

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA PADUDI (PAPAN DADU DIAGRAM) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 5 SD NEGERI CANDI 01 SEMARANG

Septi Rokhaniyah¹⁾, Mudzanatun²⁾, Kiswoyo³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.23441

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan pengembangan dan kelayakan media Padudi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media Padudi serta menilai tingkat kevalidan media tersebut dalam pembelajaran materi penyajian data bagi siswa kelas 5 di SD Negeri Candi 01 Semarang. Jenis penelitian ini adalah (*Research and Development*). Penelitian Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media Padudi (Papan Dadu Diagram) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5. Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan berupa angket penelitian, validasi media, validasi materi, respon siswa, tes (*pre test dan post test*). Hasil uji peningkatan mendapatkan nilai spesifikasi dari SD Negeri Candi 01 Semarang sebesar 0,001. Disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui media Padudi (Papan Dadu Diagram). Hasil validasi media diperoleh hasil nilai rata-rata kevalidan sebesar 92%. Kemudian dilanjutkan validasi materi diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 84%. Kesimpulannya bahwa media pembelajaran Padudi (Papan Dadu Diagram) sangat layak digunakan untuk pembelajaran materi penyajian data. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah media pembelajaran Padudi (Papan Dadu Diagram) dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang baru dan inovatif..

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Matematika dan Penyajian Data

Abstract

The problem in this research is related to the development and feasibility of Padudi media to improve mathematics learning outcomes for grade 5 elementary school students. The purpose of this research is to determine the process of developing Padudi media and assess the level of validity of this media in learning data presentation material for grade 5 students at SD Negeri Candi 01 Semarang. This type of research is (Research and Development). This development research produced a product in the form of Padudi media (Diagram Dice Board) to improve Mathematics Learning Outcomes for Class 5 Students. The analysis techniques used were qualitative and quantitative descriptive. The instruments used are research questionnaires, media validation, material validation, student responses, tests (pre test and post test). The results of the improvement test obtained a specification value from SD Negeri Candi 01 Semarang of 0.001. It was concluded that there was an increase in student learning outcomes through Padudi media (Diagram Dice Board). The media validation results obtained an average validity value of 92%. Then continued with material validation, the results obtained an average value of 84%. The conclusion is that the Padudi learning media (Diagram Dice Board) is very suitable to be used for learning data presentation material. Based on the results of this research, the suggestion that can be

conveyed is that the Padudi learning media (Diagram Dice Board) can be used as a new and innovative learning media..

Keyword: *Learning Media, Mathematics Learning and Data Presentation*

History Article

Received 19 Juni 2025

Approved 1 Juli 2025

Published 20 Agustus 2025

How to Cite

Rokhanyah, S., Mudzanatun., & Kiswoyo. (2025) Pengembangan Media Padudi (Papan Dadu Diagram) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sd Negeri Candi 01 Semarang. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 926-935



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ septirokhanyah15@gmail.com

² mudzanatun@upgris.ac.id

³ kiswoyo@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tulang punggung kedudukan sosial. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, cerdas, kreatif, dan mandiri. Hal ini terjadi karena pendidikan tidak hanya mempunyai kekuatan untuk meningkatkan keterampilan hidup dan harga diri seseorang, tetapi juga dapat memperkuat karakter suatu bangsa. Apalagi pendidikan juga menentukan kemajuan bangsa Indonesia. Dalam penyelenggaraan Pendidikan disekolah diperlukan perangkat pembelajaran.

Pendidikan dapat diikhlasakan sebagai ujung tombak suatu peradaban untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari Lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Agar kualitas yang diharapkan dapat tercapai, diperlukan penentuan tujuan Pendidikan yang tepat (Aziizu, 2015:296).

Sekolah Dasar merupakan tingkat Pendidikan formal yang masih tergolong awal. Pada tingkatan ini terdapat beberapa aspek yang harus dikuasai peserta didik yaitu aspek kognitif, motoric, dan psikomotor (Nawafillah & Masrurroh 2020 :38).

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran dan faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2013:10), media pembelajaran mengacu pada semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran guna merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Piaget dalam Heruman (2008:2) menyatakan bahwa idealnya dalam proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Siswa sekolah

dasar (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkrit, dan perkembangan kognitifnya masih berkaitan dengan objek konkrit, sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi yang disampaikan guru.

