

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PECAHAN (ARTACA) TERHADAP HASIL BELAJAR
KELAS III SD**

Khoirum Nur Fadilah¹, Ery Rahmawati², Tri Achmad Budi Susilo³
^{1,2,3}PGSD,FIP, Universitas PGRI Delta
Khoirumfadilah1107@gmail.com¹, eryrahmawati521@gmail.com²,
trisusilostkip@gmail.com³

ABSTRACT

Everything that can be used to convey messages or information during the teaching and learning process is called learning media. Teaching mathematics, especially fractions, will be easier if you use learning media. Teachers and educators still use lectures and assignments as learning methods, so students may not understand the fraction material. Thus, researchers must apply the Snakes and Ladders learning media to evaluate students' responses to the media and to identify differences between pre- and post-test results. The author uses research and development (R&D). This research and development uses Sugiyono's development model modified from Borg and Gall. The research was conducted on class III students at Masangan Wetan Elementary School with a total of 33 students. The results of the research show that 88.5% of students understand the fraction material better after using Snakes and Ladders media, thus showing that Snakes and Ladders media is suitable for use. From the results of the questionnaire calculation, media validation obtained a score of 84% (very feasible) and material validation obtained a score of 88.5% (very feasible) and was proven to be able to improve learning outcomes achieved with a satisfaction score of 87.6 (strongly agree), and learning outcomes Students experienced an increase, initially the completion score of the pretest questions obtained a percentage of 73.3% in the good category and the completion score of the posttest obtained a percentage of 87.5% in the very good category. Therefore, it can be concluded that the development of fractional snakes and ladders media (ARTACA) can improve the learning outcomes of grade III elementary school students.

Keywords: ular tangga , fraction learning

ABSTRAK

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar disebut media pembelajaran. Mengajarkan matematika, khususnya pada materi pecahan, akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran. Guru dan tenaga pendidik masih menggunakan ceramah dan penugasan sebagai metode pembelajaran, sehingga siswa mungkin kurang memahami materi pecahan. Dengan demikian, peneliti harus menerapkan media pembelajaran Ular Tangga untuk mengevaluasi

respons siswa terhadap media tersebut dan untuk mengidentifikasi perbedaan antara hasil pre- dan post-test. Penulis menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Sugiyono yang dimodifikasi dari Borg dan Gall. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SDN Masangan wetan dengan jumlah 33 siswa. Dari hasil perhitungan angket validasi media memperoleh nilai sebesar 84% (sangat layak) dan validasi materi memperoleh nilai 88,5% (sangat layak) hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang semula ketuntasan nilai soal pretest memperoleh presentase 65 % dengan kategori baik dan nilai posttest naik menjadi 87,5 % dengan kategori sangat baik sehingga mengalami peningkatan sebesar 22,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa para siswa dari kelas III SDN Masangan Wetan menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media Ular Tangga(ARTACA) dan media tersebut terbukti mampu meningkatkan hasil belajar yang dicapai dengan nilai respon positif 88,60(sangat Setuju).

Kata Kunci: ular tangga , materi pecahan

A. Pendahuluan

Menurut Purwanto (2020:10) pendidikan yaitu kesengajaan pembinaan orang dewasa terhadap anak-anak dalam proses tumbuh kembang agar berguna bagi dirinya dan orang lain. Untuk mengembangkan mutu pendidikan, harus ada keberanian untuk melakukan perubahan atau inovasi terhadap kurikulum yang ada. Kurikulum yang dikembangkan harus inovatif dan memenuhi kebutuhan oleh zaman. Peningkatan mutu tidak hanya diserahkan kepada lembaga pendidikan saja, tetapi harus diawasi dan dikendalikan oleh pemerintah. Kurikulum Merdeka Belajar hadir sebagai jawaban atas kebutuhan para pendidik pada era sekarang ini. Kekuatan utama kurikulum ini untuk

mendorong pemulihan pembelajaran yang di antaranya adalah: 1. Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan karakter dan soft skill siswa sesuai dengan profil pelajar Pancasila; 2. Berkonsentrasi pada Semuanya sangat penting untuk meluangkan waktu yang cukup untuk mempelajari keterampilan dasar seperti membaca dan berhitung. 3. Kemampuan pendidik untuk menyesuaikan instruksi dengan kemampuan siswa dan mengubah konten dan situasi. Menurut Karso (2021:1.42) Matematika adalah bidang yang mempelajari logika dan menyelesaikan masalah keruangan. Matematika mengandung materi pecahan. Bagian dari satu keseluruhan dari suatu jumlah tertentu disebut pecahan. Menurut Runtukahu

(2020:124) pecahan yaitu kesetaraan dua bilangan bulat dengan pembagi. Materi mengenai pecahan selama ini sudah diimplementasikan kepada peserta didik, namun ada beberapa peserta didik juga yang kurang mampu memahami konsep pecahan yang sebenarnya.

