasil dari validasi tersebut direfleksikan dalam diagram di bawah ini, yang menunjukkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif.

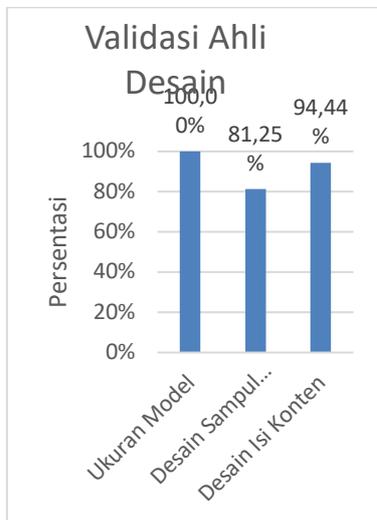


Gambar 1. Grafik Penilaian Ahli Materi Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 1, bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa buku creator pembelajaran interaktif materi Matematika tentang Nilai tempat puluh ribuan kelas III di MIN-3 Kota Palangka Raya sebesar 91,43% atau sangat

layak. Saran masukkan dari ahli kepada peneliti adalah agar bisa memakai gambar asli, bukan gambar animasi.

2. Ahli Desain

Selanjutnya validasi dari ahli desain, pada diagram di bawah ini menggambarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain terhadap bahan ajar.



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Desain

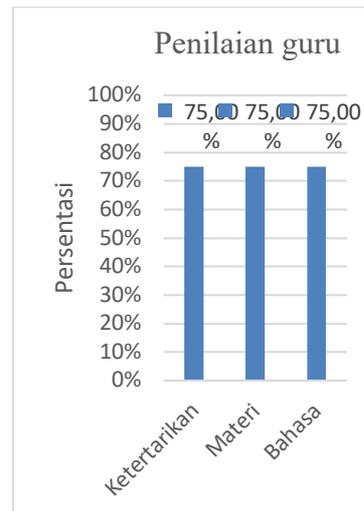
Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 2, bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa buku creator pembelajaran interaktif materi Matematika tentang Nilai tempat puluh ribuan kelas III di MIN-3 Kota Palangka Raya sebesar 100% atau sangat layak. Saran masukkan dari ahli kepada peneliti adalah barcode yang tersedia tidak bisa di akses.

Tabel 1. Saran perbaikan dari ahli media

n	sebelum	sesudah
1		
	Barcode yang tersedia tidak bisa di akses.	

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian pada bahan ajar yang dikembangkan seperti pada gambar. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini:



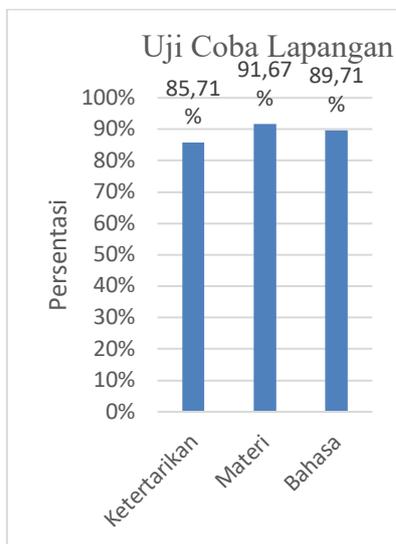
Gambar 3. Grafik Penilaian Guru

Penilaian guru di atas menunjukkan bahwa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif memperoleh kualifikasi " layak"

sebesar 75,00% dan dapat digunakan pada uji coba lapangan, serta membantu untuk menambah pemahaman anak dengan materi.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Tes yang diberikan kepada Siswa kelas III-A sebanyak 26 siswa. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 4. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 4, bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa buku creator memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 91,67%, yang menunjukkan bahwa siswa dapat mendapatkan keuntungan yang signifikan dari bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif ini sepanjang proses belajar.

Pembahasan

1. Pengembangan produk Analisis

Pengembangan produk media pembelajaran digital bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi matematika dengan lebih interaktif dan menarik. Pengembangan produk adalah proses yang mencakup tahap-tahap perencanaan, desain, pengujian, hingga implementasi untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk. Dalam konteks pendidikan, pengembangan media pembelajaran digital bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Proses analisis merupakan langkah awal yang krusial karena menentukan kebutuhan pengguna dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran berdasarkan kesulitan yang dihadapi siswa sekolah dasar dalam memahami konsep matematika. Analisis ini melibatkan wawancara dengan guru, angket kepada siswa, dan studi literatur. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan konsep matematika secara konkret sehingga lebih mudah dipahami (Munir, 2020).

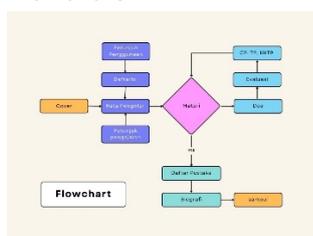
Analisis juga mempertimbangkan teknologi yang sesuai untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif. Sebagai contoh, media pembelajaran digital haruslah interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa sekolah dasar (Arsyad, A.2019). Studi literatur dan survei pengguna sering digunakan dalam tahap analisis.

Data yang diperoleh digunakan untuk menentukan fitur-fitur yang diinginkan dalam media pembelajaran. Selain itu, analisis juga mencakup evaluasi awal terhadap media pembelajaran yang telah ada untuk melihat kelebihan dan kekurangannya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar memberikan nilai tambah dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Desain

Pada tahap desain dalam pengembangan produk adalah proses merancang detail teknis dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain ini mencakup pembuatan *storyboard* dan *flowchart*. *Storyboard* digunakan untuk memvisualisasikan alur penyampaian materi dalam bentuk sketsa atau ilustrasi (Santayasa, 2020). Sedangkan *flowchart* digunakan untuk memetakan logika dan proses interaktif dari media pembelajaran (Rohayani., 2019).

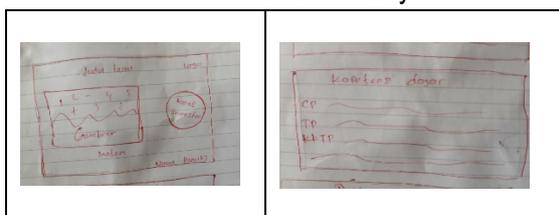
1. Flowchart

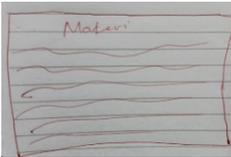
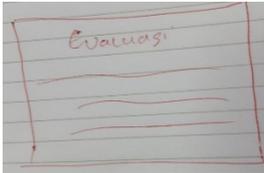


Gambar 5. Flowchart

2. Storyboard

Tabel 2. Storyboard



<p>Halaman ini berisi Cover dari bahan ajar</p>	<p>Pada Bagian berikutnya terdapat Identitas bahan ajar dilanjutkan CP, TP, serta KKTP</p>
 <p>Halaman berikutnya terdapat Materi pelajaran berupa gambar dan penjelasan, Link Materi tambahan dan juga ada video pembelajaran yang terbuat berupa link/ QR code.</p>	 <p>Dan pada bahan ajar terdapat Refleksi penilai dan latihan soal mengenai materi tentang fotosintesis proses paling penting dibumi. Dan juga terdapat Glosarium dan Daftar rujukan yang digunakan</p>

Pengembangan

Pengembangan produk adalah suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan produk agar memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Pada tahap ini, media pembelajaran dapat diperkaya melalui integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video youtube, dan Website untuk memperkaya pengalaman belajar, serta penyediaan alat bantu untuk membuat konten yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Santoso,2022).

Implementasi

Implementasi adalah penerapan bahan ajar pengembangan dan di uji langsung oleh ahli media dan ahli materi. Bahan ajar yang diuji cobakan pada siswa dengan uji coba lapangan terdiri dari 26 siswa. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam uji coba. Dimana bahan ajar tersebut telah di uji cobakan langsung ke siswa.

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 6. Grafik Penilaian Keseluruhan

Berdasarkan data yang disajikan, dapat di simpulkan bahwa media tersebut memiliki kelayakan yang sangat baik. Saran masukan oleh para ahli, yaitu barcode yang tersedia tidak bisa di akses, serta gambar yang digunakan sebisa mungkin menggunakan gambar ilustrasi asli bukan dari gambar animasi. Setelah adanya evaluasi, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan dari ahli

Evaluasi

Tahap akhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini melibatkan implementasi produk kepada siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk

mengetahui hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dalam bentuk tes yang terdapat pada bahan ajar. Tes formatif terdiri dari *pretest* dan *posttes*.

