

## **JUDUL Pengembangan Media Cantung Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Kelas 1 di SDN 03 Jepang Pakis**

**Ade Lia Norma Agustina<sup>1</sup>, Syarifatul Mahmudah<sup>2</sup>, Muhammad Kharis<sup>3</sup>, Bunga Dini Ambarinanti<sup>4</sup>, Fatah Amiruddin<sup>5</sup>, Fatikhatus Najikhah<sup>6</sup>**

**Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus Kota**

e-mail: [adelianorma@gmail.com](mailto:adelianorma@gmail.com)<sup>1</sup>, [syarifatul@gmail.com](mailto:syarifatul@gmail.com)<sup>2</sup>, [202033359@std.umk.ac.id](mailto:202033359@std.umk.ac.id)<sup>3</sup>, [202033080@std.umk.ac.id](mailto:202033080@std.umk.ac.id)<sup>4</sup>, [fatahamiruddin@gmail.com](mailto:fatahamiruddin@gmail.com)<sup>5</sup>, [fatikhatus.najikhah@umk.ac.id](mailto:fatikhatus.najikhah@umk.ac.id)<sup>6</sup>

### **Abstrak**

*Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyebarluaskan informasi dari guru secara tepat sasaran sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan literasi dan numerasi kelas 1 SDN Jepang Pakis. Pembuatan media pembelajaran CANTUNG (Baca dan Hitung) pada penelitian mengacu pada model ADDIE yang memiliki tahap sebagai berikut : analysis, design, development, implementation, and evaluation. Produk ini divalidasi oleh ahli media dan guru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 3 Jepang Pakis Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Media di ujikan kepada subjek sebanyak 1 tahap. Uji coba produk dilakukan oleh 11 siswa, 5 laki-laki dan 6 Perempuan. Pada tahap awal dilakukan uji validasi oleh ahli media dan guru. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 72,30% yang termasuk kedalam kriteria "Valid", untuk hasil validasi guru memperoleh kategori "Sangat Valid" dengan hasil 86%, Kemudian dilakukan uji efektifitas media berupa pretest-posttest dan memperoleh hasil kenaikan nilai sebesar 27,75%. Maka dapat disimpulkan bahwa media Cantung ini dapat meningkatkan literasi dan numerasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.*

**Kata Kunci:** ADDIE, Literasi, Media Cantung, Numerasi

**Abstract**

*Learning media is anything that can be used to convey or disseminate information from teachers in the right way so that students can learn effectively and efficiently. The purpose of this study was to improve the literacy and numeracy skills of the 1st graders of SDN Japan Pakis. Making CANTUNG learning media (Read and Count) in research refers to the ADDIE model which has the following stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This product is validated by media experts and teachers. The subjects of this study were grade 1 students at SDN 3 Japan Pakis, Jati District, Kudus Regency. The media was tested on subjects in 1 stage. Product trials were carried out by 11 students, 5 boys and 6 girls. In the early stages, a validation test was carried out by media experts and teachers. The results of the validation show that media experts get an average of 72.30% which is included in the "Valid" criteria, for the validation results the teacher gets the "Very Valid" category with a result of 86%. by 27.75%. So it can be concluded that this Cantung media can improve literacy and numeracy in student learning and is suitable for use in the learning process.*

**Keywords:** ADDIE, Literacy, Cancung Media, Numeracy

## Pendahuluan

Pendidikan adalah tempat untuk menciptakan citra yang baik dari seseorang sehingga mereka dapat mencapai potensi penuh mereka. UU no 20 Tahun 2003 juga menyebutkan bahwa pendidikan adalah wadah atau tempat yang dapat mengembangkan seluruh potensi seseorang. Menurut George F. Kneller dalam (Suarez 2015) Pendidikan dapat dilihat dalam arti luas dan teknis, atau dalam hal hasil dan proses. Dalam arti luas, pendidikan dipahami sebagai kegiatan yang berdampak pada perkembangan jiwa, watak atau kemampuan fisik seseorang. Pendidikan adalah pengembangan diri yang dilakukan secara turun-temurun dan merupakan hak setiap warga negara (Andrianto 2017).

Pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, mengelola keterampilan dan kebiasaan serta membangun sikap dan kepercayaan diri siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang membantu siswa belajar dengan baik. Menurut (Indiyanti and Sholihah 2021) Belajar adalah interaksi yang ditimbulkan oleh seseorang sebagai akibat dari suatu proses Perubahan perilaku (Pane & Darwis Dasopang, 2017). hasil belajar dalam bentuk Perubahan perilaku harus berkelanjutan, fungsional, positif, aktif, serta memiliki tujuan. berdasarkan pendapat para ahli pendidikan dan psikologi, merupakan bentuk perilaku peralihan dalam segala keadaan. Aktivitas seseorang secara sadar atau tidak sadar menunjukkan aktivitas orang tersebut di bagian spiritualnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang mengarah pada pengembangan potensi individu siswa (Gereja and Kini 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyebarluaskan informasi dari guru secara tepat sasaran sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, apapun yang digunakan haruslah dapat merangsang pikiran, perasaan dan perilaku siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengarahkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pemikiran, perhatian, dan minat siswa dalam belajar (Hapsari and Zulherman 2021) dalam (Tafonao, 2018). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran, merangsang harapan dan minat baru dalam pembelajaran (Hapsari and Zulherman 2021) dalam (Zulherman et al.,

2021). Disisi lain Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada anak (Ermawati and Rufaidah 2019) dalam (Putra dan Ishartiwi, 2015).

Kemampuan Literasi dan Numerasi? Literasi ditandai ketika seseorang mampu mengolah dan memahami informasi ketika membaca atau menulis. Jika literasi (berasal dari litera-tulisan) adalah kemampuan membaca dan menulis, maka numerasi adalah keterampilan yang erat kaitannya dengan angka (bilangan). numerasi dimaknai tidak hanya berdasarkan teori matematika, tetapi juga dengan memahami penerapan operasi matematika dan pola bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan Literasi dan Numerasi diperlukan dalam kehidupan abad 21. Literasi dan berpikir kritis merupakan bekal untuk menjalani kehidupan yang lebih baik sekarang dan di masa depan. Kemampuan literasi dan numerasi yang buruk dapat mempersulit siswa untuk melanjutkan pendidikan tinggi dan membuat mereka kurang kompetitif. Literasi yang buruk juga mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah (Lestari, Yanti, and Purwanto 2023).

Menurut (Arief et al. 2022) Pengertian literasi dalam konteks gerakan literasi sekolah yaitu kemampuan mengakses, menginterpretasikan, merasakan dan menggunakan secara kompeten melalui kegiatan membaca, melihat, mendengar, menulis dan berbicara. Literasi adalah kemampuan seseorang untuk mengolah dan memahami informasi ketika membaca dan menulis. Definisi literasi terus berkembang sejalan dengan tantangan zaman. Pengertian literasi dulunya adalah kemampuan membaca dan menulis. Dewasa ini, konsep literasi semakin banyak digunakan dalam arti yang lebih luas. Dan sudah sampai pada praktik budaya yang berkaitan dengan masalah sosial dan politik.

Setiap anak memiliki kemampuan Literasi dan Numerasi yang berbeda, terutama dalam perkembangannya (Ulfa et al. 2022) dalam (Perdana & Suswandari, 2021). Pengembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa dicapai melalui tingkat prestasi belajar (Ulfa et al. 2022) dalam (Budiana et al., 2022). Keberhasilan pembelajaran salah satunya menyangkut metode yang tepat dan menarik siswa untuk terlibat di dalamnya saat belajar (Ulfa et al. 2022) dalam (Lilawati, 2020). Menurut penelitian Nasution (2017), penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat berdampak signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Efek besar ini juga melemahkan motivasi siswa. Sampai saat ini penggunaan metode konvensional masih sering dianggap membosankan oleh para siswa (Ulfa et al. 2022) dalam (Diana, 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN 3 Jepang Pakis dengan guru kelas 1 ~~beliau~~ menyebutkan masih banyak anak yang belum bisa membaca dan berhitung serta memiliki tingkat literasi numerasi yang rendah. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media yang bernama media CANTUNG (Baca dan Hitung) media ini peneliti gunakan untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa kelas 1 SDN Jepang Pakis.