Menurut Bloom (dalam Supijono 2020: 6-7), hasil pembelajaran mencakup kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik. Ranah kognitif tersebut adalah *Knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comperehensi on* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, dan contoh), *application* (mengimplementasikan), *analysis* (menganalisis dan menentukan hubungan), *syntheshis* (mengorganisasikan, merencanakan, dan membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Ranah emosional tersebut adalah *receive* (sikap menerima), *responding* (memberikan reaksi), *value* (mengapresiasi), *organization* (mengorganisasikan), *characterization* (karakteristik

Sedangkan Lindgren (dalam Suprijono 2020: 7) "Hasil pembelajaran meliputi kecakapan,

informasi, pengertian dan sikap".

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Senin 08 Januari 2024 kelas III SDN Masangan Wetan, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa ceramah dan pemberian tugas. Sehingga siswa lebih bergantung pada guru. Sedangkan dipantau dari media pembelajarannya, terutama pada lembar kerja siswa masih kurang memicu kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pecahan. Hasil nilai *rata-rata siswa* menunjukkan 65% dibawah KKTP dengan jumlah siswa 33, adapun KKTP yang telah ditetapkan sebesar 75 pada nilai matematika. Dalam mengajarkan matematika, menggunakan media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran matematika yang begitu rumit. Media pembelajaran agar peserta didik tertarik untuk mempelajari materi pecahan, metode pembelajaran harus lebih inovatif dan kreatif.

Sebuah media akan bermakna apabila peserta didik dapat menggunakan dengan sebaik mungkin. Oktaviani, dkk (2021:3) yang

melakukan penelitian yang juga mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan media memungkinkan siswa akan cepat memahami sebuah materi yang diberikan oleh guru. Dari pengertian tersebut di atas, media alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru pada saat di kelas. Media belajar adalah salah satu cara untuk belajar materi pecahan. pengajaran *Ular Tangga* . Media pembelajaran *Ular Tangga* adalah media pembelajaran yang terdiri dari banner ular tangga berukuran 1 m x 1,5 m, dadu dan juga kartu soal materi pecahan. Media pembelajaran *Ular Tangga* juga memiliki beraneka macam warna dan model yang kreatif, sehingga membuat peserta didik akan lebih semangat untuk belajar mengenai pecahan.

Selain itu, penelitian yang menggunakan media pembelajaran *Ular Tangga* juga dilakukan oleh Elin Rahmawati dan kawan- kawannya pada tahun 2021 yang diterbitkan oleh Universitas Negeri Semarang dengan berjudul Potensi Untuk

Membantu Siswa Memahami Konsep Pecahan dengan Menggunakan media *Ular Tangga* yang Seru. Penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran matematika di materi pecahan dengan menggunakan media pembelajaran *Ular tangga* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan penelitian pengembangan media *Ular Tangga* sebagai media pembelajaran materi pecahan matematika guna meningkatkan hasil nilai belajar dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Dan juga didalam penelitian ini terdapat banyak macam soal yang dapat diselesaikan siswa dengan cara bermain *Ular Tangga*.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya yaitu;

1. Bagaimanakah kelayakan media *Ular Tangga* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD?

2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik kelas III SD setelah guru menggunakan media pembelajaran *Ular Tangga* ?; dan
3. Bagaimanakah respon peserta didik dari kelas III SD setelah guru menggunakan media pembelajaran

Ular Tangga ?.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk menerapkan media pembelajaran *Ular Tangga* pada peserta didik kelas III di SDN Masangan Wetan agar pemahaman peserta didik tentang materi pecahan dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

B. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan. Ini adalah proses dan metode yang digunakan untuk mengembangkan produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pengajaran *Ular Tangga*. Dalam penelitian dan pengembangan ini, metode pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono digunakan. Menurut Goll, Gall & Borg, "Penelitian dan Pengembangan Pendidikan" adalah sebuah model pengembangan berbasis industri di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru. Produk ini membantu siswa belajar matematika tentang topik pembahasan, yaitu pecahan, dengan menggunakan media

pembelajaran *Ular Tangga* (ARTACA).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti di sini adalah menggunakan modifikasi dan mode pengembangan Borg & Gall yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah-langkah R&D Borg & Gall.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, jumlah subjeknya sebanyak 33 murid dari kelas III di SDN Masangan Wetan, dan menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. Teknik Analisis Hasil Validasi Media & Materi.