Peningkatan Hasil Belajar

1. Uji T Pretest dan Posttest

Uji T digunakan untuk menentukan seberapa signifikan peningkatan hasil belajar dengan bahan ajar. Selain itu, Uji T digunakan untuk menguji hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	5% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest 1	-20.38	24.12	4.72	-30.12	-10.64	-4.32	25	0.00

Hasil analisis paired t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest (dengan p-value yang sangat kecil). Rata-rata nilai pretest

lebih tinggi daripada posttest, yang tercermin dari nilai perbedaan rata-rata negatif (-20.38). Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa perbedaan tersebut berkisar antara -30.12 dan -10.64, yang mengindikasikan bahwa perbedaan nilai antara pretest dan posttest cukup besar dan signifikan

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk menentukan seberapa besar peningkatan hasil belajar menggunakan bahan ajar. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar. Berikut data peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Table 4. Perolehan Nilai Pretest dan Posttest

No Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	75.00	80.00	0.20	Rendah
2	85.00	70.00	-1.00	Rendah
3	70.00	35.00	-1.17	Rendah
4	55.00	90.00	0.78	Tinggi
5	75.00	85.00	0.40	Sedang
6	50.00	100.00	1.00	Tinggi
7	45.00	80.00	0.64	Sedang
8	35.00	85.00	0.77	Tinggi
9	65.00	90.00	0.71	Tinggi
10	55.00	100.00	1.00	Tinggi

11	45.00	85.00	0.73	Tinggi
12	75.00	80.00	0.20	Rendah
13	60.00	60.00	0.00	Rendah
14	30.00	90.00	0.86	Tinggi
15	55.00	80.00	0.56	Sedang
16	45.00	80.00	0.64	Sedang
17	55.00	90.00	0.78	Tinggi
18	55.00	80.00	0.56	Sedang
19	50.00	75.00	0.50	Sedang
20	55.00	75.00	0.44	Sedang
21	55.00	100.00	1.00	Tinggi
22	65.00	80.00	0.43	Sedang
23	60.00	100.00	1.00	Tinggi
24	45.00	95.00	0.91	Tinggi
25	55.00	95.00	0.89	Tinggi
26	55.00	90.00	0.78	Tinggi

Maksimum	85	100	1.00	
	30	35	-1.17	
	56.54	83.46	0.52	

Minimum
Rata-

Ra
ta

Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Buku Creator efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep nilai tempat dalam pembelajaran matematika pada kelas III di MIN 3 Kota Palangkaraya. Pengembangan produk pembelajaran dilakukan melalui tahap-tahap sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil implementasi. Proses desain mencakup pembuatan storyboard dan flowchart untuk memastikan materi tersampaikan secara terstruktur. Tahap pengembangan dan implementasi produk menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal

ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest yang signifikan, sebagaimana diukur melalui uji t dan N-Gain. Secara keseluruhan, rata-rata N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi. Produk ini telah memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pembelajaran, tetapi pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan kualitas, interaktivitas, dan efektivitas penggunaannya. Evaluasi berkelanjutan dan perluasan cakupan pengujian pada populasi yang lebih luas akan memastikan keandalan produk sebagai alat bantu pembelajaran yang optimal.

Disarankan untuk meningkatkan kualitas Buku Creator dengan menambahkan elemen interaktif seperti animasi dan kuis, serta mengintegrasikannya ke dalam platform digital untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Materi perlu disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, sementara pelatihan bagi guru dapat membantu meningkatkan efektivitas penggunaannya. Uji coba sebaiknya dilakukan pada populasi yang lebih luas untuk memastikan efektivitas di

berbagai kondisi pembelajaran. Selain itu, pengembangan konten visual yang lebih menarik dan relevan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Evaluasi berkelanjutan dan masukan dari siswa juga penting untuk menyempurnakan media ini. Buku Creator juga dapat diadaptasi untuk konsep matematika lainnya agar lebih fleksibel dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(2), 123-130.
- Rahman, A. (2018). *Pentingnya Pemahaman Nilai Tempat dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Matematika dan Pendidikan, 12(1), 45-52.
- Jamilah, S., & Anwar, R. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika dengan Media Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 10(3), 209-215.
- Setiawan, M. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Buku Creator dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(4), 301-308.
- Sari, A. (2020). *Peran Matematika dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 77-83.
- Mulyani, E., & Wijayanti, S. (2019). *Peningkatan Pemahaman Nilai Tempat Melalui Pembelajaran Kontekstual pada Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Matematika, 14(2), 98-105.
- Suhartono, A. (2018). *Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Materi Nilai Tempat*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 7(3), 120-128.
- Pratama, R., & Fajri, M. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Differensiasi untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 15(4), 234-242.
- Wahyuni, D. (2022). *Penerapan Media Buku Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(2), 67-74.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Setiawan, M. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Buku Creator dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(4), 301-308.

- Jamilah, S., & Anwar, R. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika dengan Media Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(3), 209-215.
- Wahyuni, D. (2022). *Penerapan Media Buku Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 67-74.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ERIC Clearinghouse.
- Rohayani, A. H., Nugroho, Y., & Arifin, R. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1), 25–36.
- Sutrisno, & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
- Santayasa, I. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Eduka