## **Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut research and development (R&D) Metode (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang peneliti berinama Media CANTUNG (Baca dan Hitung).

Penilaian produk yang dikembangkan dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi (Guru) serta dilakukan uji keefektifan media dengan 11 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation. Menurut (Puspasari 2019) dalam Mulyatiningsih (2012), model ADDIE merupakan model yang lebih masuk akal dan lengkap dibandingkan model

lainnya. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk, seperti: Model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.



Gambar 1 Model ADDIE  
Sumber(<http://bitly.ws/li2d>)

Jenis data yang digunakan penelitian ini yaitu data primer yang terdiri data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut (Sabara 2022) Data primer adalah data yang berasal langsung dari sumbernya. Data kuantitatif diperoleh dari alat validasi, alat praktik dan alat untuk kerja serta data kualitatif informasi diperoleh dari umpan balik dan masukan dari responden.

Kemudian instrumen validitas digunakan untuk pengumpulan data validitas berupa angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi (guru), Instrumen pengumpulan data efektivitas berupa hasil pretest dan postest.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian berupa pengembangan produk, produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa media CANTUNG. Media ini berguna untuk meningkatkan Literasi Numerasi pada siswa kelas 1 di SDN 3 Jepang Pakis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data berupa proses pengembangan dan uji coba produk.

Proses pengembangan media CANTUNG (Baca dan Hitung) ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu 1. Analisis 2. Desain atau perencanaan 3. Pengembangan 4. Implementasi dan 5. Evaluasi. Pada tahap ini akan didiskripsikan mengenai proses pengembangan media CANTUNG (Baca dan Hitung) sebagai berikut:

### Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut 1. Melakukan observasi kesalah satu Sekolah dasar di Kudus tepatnya di SDN 3 Jepang Pakis 2. Melakukan wawancara dengan guru kelas 1 dan 4 tentang masalah atau yang dihadapi pada saat proses pembelajaran, dan media yang sudah digunakan pada saat pembelajaran 3. Diskusi dengan teman sejawat dan dosen pengampu mata kuliah tentang hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti.

### Design

Tahap perencanaan berfokus pada kegiatan 1. Menentukan materi yang cocok sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di sekolah. 2. Menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan. 3. Memilih bentuk dan metode asesmen yang akan digunakan untuk menguji media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah menentukan 3 point tersebut peneliti melakukan evaluasi mandiri lalu dengan teman sejawat dan dosen pengampu

mata kuliah. Agar hasil perencanaannya lebih matang dan sesuai dengan apa yang diinginkan peneliti.

## Development

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pembuatan media yang telah didesain sesuai dengan keinginan peneliti dengan mempertimbangkan masukan dari teman sejawat dan juga dosen pengampu mata kuliah. Setelah media pembelajaran yang dibuat sudah selesai maka peneliti akan memvalidasi media tersebut bersama dengan ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan validasi media ada sedikit revisi dari pembuatan media yang dilakukan oleh peneliti yang awalnya bahan dasarnya menggunakan sterofom jadi menggunakan kayu, tetapi hasil validasi mediana tetap menunjukkan kevalidannya.



Gambar 2. Media Cantung Setelah direvisi

## Implementation

Pada tahap implementation sebelumnya peneliti melakukan pretest kepada 11 siswa kelas 1 SDN 3 Jepang Pakis selanjutnya peneliti membawa media pembejarannya ke salah satu sekolah di kabupaten kudas yaitu SDN 3 Jepang Pakis untuk di implementasikan ke siswa-siswi kelas 1, untuk mengetahui pengaruh media CANTUNG ini terhadap Literasi Numerasi yang ada di SDN 3 Jepang Pakis.

## Evaluation

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi pada tahap peneliti melakukan postest untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media CANTUNG dalam meningkatkan Literasi Numerasi siswa-siswi kelas 1 SDN 3 Jepang Pakis, pada tahap ini peneliti menguji keefektifan media CANTUNG tersebut. Langkah demi langkah dari model ADDIE telah selesai. Setelah media CANTUNG selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan prosedur validasi pada produk yang dihasilkan. Berikut ini diuraikan hasil uji coba produk pengembangan mulai uji coba ahli dengan subjek: (1) validator ahli materi(Guru), (2) validator ahli media pembelajaran.