Peneliti membuat lembar keabsahan yang sudah berisikan beberapa soal. Lalu validator akan Memberikan jawaban dengan memberi tanda ceklis pada kategori yang disediakan oleh peneliti atas dasar skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian yaitu:

Tabel 1 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Hasil validasi yang tercantum pada lembar validasi media itu akan dianalisa menggunakan rumus yaitu:

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

Keterangan :

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

2. Teknik Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar dapat ditujukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Ular Tangga* pada materi pecahan. Penelitian ini menggunakan hasil dari pembelajaran para siswa yang telah mencapai KKM untuk dijadikan sebagai acuan dari indikator keberhasilan (IK). Alhasil pencapaian hasil belajar para siswa telah dianggap efektif jika $IK > (\text{lebih dari}) (75\%)$. Untuk mengetahui berapa besar

persentase dari indikator keberhasilan dengan menggunakan rumus di bawah ini:

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

3. Teknik Analisis Respons Siswa

Peneliti merancang soal

pertanyaan untuk mendapat respon siswa yang berisikan beberapa soal. Soal tersebut Memberikan instruksi agar memberi tanda ceklis pada kategori yang telah disiapkan oleh peneliti atas dasar skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 2 Penskoran Pada Angket

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Hasil angket respon siswa akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang didapatkan pada penelitian adalah media ajar matematika yang disebut *Ular Tangga* yang berbentuk banner persegi panjang. Media Ular Tangga mempunyai 50 kotak yang bisa dimainkan peserta. Media ini juga memiliki berbagai macam soal yang dapat dipilih peserta didik dalam permainan ular tangga. Pembuatan media Ular Tangga meliputi tahap: 1) pengembangan media, 2) uji validasi oleh 1 orang ahli media, 3) revisi media sebelum diuji coba, dan 4) pengujian terhadap siswa kelas III di SDN Masangan Wetan.

Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba produk oleh para ahli dan pengguna untuk menilai kelayakan media yang berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran matematika diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Analisis Hasil Validasi Media & Materi

Hasil validasi media Ular Tangga dan materi pecahan matematika, adalah uji validitas untuk dilaksanakan oleh validator praktisi yang berjumlah 2 orang. Dapat dilihat analisis dari validasi media *Ular Tangga* dan materi pecahan yaitu:

a. Validasi media



Sebelum revisi
 Sesudah revisi

Gambar Validasi Media

Peneliti membuat angket validasi yang terdiri dari 10 pertanyaan. Penguji kemudian memeriksa dan memberi jawaban dengan menandai ceklis pada kategori yang diberikan oleh peneliti atas dasar skala likert yang berjumlah 5 skala poin penilaian dengan hasil sebagai berikut:

No	Rentang Skor	Kriteria
1	0 - 20%	Sangat tidak sesuai
2	21 - 40%	Tidak sesuai
3	41 - 60%	Cukup sesuai
4	61 - 80%	Sesuai
5	81 - 100%	Sangat sesuai

Nilai akhir dari penghitungan lembar pertanyaan validasi media, didapatkan hasil nilai yaitu:

Aspek	Jumlah Indikator	(Σ) Skor	Kategori
Fisik Media	3	14	Baik
Pemakaian	2	8	Baik
Gambar	3	10	Cukup baik
Warna	4	12	Cukup baik
Tulisan	3	15	Sangat baik
Jumlah		63	
Uji validasi (%)		84%	Layak

b. Validasi Materi

Peneliti membuat lembar validasi yang berisi 10 butir soal. Lalu validator Memberikan jawaban dan memberi tanda ceklis pada kategori yang telah disiapkan oleh peneliti atas dasar skala likert. Skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian dengan hasil sebagai berikut:

Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi :

Aspek	Jumlah Indikator	(Σ) Skor	Kategori
Isi Materi	3	14	Sangat Baik
Penyajian Materi	4	17	Sangat Baik
Jumlah		31	
Uji validasi (%)		88,5%	Sangat Layak

2. Analisis Perolehan Pembelajaran

Dari hasil pengolahan soal pre-test dan post-test yang telah dibuat, sebelumnya sudah diakui keabsahan atau valid materi. Semua pertanyaan dari awal pre-test hingga post-test diberikan kepada siswa-siswi kelas III SDN Masangan Wetan dan terdiri dari 10 butir item pertanyaan. Hasil penelitian dari masing-masing nilai awal pre-test dan post-test diolah

melalui perhitungan dan analisis data

No. Item soal	Pearson Correlation	Kesimpulan
1.	0,858	Valid
2.	0,893	Valid
3.	0,858	Valid
4.	0,600	Valid
5.	0,858	Valid
6.	0,754	Valid
7.	0,858	Valid
8.	0,754	Valid
9.	0,859	Valid
10.	0,672	Valid

Tabel diatas digunakan untuk mengetahui hasil nilai uji validitas soal. Hasil nilai dapat dilihat pada r-hitung >r-tabel sehingga soal dapat dinyatakan valid. Dimana nilai r tabelnya menggunakan n = 15 adalah 0.514, sehingga data yang ada pada tabel nomor 1-10 dikatakan valid.

Reliability Statistic	
Cornbach's Alpha	N of Items
0.984	10

Tabel diatas digunakan untuk mengetahui hasil nilai reliabilitas. Nilai reliabilitas yang dinyatakan reliable harus >0,6. Sehingga nilai reliabilitas pada kolom *cronbach's alpha* adalah 0,984>0,6 dapat dinyatakan reliabel. Agar mengetahui sampai mana kemampuan siswa dalam suatu pembelajaran peneliti memberikan berupa *pretest* dan *posttest*. Soal akan diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Ular Tangga Pecahan (ARTACA).

no.	nama	pretest	posttest
1.	DK	40	70
2.	NK	70	80
3.	HS	55	80
4.	SKN	80	90
5.	FK	40	80
6.	GHJ	90	90
7.	KP	70	70
8.	JH	85	90
9.	VK	50	90
10.	NS	70	95
11.	EDF	65	82
12.	MBL	80	90
13.	MNS	90	95
14.	SDE	80	83
15.	MAL	85	90
16.	SA	90	95
17.	UTH	65	90
18.	ZH	75	80
19.	LSN	95	95
20.	KJN	70	84
21.	DRT	85	90
22.	IU	90	95
23.	YUT	85	90
24.	TGF	85	90
25.	WE	50	90
26.	ZM	70	92
27.	SM	90	90
28.	TR	95	100
29.	DS	50	80
30.	UF	80	90
31.	YG	95	100
32.	CS	50	80
33.	WE	50	80
RATA-RATA		73,3	87,5

$$N = \frac{87,5 - 73,3}{100 - 73,3} = \frac{14,2}{26,7} = 0,531$$

Dari hasil perhitungan analisis hasil belajar, siswa memperoleh nilai rata-rata awal di pre-test dengan nilai rata-rata 73,3 dan hasil post-test dengan nilai rata-rata 87,5. Adapun dari hasil tabel menunjukkan bahwa 5 siswa mendapatkan nilai tetap di bawah KKTP yang ditentukan (75) dan 28 siswa sudah mencapai nilai KKTP mata pelajaran matematika yang telah ditentukan.

3. Analisis Respon Siswa

Di tahap analisis respon siswa,

peneliti melakukan tes pengujian pada kelas III SDN Masangan Wetan yang bertotalkan 33 siswa. Dan peneliti melakukan pengujian untuk dicobakan menggunakan media Ular Tangga yang telah dilakukan perbaikan sebelumnya, di sisi lain peneliti juga memberikan daftar pertanyaan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan dari media Ular Tangga guna mengetahui keefektivan media yang telah ditumbuhkan.