Secara Umum sampai saat ini pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran belum optimal. Kurangnya pengetahuan dan terbatasnya biaya media pembelajaran mungkin menjadi kendala dalam penggunaan media pembelajaran. Namun permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap guru kelas 5 di SDN Candi 01 Semarang terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran keadaan hasil belajar matematika khususnya pada materi pengumpulan dan analisis data, menyebabkan guru harus mengulas kembali hal apa yang belum maksimal pada pembelajaran tersebut. Namun tidak semua siswa kelas 5 SDN Candi 01 Semarang mendapatkan hasil belajar yang rendah karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama. Setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, namun semuanya mampu. Dari tahap intelektual hingga tahap belajar. Seiring dengan kemajuan pembelajaran siswa, guru mungkin akan melakukan hal yang sama menyatakan bahwa siswa terlibat dalam diskusi dan mungkin tidak sepenuhnya memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Hasil belajar siswa adalah hasil akademik yang dicapai siswa melalui ujian dan pemberian tugas, serta kegiatan tanya jawab yang menunjang tercapainya hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020; Widiastuti et al., 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran oleh guru yang ada di sekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga yang sederhana. Hal ini hendaknya tidak dilakukan karena pembelajaran seperti ini akan menghambat kreativitas siswa, membuat siswa merasa bosan, dan mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Pada pembelajaran matematika, materi analisis data di SDN Candi 01 Semarang sendiri masih belum ada media yang digunakan oleh guru.

Menurut observasi peneliti kelas 5 SDN Candi 01 Semarang, materi tersebut termasuk salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi analisis penyajian data. Oleh karena itu, perlu disediakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran matematika dengan materi penyajian data.

Menurut jurnal penelitian yang dibaca peneliti diketahui bahwa pemahaman mengenai materi data masih rendah dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Berdasarkan jurnal yang berjudul padi (papan diagram) Papan diagram merupakan papan yang berbentuk diagram yang digunakan untuk belajar Perangkat pembelajaran interaktif, seperti Papan Diagram (PADI), dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan informasi Diagram Batang. Padi yang digunakan peneliti terdiri dari bahan dasar styrofoam yang dilapisi kertas asturo. Di salah satu sisinya terdapat selebar kertas berbentuk persegi panjang yang berfungsi sebagai penggaris untuk mengukur data. Selain itu, lima kolom kertas berlubang dibuat, masing-masing diisi dengan lima pita dan diamankan dengan paku pinus di ujungnya. Hal ini memungkinkan

pita ditarik sesuai dengan kuantitas data yang diukur. Penggunaan Media Padi efektif dan sesuai untuk menyajikan data.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang diketahui bahwa kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika materi penyajian data peneliti terdorong untuk mengembangkan suatu media pembelajaran Padudi pada pembelajaran matematika, agar siswa dapat memahami dan mengerti pada suatu materi yang diajarkan sehingga diharapkan akan meningkatkan dan mendapatkan hasil belajar yang baik pada siswa. Sehingga penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, aktivitas siswa dalam penggunaan media padudi, dan mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 5 SDN Candi 01 Semarang.

METODE

Jenis penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan sebutan *Research and Develoment* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Menurut Sugiyono (2015:407). Desain penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penjelasan dari model ADDIE sebagai berikut :

1. *Analyze*, dalam tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan merupakan langkah awal untuk peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran. Hasil wawancara untuk studi pendahuluan menunjukkan jika guru mengajar belum menggunakan media pembelajaran. Peneliti memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran padudi pada materi penyajian data untuk siswa kelas 5 SDN Candi 01 Semarang.
2. *Desain*, pada tahap desain perlu difokuskan untuk mendesain atau merancang suatu media pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya peneliti merancang media pembelajaran padudi. Tahap yang akan dilakukan setelah pembuatan produk yaitu validasi dengan ahli materi dan ahli media pembelajaran.
3. *Pengembangan*, tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang dilanjutkan dengan validasi oleh para ahli materi dan ahli media pembelajaran menggunakan angket dengan disertai masukan dari ahli untuk memperbaiki produk media pembelajaran padudi.
4. *Implementasi*, implementasi merupakan tahapan untuk mengaplikasikan rancangan produk yang sudah dikembangkan pada situasi yang nyata. Selama implementasi rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan. Setelah di uji dengan keadaan yang sebenarnya siswa memberikan respon terhadap media pembelajaran padudi melalui angket respon siswa yang telah disiapkan oleh peneliti.

5. Evaluasi, evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan produk. Nilai pada tahap evaluasi ini adalah nilai yang didapatkan dari angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan data angket kebutuhan siswa yang diperoleh dari penelitian di SD Negeri Candi 01 Semarang dengan jumlah siswa 25 didapatkan hasil bahwa siswa kelas 5 SD Negeri Candi 01 Semarang 100% menyukai pembelajaran di sekolah tetapi hanya 80% siswa yang menyukai penyajian materi dari guru. Siswa lebih suka saat guru menggunakan media pembelajaran dalam menerangkan materi pembelajaran sudah dibuktikan yaitu mendapat 96% respon suka dari siswa. Hanya 48% siswa menyukai matematika alasan mereka tidak menyukai materi matematika karena menurut mereka materi matematika merupakan materi yang tergolong susah. Ada 75% siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tetapi 52% siswa merasa bosan saat guru menjelaskan. Dengan bantuan media 96% siswa menyukai proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media ini menarik sebanyak 100% siswa. Dan hanya 84% siswa menyukai media yang terbuat dari kayu. Data yang sudah ditentukan diatas merupakan data yang benar dan sesuai dengan fakta ketika penelitian yang sudah dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Candi 01 Semarang.