## Uji coba Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Angket Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Point Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan SD dan KD	√				
	Keakuratan Materi		√			
	Kemutakiran Materi		√			
	Mendorong Keingintahuan		√			
Aspek kelayakan penyajian	Teknik penyajian	√				
	Pendukung penyajian		√			
	Penyajian pembelajaran		√			
	Koherasi dan keruntutan alur		√			

	piker					
Aspek penilaian	Hakikat kontekstual	√				
Kontekstual	Komponen kontekstual		√			
JUMLAH		43				

**Tabel 2. Rumus Menghitung kevalidan Ahli Mater**

$$\frac{\text{Jumlah penilaian}}{\text{Jumlah maksimal penilaian}} \times 100\%$$

**Tabel 3. Tabel Range Validasi**

Range	Kriteria
86%-100%	Sangat Valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup Valid
41%-55%	Kurang Valid
0%-40%	Sangat Kurang Valid

Hasil angkat ahli materi disajikan menurut tabel 1, Berdasarkan data tabel 1 dapat dihitung persentasi penilaian yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 86%, dari hasil tersebut media yang peneliti buat "sangat valid". Pada angket terbuka ahli materi memberikan masukan kepada peneliti untuk sedikit merevisi media yang peneliti buat tetapi secara keseluruhan sudah bagus dan siap untuk diujicobakan.

#### Uji coba Ahli Media Pembelajaran

**Tabel 4. Hasil Angkel Ahli Media**

No	Aspek	5	4	3	2	1
Konten (Isi)						
1	Media Pembelajaran Papan Cantung dapat digunakan untuk aternatif pembelajaran			√		
2	Media pembelajaran Papan Cantung dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran		√			
3	Media Pembelajaran Papan Cantung dapat membantu siswa dalam berlatih membaca dan menghitung		√			
Desain (Tampilan)						
1	Komposisi warna tampilan media pembelajaran Papan Cantung menarik			√		
2	Medianya cukup besar sehingga anak mudah dalam mempraktekannya		√			
3	Media Papan Jantung Sederhana (Rapi, teratur, dan berwarna).			√		
Penggunaan						
1	Media mudah diaplikasikan ke siswa		√			
2	Media aman digunakan untuk siswa sekolah dasar			√		
3	Media sesuai dengan kebutuhan siswa			√		
4	Media dapat meningkatkan kemampuan siswa		√			

	dalam membaca dan menghitung					
5	Font terbaca dengan mudah oleh anak Sekolah Dasar		√			
6	Media pembelajaran Papan Cantung mempermudah pemahaman siswa		√			
7	Media pembelajaran menarik bagi siswa		√			
JUMLAH		47				

**Tabel 5. Hasil Revisi Media Oleh Ahli Media**

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1	Bahan dasar media pembelajaran menggunakan sterofom yang mudah sekali rusak dan tidak tahan lama	Bahan dasar media menggunakan kayu saya lebih awet dan tahan lama

**Tabel 6. Rumus mencari validitas media menurut ahli media**

$$\frac{\text{Jumlah penilaian}}{\text{Jumlah maksimal penilaian}} \times 100\%$$

**Tabel 7. Tabel Range Validasi**

range	Kriteria
86%-100%	Sangat Valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup Valid
41%-55%	Kurang Valid
0%-40%	Sangat Kurang Valid

Hasil angkat ahli media disajikan menurut tabel 4. Berdasarkan data tabel 4 dapat dihitung persentasi penilaian yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 72,30%, dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa validitas media pembelajaran yang peneliti buat tergolong "Valid". Dan dari tabel 8 dapat diketahui saran perbaikan media dari ahli media berfokus pada bahan dasar pembuatan media yang awalnya bahan dasarnya berupa sterofom menjadi kayu.