Dari hasil perhitungan analisis respon siswa, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{n} = \frac{2924}{33} = 88,60$$

D. Pembahasan

Sebuah media pembelajaran harus melakukan validitas media dan validitas materi agar mengetahui kelayakan pada suatu media pembelajaran. berdasarkan dari hasil penilainan yang didapat validitas media memperoleh 84% sehingga media Ular Tangga Pecahan (ARTACA) dapat dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran

matematika materi pecahan kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan dari hasil penilaian validitas materi memperoleh persentase 88,5% sehingga materi dalam media Ular Tangga Pecahan (ARTACA) dapat dinyatakan sangat layak untuk diberikan kepada siswa kelas II Sekolah Dasar dalam materi pecahan. Media Ular Tangga Pecahan dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, dan menjadi perantara agar siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan.

Penelitian pengembangan media ular tangga bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga pecahan, sehingga dapat diketahui setelah pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan persentase nilai *pretest* 65% siswa yang mendapatkan nilai <75(KKTP). Sedangkan nilai *posttest* siswa yang mendapatkan nilai >75 ada 87,5% tampak mengalami peningkatan persentase siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan media

ular tangga pecahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media ular tangga pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan Media Ular tangga Pecahan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa, dari hasil penilai yang dilakukan oleh peneliti dari data lembar observasi aktivitas siswa memperoleh jumlah persentase 88,6 % dengan kategori sangat baik.

E. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas diketahui bahwa penggunaan media Ular Tangga (ARTACA) begitu patut digunakan sebagai bahan media ajar matematika di dalam materi pecahan. Media ini telah melalui uji kesahihannya oleh ahli materi serta media, lalu diuji cobakan kepada siswa kelas III SDN Masangan Wetan. Dari hasil perhitungan angket validasi media memperoleh nilai 84% (sangat layak) dan validasi materi mendapatkan nilai 88,5% (sangat layak).

Penelitian yang telah

dilakukan Memberikan hasil bahwa media Ular Tangga dapat meningkatkan nilai hasil belajar para siswa di dalam materi pecahan. Sebelum menggunakan media ular tangga (ARTACA) nilai awal pre- test menyimpulkan bahwa baru 65% siswa yang mencapai nilai KKTP, namun setelah penggunaan media pada proses penunjang belajar pada nilai post-test menyimpulkan bahwa sebesar 28 dari 33 siswa berhasil mencapai KKTP sebesar 87,5% sehingga mengalami peningkatan sebesar 22,5%. Melihat perbedaan dari hasil awal pre-test dan akhir post-test yang signifikan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa para siswa dari kelas III SDN Masangan Wetan menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media *Ular Tangga* dan media tersebut terbukti mampu meningkatkan hasil belajar yang dicapai dengan nilai respon siswa 88,60 (sangat setuju).

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis melalui Mathematical Modelling dalam Model Problem Based Learning*. Tesis SPs. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Assyauqi, Moh Iqbal. (2020). *Model Pengembangan Borg and Gall*. Jurnal Online. Institut Agama Islam Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2023). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Falahudin, I. (2020). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104–117.
- Karso, Dkk. (2021). *Pendidikan Matematika 1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mitayani, Ambrosia. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Fraction Circle Berbasis Metode Montessori pada Materi Pokok Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan dalam Tema 5 Subtema 3 Kelas III A SD Kanisius Sengkan*. Skripsi Online. Universitas Sanata Dharma.
- Oktaviani, D.S, dkk. (2021). *Pengembangan Media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) Berbasis Saintifik Terhadap Motivasi dan Keaktifan Siswa Tema VI Sub Tema II Kelas V SD*. Jurnal Primary, Vol.2, No.1. STKIP PGRI Sidoarjo.

Purwanto. (2020).
Evaluasi Hasil Belajar.
Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.

Rahmawati, Elin, dkk. (2021).
*Potensi Alat Peraga Ular tangga Set
dalam Meningkatkan
Pemahaman Konsep Pecahan
Bagi Siswa Tunagrahita. Jurnal
Prisma, Vol.4, No.1, p.160-166.*

Runtukahu & Kandou. (2020).
*Pembelajaran Matematika Dasar
Bagi Anak Berkesulitan Belajar.
Bagi Anak Berkesulitan Belajar.*
Yogyakarta : Ar-ruz Media.

Wijaya, A. T, Wulan, B. R. S., &
Rohmatin, T(2020)
pengaruh media diorama terhadap
pendidikan karakter siswa kelas
5 tema 7 subtema 2 disekolah
dasar. Jurnal ilmu sosial dan
pendidikan4(3). 221-227