Selain peneliti menganalisis kebutuhan siswa peneliti juga menganalisis kebutuhan guru kepada guru kelas 5 Bapak Sigit Aditya Putra S.Pd. yang menghasilkan yaitu informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena ketika menerangkan pembelajaran guru hanya menggunakan bantuan barang atau alat-alat yang ada disekitar. Dan pada saat proses pembelajaran guru biasanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah bosan dengan materi yang dijelaskan oleh guru. Melalui wawancara dengan bapak Sigit Aditya Putra S.Pd. selaku guru kelas 5 SD Negeri Candi 01 Semarang juga mengakui bahwa belum sepenuhnya bisa membuat Media Konkrit yang lebih menarik tampilanya. Karena dengan adanya kemajuan teknologi seringkali guru membuat media pembelajaran menggunakan *powerpoint* yang mudah digunakan. Sehingga media konkrit ini tidak digunakan lagi dan guru tidak bisa mengkreasikan media konkrit yang dapat menarik siswa. Tetapi nyatanya melalui media pembelajaran konkrit ini proses pembelajaran disekolah lebih menyenangkan. Dengan adanya peneliti yang datang untuk melakukan sebuah riset juga memotivasi guru untuk lebih kreatif lagi dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran konkrit yang sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Perencanaan/Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti dapat merancang dan menyiapkan bahan bahan yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran Papan Dadu Diagram. Selain itu, hal penting lainnya adalah membuat sketsa tampilan media pembelajaran Papan Dadu Diagram yang akan dikembangkan. Tahap ini dapat menyiapkan instrument media pembelajaran Papan Dadu

Diagram untuk ahli media, ahli materi, angket respon siswa dan guru. Media Papan Dadu Diagram merupakan landasan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang menarik dengan bermain sambil belajar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan siswa dalam materi penyajian data.



Gambar 1 Desain Awal Media

3. Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran Papan Dadu Diagram merupakan inovasi dari media sebelumnya yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui cara yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif. Proses pengembangannya meliputi tahapan penetapan tujuan, Tahap kedua yaitu perancangan desain media sesuai kebutuhan siswa kelas 5 SDN Candi 01 Semarang. Tahap ketiga penyusunan modul ajar berbasis pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), dan tahap terakhir adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak M.Yusuf Setya Wardana., S.Pd.M.Pd yang memberikan arahan untuk memperbarui tutup pada media dengan memperoleh hasil 92% dengan kriteria sangat layak .



Gambar 2 Media Sebelum Revisi



Gambar 3 Media Setelah Revisi

b. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Husni Wahyudin S.Pd.,M.Pd yang memberikan masukan untuk memperbaiki penempatan materi dengan memperoleh hasil 84% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Ahli

Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Ahli Media	46	50	92%	Sangat Layak
Ahli Materi	42	50	84%	Sangat layak

4. Implmentasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah dinyatakan valid dan layak oleh validator diuji coba secara langsung di kelas. Tahap implementation dilakukan dengan tujuan untuk mempraktekan secara langsung Media Pembelajaran Papan Dadu Diagram yang telah dikembangkan kepada siswa dan guru. Media Pembelajaran Papan Dadu Diagram yang telah dikembangkan peneliti diuji coba pada kelas 5 SD Negeri Candi 01 Semarang.



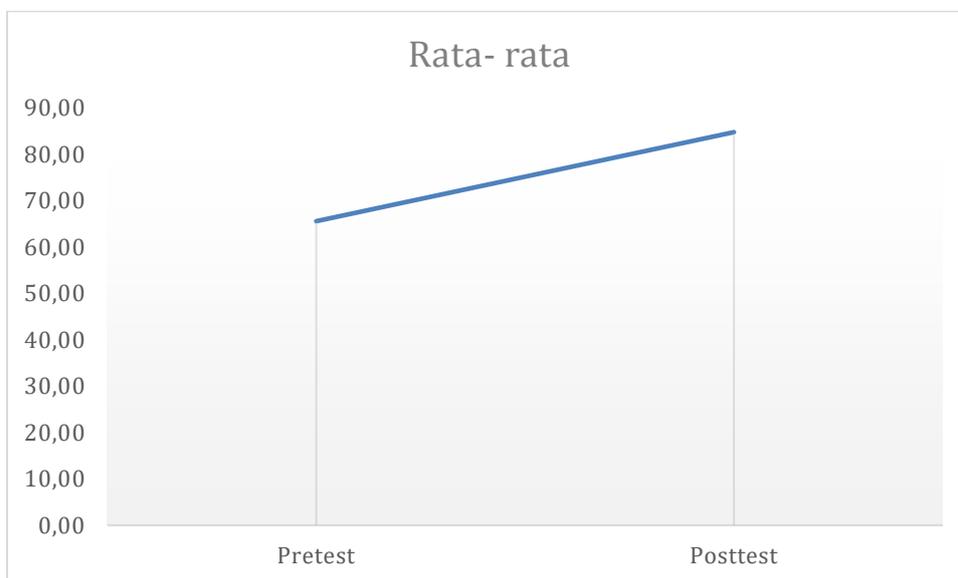
Gambar 4 Implementasi Kegiatan Pembelajaran

Tabel 2. Hasil Analisis Pemakaian Media Papan Dadu Diagram (Padudi)

Variasi	Uji Pemakaian	
	Media Papan Dadu Diagram (Padudi)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	90	90

Nilai Terendah	20	80
Jumlah Siswa	25	25
Signifikan	0,001	
t hitung	5,628	
t tabel	2,063	
Hasil Analisis	t hitung > t tabel	

Berdasarkan data tersebut terdapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menunjukkan $18,584 > 2,063$ dan hasil signifikansi yaitu $0,0001$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,584 > 2,063$) dan signifikansi $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada peningkatan belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran Papan Dadu Diagram (Padudi).



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media Padudi

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berupa nilai hasil dari angket respon siswa dan guru kelas 5 SD Negeri Candi 01 Semarang serta masukan yang telah diberikan pada angket respon guru dan respon siswa setelah peneliti menguji coba media pembelajaran Papan Dadu Diagram. Aspek yang direspon oleh pengguna meliputi tampilan media, kemudahan penggunaan, keterpahaman materi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta peningkatan media dalam membantu pemahaman konsep penyajian data. Media Padudi mendapatkan hasil rata-rata ahli media dan ahli materi pembelajaran dari guru kelas SDN Candi 01 Semarang sebesar 96% dan respon siswa sebesar 95%. Kedua nilai tersebut terletak pada rentang 81%- 100% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut membuktikan bahwa media Padudi sangat layak dan dapat diterima baik oleh guru maupun siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Respon Guru dan Siswa.

Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Guru	48	50	96%	Sangat Layak
Siswa	238	250	95%	Sangat layak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, media pembelajaran Papan Dadu Diagram (Padudi) pada materi Penyajian Data kelas 5 SDN Candi 01 Semarang terbukti layak digunakan. Uji coba terbatas yang dilakukan pada 27 Mei 2025 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, di mana rata-rata nilai pretest sebesar 65,60 meningkat menjadi 84,80 pada posttest, serta seluruh siswa dinyatakan tuntas setelah menggunakan media Padudi. Selain itu, hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor kevalidan sebesar 92% dan dari ahli materi sebesar 84%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media Padudi dapat disimpulkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembang berikutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif agar pembelajaran di Sekolah Dasar menjadi lebih menyenangkan..

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A. N., Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(04), 915-925.
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26-30.
- Karno, R., Windayati, V. P., & Afifah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Pada Materi Organ Tumbuhan Di Smp N 5 Rambah Hilir* (Skripsi, Universitas Pasir Pengaraian).
- Komariyah, N., & Pramesti, S. L. D. (2021, December). Pengaruh Media Padi (Papan Diagram) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V. In *Santika: Seminar Nasional Tadris Matematika* (Vol. 1, Pp. 706-726).
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).
- Munawaroh, H. (2019). *Media Biji Salak Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Operasi Hitung Pengurangan Pada Peserta Didik Kelas I Sdn Yosowilangun* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Gresik).

- Muniroh, A., Wirawati, B., & Darsono, D. (2024). Penerapan Pendekatan Tarl Berbantuan Media Papan Diagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Simpati*, 2(4), 26-36.
- Nahrowi, A., Ardiyanto, A., & Arisyanto, P. (2021). Need Assessment Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas Jasmani Dalam Karakter Religius. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(2), 164-167.
- Nasution, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Menulis Puisi Guru Oleh Siswa Kelas Vii Di Smp 42 Medan. *Peteka*, 8(1), 442-446.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas Iii Sdn Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37-46.
- Purwata, P. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Keteladanan Guru Sekolah Dasar.
- Susilo, N., Hasbullah, R., & Sugiyono, S. (2013). Proses Pengolahan Beras Pratanak Memperbaiki Kualitas Dan Menurunkan Indeks Glikemik Gabah Varietas Ciherang (Parboiled Rice Processing Improve Quality And Reduce Glycemic Index Of Paddy Cv. Ciherang). *Jurnal Pangan*, 22(3), 209-220.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023, August). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 6, Pp. 587-594).