Hasil Uji Keefektifan Media

**Tabel 8. Hasil Nilai Statistik Pre-Test Sebelum Menggunakan Media CANTUNG**

Nilai	Mean	Count	Nilai Max	Nilai Min	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-Test	70.45	11	75	50	7.22	2.17

Berdasarkan data tabel 8 dapat diketahui bahwa nilai Pre-Test sebelum menggunakan media CANTUNG dengan nilai mean 50.90, nilai max 65, nilai min 40, standar deviation 8.60 dan standar error mean 2.59. Dengan adanya hasil nilai statistik tersebut masih terlampau jauh dari nilai KKM yang ada di SD 3 Jepang Pakis.

**Tabel 9. Hasil Nilai Statistik Pos-Test Setelah Menggunakan Media CANTUNG**

Nilai	Mean	Count	Nilai Max	Nilai Min	Std. Deviation	Std. Error Mean
-------	------	-------	-----------	-----------	----------------	-----------------

Pos-Test	90.00	11	95	80	5.60	1.68
----------	-------	----	----	----	------	------

Berdasarkan data tabel 9 dapat diketahui bahwa nilai Pos-Test setelah menggunakan media CANTUNG dengan nilai mean 83.18, nilai max 90 nilai min 75, standar deviation 5.60 dan standar error mean 1.68.

Perbandingan antara nilai pre-test dan pos-test dihitung presentase dengan rumus :

**Tabel 10. Rumus mencari persentase kenaikan**

$$\frac{\text{Selisih (dari rata - rata)}}{\text{Nilai rata - rata awal (nilai sebelumnya)}} \times 100\%$$

Maka dari persentase nilai pre-test dan pos-test sebesar:

$$\frac{90.00 - 70.45}{70.45} \times 100\% = \frac{19.55}{70.45} \times 100\% = 27,75\%$$

Jadi kenaikan yang diperoleh siswa setelah setelah melakukan pembelajaran menggunakan dengan menggunakan media pembelajaran CANTUNG yaitu 27,75 %.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media pembelajaran CANTUNG dapat di kesimpulan dalam beberapa hal yaitu :

1. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ali media dan guru bahwa media CANTUNG layak untuk digunakan karena telah dilakukan uji validasi.
2. Media CANTUNG efektif dalam meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 1 SDN 03 Pakis Jepang dan
3. Terdapat perbedaan hasil Pre-Test dan Pos-Test yang menunjukkan adanya peningkatan literasi numerasi dengan menggunakan media CANTUNG sebesar 27,75%.

## Daftar Referensi

- Andrianto, Rangga. 2017. "Pengembangan Alat Peraga Edukatif Mistar Bilangan Bulat (Misbilbul) Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas IV SDN Golo." *E Journal* VI: 536-44.
- Arief, Ardian et al. 2022. "Studi Diskriptif Penguatan Literasi Dan Numerasi Kelas VI SD Sabdodadi Keyongan Bantul." *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 9(1): 16-23.
- Ermawati, and Desy Rufaidah. 2019. "Implementation of Tri-N (Niteni-Nirokke-Nambahi) and PPK (Strengthening of Character Education) in Explanation Text Learning Development of Grade 8th." *Proceedings: the International Conference on Technology, Education, and Science* 1(1): 33.
- Gereja, Bagi, and Masa Kini. 2018. "Dosen Pengampu:" *Makalah* (9): 10. [https://www.academia.edu/12143506/Perjudian\\_melanggar\\_hukum\\_dan\\_pancasila](https://www.academia.edu/12143506/Perjudian_melanggar_hukum_dan_pancasila).
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(4): 2384-94. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.
- Indiyanti, Mrs., and Ummu Sholihah. 2021. "Pengembangan Media Presentasi Berbasis Animasi Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa MTs.” *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik* 2(6): 792–803.
- Lestari, Winyarti, Prima Gusti Yanti, and Sigid Edy Purwanto. 2023. “Pengaruh Penggunaan Graphic Organizer Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7(1): 658–70.
- Nasution, M. K. 2017. Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. 11 (1):9-17.
- Puspasari, Ratih. 2019. “Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie.” *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3(1): 137.
- Sabara, Edy. 2022. “Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Mikrokontroler Design and Implementation of Hybrid Learning-Based Microcontroller Learning Media Using Wokwi Simulation.” 19(3): 186–93.
- Suarez, Luz Yolanda Toro. 2015. “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title.” (1): 1–27.
- Ulfa, Efrika Marsya et al. 2022. “Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(6): 9344–55.