

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN DAILY NUMBER PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS II SD**

Juliani br Sembiring¹, Umar Darwis²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

¹julianabrsembiring@umnaw.ac.id, ²umardarwis@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This research is a type of research and development using the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. But researchers only reached development. The subjects in this research were daily number board media, class II elementary school teachers, media expert validation, material experts and the objects in this research were daily number board media in mathematics learning with addition and subtraction material, namely class II elementary school students. Quantitative data is obtained from the formula used to determine the suitability of media and materials. The data obtained is used as a reference for making revisions to the products being developed. Based on the calculations above, the results of the overall assessment of the material experts reached the instrument used to collect data, namely a questionnaire. The results of the validation of the daily number board media in mathematics learning on addition and subtraction material are that the media expert validation obtained a score of 92% with the criteria being very suitable for use and suitable for development in mathematics learning on addition and subtraction material which is very feasible, the material expert validation obtained a score of 80% with the appropriate criteria used, the teacher's response obtained a score of 67% with the criteria being suitable for use and the validation class teacher obtained a score of 100% with the criteria being very feasible. Based on the data obtained, it can be concluded that the daily number board media is very suitable for use in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Addition And Subtraction

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (Analisis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Tetapi peneliti hanya sampai pengembangan saja. Subjek dalam penelitian ini adalah media papan daily number, guru kelas II SD, validasi ahli media, ahli materi dan Objek pada penelitian ini adalah media papan daily number pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan yaitu siswa kelas II SD. Data kuantitatif di peroleh dari rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media dan materi. Data yang diperoleh sebagai acuan untuk melakukan revisi pada produk yang dikembangkan. Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner. Hasil validasi media papan daily number pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan adalah validasi ahli media memperoleh 92% dengan kriteria sangat layak digunakan dan layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan sangat layak, validasi ahli materi

memperoleh skor 80% dengan kriteria layak digunakan, tanggapan guru memperoleh skor 67% dengan kriteria s layak digunakan dan validasi guru kelas memperoleh skor 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media papan daily number sangat layak digunakan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Penjumlahan Dan Pengurangan

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi semua orang yang bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri. Dengan semakin bertumbuh dan berkembang setiap individu bisa memiliki kreativitas, pengetahuan yang lebih luas, kepribadian yang lebih baik dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Generasi Muda merupakan garda terdepan dalam membangun bangsa dan sebagai generasi penerus bangsa, dimana generasi sekarang harus memiliki kemampuan dan pengetahuan yang lebih luas untuk kedepannya. Selain itu pendidikan juga sangat berperan penting dalam memajukan negara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Semakin sedikit generasi yang menjalankan pendidikan maka semakin sedikit generasi yang memiliki jiwa nasionalisme.

.Pentingnya pendidikan dijelaskan oleh sumaryani (dalam riduwan,2009: 53) bahwa pendidikan sangat penting dan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena berorientasi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu proses transformasi nilai-nilai budaya sebagai kegiatan pewarisan budaya dari generasi satu ke generasi yang lain. Nilai-nilai kebudayaan tersebut

mengalami proses transformasi dari generasi terdahulu sampai pada generasi sekarang dan ke depan.

Media adalah salah satu komponen yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Bahkan pengajaran dimanipulasi dalam bentuk media dapat menjadikan siswa belajar sambil bermain. Menurut Rusby Zulkifli (Rahmat dkk 2021), media berarti pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media adalah cenderung diartikan sebagai alat-alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi seperti media yang dikembangkan peneliti yaitu media papan daily number, diharapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung adanya interaksi guru dan peserta didik secara langsung menggunakan bantuan alat bantu benda yang nyata dapat dilihat dan dipegang oleh seluruh peserta didik. Dengan media papan daily number ini siswa akan lebih berperan aktif dan mencoba sendiri sehingga tidak hanya menerima informasi yang disampaikan guru, dan media papan daily number dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hasil dari pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik untuk memecahkan persoalan, berfikir kritis, dan bermakna sehingga mereka

dapat mengingat ingat dalam jangka waktu panjang.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses tidak hanya mendapat informasi dari guru tetapi banyak kegiatan maupun tindakan dilakukan terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik pada diri peserta didik. Ahmad Susanto (2016:186-187) menyatakan "Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika". dalam pembelajaran matematika pada siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat`sx-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya meslalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal- soal uraian matematika lainnya (Inayati,2012). (sudiati,2014) juga berpendapat bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan ketika peneliti melakukan observasi di kelas II

SD,pada saat proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan, saat proses belajar mengajar guru tidak menyediakan media yang menarik sehingga ketika proses belajar mengajar berlangsung kebanyakan siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam belajar karena menganggap pembelajaran matematika itu merupakan pembelajara yang sulit, kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II SD , dan banyak siswa yang kurang aktif saat kegiatan belajar berlangsung.

Media adalah bentuk jamak dari "medium" yang berasal dan Bahasa Latin "medius" yang berarti tengah. Dan sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata "medium" dapat diartikan sebagai "antara "atau "sedang" sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi "pesan" nantara sumber "pemberi pesan" dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Sadiman,
(2002:6) berpendapat bahwa media

adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Purnamawati dan Eldarni (2001:4) bahwa definisi media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Mardianto (2019:4) menyebutkan bahwa papan daily number adalah salah satu nama media yang diberikan kepada benda dalam pembelajaran. pada dasarnya papan daily number adalah untuk pembelajaran matematika yang berada pada tingkat sekolah dasar. Sedangkan menurut Sadiman dalam jurnal (Maghfi, 2020:4) menyatakan media papan pintar merupakan media pembelajaran yang efektif juga bagus yang dapat memberikan pesan kepada target.

Papan Daily Number merupakan satu media/alat bantu pelajaran dalam mengajarkan pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. papan Daily Number berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kayu untuk penyanggah dibelakangnya, lalu ada triplek berbentuk persegi panjang dimana di triplek tersebut ada tutup botol mineral bekas dimana tutupnya tersebut sudah ada angka-angka yang ditempel. Jadi ketika siswa menggunakan media tersebut siswa

juga harus fokus untuk memasang tutup botolnya.

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri.

Menurut Maryati dan Priatna (2017: 336), matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenaran harus dibuktikan dengan teorema, sifat, dan dalil setelah dibuktikan. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar yang menggunakan istilah definisi dengan cermat, jelas dan akurat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau penelitian R&D (Research & Development) dengan model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate). Subjek penelitian pengembangan media papan *daily number* ini guru kelas II SD, validasi ahli media, ahli materi. Objek penelitian dari pengembangan media papan *Daily Number* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan yaitu siswa kelas. Prosedur penelitian pengembangan dilakukan menggunakan ADDIE. Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan peneliti hanya sampai tahap development (pengembangan). Karena tujuan dari penelitian ini hanya untuk mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan yang berdasarkan

validasi dan validator dan uji produk dalam skala kecil.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan papan *daily number* ini yaitu menggunakan angket (kuisuioner). Kuisuioner merupakan teknik untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (sugiyono,2017). Angket di berikan kepada ahli media atau validator untuk memperoleh data berupa lembar penilaian terhadap media papan *daily number* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini adalah instrumen untuk menilai produk yang telah di kembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data dalam pengembanagan ini adalah Instrumen angket validasi ahli materi, Instrumen angket validasi Media, Instrumen angket validasi tanggapan guru kelas II Instrumen yang valid dan realiabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel, pada penelitian ini jenis validitas yang digunakan adalah validitas konstruk karena yang dibuat non test dalam bentuk angket.

Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif yang memaparkan hasil dari produk pengembangan media papan *daily number* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Untuk mengetahui kelayakan media Papan *Daily Number* yang di kembangkan dengan menggunakan skala *Likert*. Menurut (Sugiyono, 2016) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang

atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Tabel 1 Skala *Likert*

No	Skor	Keteangan
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang bak
5	1	Sangat kurang baik

Sumber (Sugiyono 2016)

Analisis data penelitian ini menggunakan Rumus :

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

Keterangan :

P = persentase

F = jumlah keseluruhan skor yang didapat

N = jumlah keseluruhan skor ideal

100% = konstanta

Setelah mengetahui hasil dari penelitian kemudian dirujuk nilai dari ahli validitas yang akan menjadi penentu kevalitan dan kelayakan media papan *daily number* yang mengacu pada kriteria kelayakan

Tabel 2 kriteria penilaian

No.	Tingkat pencapaian / skor	Kriteria
1	81 – 100 %	Sangat layak
2	61 – 80%	Layak
3	41 – 60%	Cukup Layak
4	21 – 40%	kurang layak
5	0 – 21%	Tidak layak

Sumber (Arikunto 2009)

Dalam hal ini, media Papan *Daily Number* dikatakan valid apabila memenuhi kriteria layak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah berupa media papan *daily number* pada pembelajaran matematika. Produk ini dirancang dan dibuat oleh peneliti dengan tujuan agar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran matematika. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

Tahap analysis (Analisis)

1. Analisis Kebutuhan Siswa
2. Analisis Konsep Materi
3. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap Design (Desain)

Tahap Desain merupakan tahapan kedua dalam penelitian dan pengembangan. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan rancangan terhadap produk siswa dengan kebutuhan. Selain merancang desain produk, peneliti juga Menyusun instrument penelitian yaitu lembar validasi. Desain media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kela II dikembangkan peneliti akan dirincikan dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

A. Desain Produk

Desain produk yang dilakukan yaitu berupa kerangka desain. Kerangka desain yang dibentuk peneliti di buat dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran terkait desain yang akan dibuat



Gambar 1. Desain Produk Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini merupakan proses pembuatan pengembangan media papan *daily number* materi penjumlahan dan pengurangan kelas II.



Gambar 2. Tahap Pengembangan

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan yaitu uji validitas. Dalam tahapan ini dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji validitas

Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian terhadap media papan *daily number* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Validasi yang dilakukan oleh validator (ahli media) ditinjau dari kesesuaian Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dapat diketahui bahwa aspek penilaian

terdiri dari kelayakan penyajian tampilan media dan kelayakan kegrafikan.

Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 92%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media diorama “sangat layak” dari perhitungan di atas diperoleh persentase 92% maka media sangat layak.

Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek isi/materi dalam materi pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh validator (ahli materi) ditinjau dari isi materi yang terdapat di dalamnya. