

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN UANG HEBAT PADA  
PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS II DI SDIT AN-NISA**

Harnum Setiawati<sup>1</sup> , Misbah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD, FIKT, Universitas Pelita Bangsa

<sup>2</sup>PGSD, FIKT, Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>harnumsetiawati@gmail.com, <sup>2</sup>misbah.smi@pelitabangsa.ac.id

**ABSTRACT**

*Low student learning outcomes can occur partly because of the lack of learning media used to facilitate students in learning. This research was conducted with the aim of developing great money board learning media to improve student learning outcomes. This research uses RnD research using the ADDIE model. The validity test was carried out by three experts, namely material experts with a percentage of 92.0%, media experts with a percentage of 94.0% and language experts with a percentage of 88.0%. Meanwhile, the results of student responses showed a percentage of 82.8% and teacher responses showed a percentage of 94%. So it can be concluded that the great money board learning media can be declared valid and suitable for use in the learning process. Meanwhile, in testing the effectiveness of media in improving learning outcomes, tests were carried out in the form of post-tests and pre-tests to obtain an N-Gain score of 0.782 which was included in the high category. So it can be stated that the great money board learning media is effectively used in the classroom learning process.*

*Keywords: money board, student learning outcomes, mathematics*

**ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar siswa dapat terjadi salah satunya karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan uang hebat guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian RnD dengan menggunakan model ADDIE. Uji validitas dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi dengan presentase 92,0%, ahli media dengan presentase 94,0% dan ahli bahasa dengan presentase 88,0%. Sementara itu, hasil respon siswa menunjukkan presentase 82,8% dan respon guru menunjukkan

presentase 94%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan uang hebat dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pada pengujian keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar dilakukan pengujian berupa post-test dan pre-test sehingga diperoleh skor N-Gain sebesar 0,782 yang termasuk dalam kategori tinggi. Maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran great money board efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata kunci: papan uang, hasil belajar siswa, matematika

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi suatu negara, termasuk peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas (Amreta dkk., 2023). Kualitas sumber daya manusia suatu negara dapat dilihat dari tingkat pendidikan warga negara itu sendiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat W. A. Sari, (2016) yang mengungkapkan bahwa pendidikan dilakukan untuk menghasilkan peserta didik yang mempunyai sifat dan perilaku yang sesuai dengan cita-cita negara, yaitu menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan sumber daya manusia. Tanpa guru, peserta didik tidak akan mampu mengasah

karakter dan menunjukkan potensinya, serta negara tidak akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan daya bersaing. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Buchori, (2018) yang mengungkapkan bahwa guru merupakan garda terdepan dalam memberikan pendidikan dalam bidang ini. Selain itu, menurut Hoesny & Darmayanti, (2021) yang menjelaskan bahwa guru dianggap sebagai tokoh sentral dalam pendidikan karena berperan dalam menggerakkan dan memfasilitasi pembelajaran. Jika dilihat dari perspektif pendidikan, selain guru, media merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Hardini, 2011).

Media pembelajaran merupakan metode yang dapat digunakan untuk kegiatan

pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan peserta didik bersifat dua arah (Amreta dkk., 2023). Menurut Pagarra dkk., (2022) media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Pada pendapat lain menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Sari dkk., 2019). Sedangkan menurut Wahyuningtyas dkk., (2020) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan aspirasi dan minat yang baru pada diri peserta didik, selain itu dapat menciptakan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar serta memberikan dampak psikologis pada peserta didik dan meningkatkan hasil

belajarnya. Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas yang berbeda-beda di sekolah dasar, misalnya pada pelajaran matematika.

Dalam pembelajaran di SD kelas II, pembelajaran matematika terdiri dari berbagai materi salah satunya yaitu materi nilai mata uang yang terangkum dalam kompetensi dasar menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. Tujuan dari pembelajaran tersebut yaitu peserta didik dapat menghitung nilai sekelompok pecahan uang dengan cermat serta dapat mengurutkan nilai sekelompok pecahan uang yang setara secara tepat. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurfadhillah dkk., (2021) yang menyebutkan bahwa peserta didik dapat belajar lebih efektif dan praktis dengan menggunakan media audio visual pembelajaran. Selain itu, pendapat lain mengemukakan bahwa matematika menjadi materi penting untuk diajarkan disekolah karena penerapan matematika

berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari (Pujiarti, 2021). Dalam pembelajaran matematika peserta didik diharapkan mampu mengelola pemahamannya sendiri dengan cara menghubungkannya pada permasalahan yang dihadapi mereka sehari-hari (Febriani dkk. 2019). Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran matematika antara lain peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, peserta didik kurang berani bertanya kepada guru, dan tidak ada seorang pun yang mau menjawab pertanyaan guru kecuali diminta, yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik (Majid, 2019). Selain itu, pembelajaran matematika hanya berfokus pada guru dan mengajarkan konten yang abstrak atau tidak realistis (Kartini & Fitriyani, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara analisis kebutuhan terhadap 25 siswa dengan guru di SDIT An-Nisa pada mata pelajaran matematika materi nilai mata uang yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang memahami materi yang di jelaskan oleh guru. Setelah peneliti observasi lebih lanjut,

ternyata hal tersebut disebabkan karena guru kurang menyediakan media sehingga hasil belajar matematika peserta didik kelas II di SDIT An-Nisa kurang optimal.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Amreta dkk., 2023) yang berjudul "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika SD" menyebutkan bahwa media papan hitung ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penjumlahan bilangan cacah. Sehingga media papan hitung layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran hendaknya dijadikan sebagai bahan pembelajaran secara paralel dengan buku bagi peserta didik. Peneliti bermaksud untuk memanfaatkan media papan uang hebat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik, semangat dan senang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika.

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat antara lain untuk

memberikan pengetahuan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang efektif yang dapat diterapkan oleh guru mata pelajaran matematika kelas II serta memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik pada materi nilai mata uang.

### **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi, analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari validator uji ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan sasaran penerapan pengembangan produk yaitu siswa-siswi kelas II SDIT An-Nisa yang berjumlah 25 Siswa terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan. Sedangkan objek pada penelitian ini yaitu media papan uang hebat pada pembelajaran matematika

yang bertujuan untuk meningkatkan hasil ketuntasan belajar matematika pada peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Peneliti melakukan observasi di SDIT An-Nisa dan melakukan wawancara kepada salah satu guru kelas II di sekolah tersebut, dimana dalam pembelajaran matematika ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran matematika tergolong rendah. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kelayakan media yang dilakukan oleh peneliti didapatkan melalui 3 validasi atau 3 validator yang sudah berpengalaman dan ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Selanjutnya hasil angket dari beberapa ahli tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total skor empirik}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Sumber : Akbar 2013

Untuk mengukur keefektifan media papan uang hebat terhadap hasil belajar siswa dilakukan secara

kuantitatif berdasarkan hasil angket siswa terhadap penggunaan media serta hasil pre-test dan post-test yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus N-Gain.

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

Sumber: Sukarelawan,dkk.2024

Setelah diketahui persentasinya, maka akan diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran papan uang hebat pada materi nilai mata uang.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan beberapa tahap analisis, tahapan awal yang dilakukan di SDIT An-Nisa adalah tahap analisis yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Tahapan tersebut diawali dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas II di SDIT An-Nisa mengenai proses pembelajaran matematika yang

menggunakan metode ceramah dan tanpa menghadirkan media sebagai sarana dalam menyampaikan materi. Ketidakhadiran media pembelajaran menjadikan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Pada tahap kedua yaitu perancangan dilakukan tiga kegiatan diantaranya: 1) Perancangan Tampilan Media. 2) Perancangan Soal, Jawaban dan Aturan Permainan. 3) Menyusun Instrumen Penelitian Produk. Instrumen yang disusun terdiri dari angket penilaian validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, kemudian angket respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan serta penyusunan soal *pretest* dan *posttest* yang berkaitan dengan nilai mata uang. Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan saran agar media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan pada saat pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan tahap pengembangan dengan membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya dan melakukan validasi kepada para ahli. Berikut hasil media papan uang hebat yang telah

dikembangkan :



**Gambar 1.** Media papan uang hebat yang telah dikembangkan

Hasil analisis validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dapat dijabarkan dalam tabel berikut :

**Tabel 1.** Rekapitulasi validasi para ahli

No	Penilaian Respon	Persentase	Kategori
1.	Guru	94%	Sangat Valid
2.	Siswa	83%	Sangat Valid
Rata - rata		88%	Sangat Valid

Media papan uang hebat dikatakan valid apabila memperoleh skor minimal 61%. Berdasarkan hasil validasi dari tiga orang validator diperoleh nilai sebesar 91% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan uang hebat dapat dikatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang

diberikan oleh para ahli dengan tujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran papan uang hebat.

Pada analisis hasil respon guru dan siswa yang bertujuan untuk mengetahui mudah tidaknya penggunaan media papan uang hebat pada saat pembelajaran. Pengujian ini dilakukan secara tatap muka dikelas II. Setelah menggunakan produk, peneliti membagikan angket respon guru dan siswa untuk diisi oleh guru dan siswa. Hasil dari penilaian respon guru dan siswa dijabarkan melalui tabel 2.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Penilaian Respon Guru dan Siswa

No	Penilaian Ahli	Persentase	Kategori
1.	Media	94%	Sangat Valid
2.	Bahasa	88%	Sangat Valid
3.	Materi	92%	Sangat Valid
Rata - rata		91%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian respon tabel di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran papan uang hebat sangat valid atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas II materi nilai mata

uang. Untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat ditinjau dari skor *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa selama penggunaan media. Perolehan skor tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus N-Gain, sehingga didapatkan hasil berikut :

**Tabel 3.** Hasil Pre-test dan Post-test

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	AAM	50	100
2.	APA	40	70
3.	AIM	60	80
4.	AFF	40	90
5.	APY	50	100
6.	APK	90	100
7.	AYA	60	100
8.	BBA	30	50
9.	BRC U	90	80
10.	DAB	90	80
11.	E	40	80
12.	EKA	40	80
13.	FAS	85	100

  

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
14	HM	90	100
15	HAD	80	100
16	IAM	50	90
17	MITA	60	100
18	MR	95	100
19	MAY	90	100
20	NAP	50	90
21	NSU	80	100
22	QCS	50	100
23	SNA	80	90
24	SS	40	100
25	S	40	100

Berikut adalah perhitungan skor hasil belajar siswa dalam

menggunakan media papan uang hebat dengan menggunakan rumus N-Gain :

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

$$N \text{ Gain} = \frac{2.300 - 1.570}{2.500 - 1.570} \times 100\%$$

$$N \text{ Gain} = \frac{730}{930} \times 100\% = 78,49\%$$

Hasil temuan pertama membuktikan bahwa berdasarkan hasil observasi dan wawancara analisis kebutuhan terhadap 25 siswa dengan guru di SDIT An-Nisa pada mata pelajaran matematika materi nilai mata uang yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang memahami materi yang di jelaskan oleh guru. Setelah peneliti observasi lebih lanjut, ternyata hal tersebut disebabkan karena guru kurang menyediakan media sehingga hasil belajar matematika peserta didik kelas II di SDIT An-Nisa kurang optimal.

Hasil temuan pertama membuktikan bahwa berdasarkan hasil observasi dan wawancara analisis kebutuhan terhadap 25 siswa dengan guru di SDIT An-Nisa pada mata pelajaran matematika materi nilai mata uang yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang

memahami materi yang di jelaskan oleh guru. Setelah peneliti observasi lebih lanjut, ternyata hal tersebut disebabkan karena guru kurang menyediakan media sehingga hasil belajar matematika peserta didik kelas II di SDIT An-Nisa kurang optimal.

media papan uang hebat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik, semangat dan senang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika.

Media papan uang hebat merupakan pengembangan dari media papan hitung yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Adapun penelitian terdahulu yang berjudul "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika SD" penelitian ini dilakukan oleh (Amreta dkk., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk membantu dalam memahami konsep operasi hitung penjumlahan bilangan cacah pada mata pelajaran matematika di kelas I SD. Hasil angket repon peserta didik memiliki presentasi 90% dengan kriteria sangat layak. Selain itu media papan hitung ini juga dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penjumlahan bilangan cacah. Sehingga media papan hitung layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari & Ratri, (2019) menjelaskan terkait pengembangan media papan Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam (KAPULOG). Penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengenal nilai pecahan uang logam sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media papan banyak sekali manfaatnya dalam pembelajaran sehingga diharapkan dengan adanya pengembangan media papan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tentang penjumlahan maupun nilai mata uang dan menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar mengajar. Ciri-ciri media papan ini memiliki nilai yang mendidik dan

menarik, sehingga dapat membantu peserta lebih bersemangat dalam berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar siswa.

Dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan memperoleh hasil pre-test dan post-test, diketahui hasil perolehan nilai rata-rata peserta didik pada saat pre-test adalah 62,8 dan post-test adalah 92. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan dari 62,8% menjadi 92% maka dapat disimpulkan hasil perolehan data tersebut mengalami kenaikan secara signifikan sebesar 29,2% terhadap penggunaan media papan uang hebat yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas II SDIT An-Nisa.

Dari berbagai hasil analisis yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa media papan uang hebat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan, dengan adanya media pembelajaran yang menarik siswa cenderung lebih

memperhatikan penjelasan guru. Sehingga siswa lebih memahami materi tersebut dan tercipta pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristanto (2016) yang mengemukakan bahwa secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media papan uang hebat dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk papan uang hebat materi nilai mata uang pada mata pelajaran matematika kelas II SDIT An-Nisa. Adapun tahapannya menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: a) tahap analisis, b) tahap perancangan, c) tahap pengembangan, d) tahap implementasi, dan e) tahap evaluasi. Pengembangan media papan uang hebat sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas II SDIT An-Nisa telah divalidasi oleh beberapa ahli. Ahli materi memperoleh presentase 92%, ahli bahasa

memperoleh presentase 88% dan ahli media memperoleh presentase 94%. Sehingga papan uang hebat sebagai media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan. Sedangkan untuk keefektifan media papan uang hebat terhadap hasil belajar siswa diperoleh data peningkatan pemahaman 17 dari 25 peserta didik (68%) pada kategori “Tinggi”. Sebanyak 5 dari 25 peserta didik (20%) berada pada kategori “Sedang”. Sebanyak 1 dari 25 peserta didik (4%) berada pada kategori “Rendah”. Sedangkan sebanyak 2 dari 25 peserta didik (8%) “tidak terjadi peningkatan”. Maka dapat diputuskan bahwa media papan uang hebat materi nilai mata uang pada mata pelajaran matematika sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki kualitas valid, praktis dan efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amreta, M. Y., Rofi'ah, F. Z., & Markhamah, A. L. L. (2023). Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209.
- Febriani, W. D., Sidik, G. S., & Zahra, R. F. (2019). Pengaruh pembelajaran realistic mathematics education dan direct instruction terhadap kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis siswa sd. *Tunas Bangsa*, 6(2), 152–161.
- Hardini, U. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Hoesny, M. U., & Darmayanti, R. (2021). Permasalahan dan Solusi untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kualitas Guru: Sebuah Kajian Pustaka. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 123–132. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3595>
- Kartini, P., & Fitriyani, F. (2023). Development of Jumbar Media (Jumanji Bangun Datar) in Improving Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 4(2), 149–161. <https://doi.org/10.51178/jsr.v4i2.1516>

- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya, 1–129.
- Majid, A. (2019). *Implementasi Pendekatan Matematika Realistik dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar ( SD ) atau*. 8(1), 17–24.
- Nurfadhillah, S., Elfrisca, D., Saadah, L., Hanifah, Z., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Uang Di Sdn Pondok Bahar 3. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 169–182. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pujiarti, R. (2021). Penerapan model inquiry discovery learning dengan media tiga dimensi untuk meningkatkan pemahaman rumus luas permukaan bangun ruang sisi datar kubus dan balok pada peserta didik kelas VIII G MTs N 1 Lombok Barat Kabupaten Lombok Barat Tahun Pembelajaran 2. *Journal of Education and Language Research*, 8721.
- Puspitasari, N. K., & Ratri, A. K. . (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KAPULOG (KESETARAAN NILAI PECAHAN UANG LOGAM) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI SDN 1 KEPUH KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 4(2), 4–5. <http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1385>
- Sari, S. S. (2022). Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papinka) Dalam Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Darul Hasanah Genuk Semarang.
- Sari, W. A. (2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada subtema keunikan tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di madrasah ibtidaiyah perwanidah

kota blitar. In Universitas Islam  
Negeri Maulana Malik Ibrahim  
(Vol. 7, Nomor 2).

Supriyono. (2018). Pentingnya Media  
Pembelajaran Untuk  
Meningkatkan Minat Belajar  
Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–  
48.

Wahyuningtyas, R., Sulasmono, &  
Suteng, B. (2020). EDUKATIF :  
JURNAL ILMU PENDIDIKAN.  
2(1), 23–27.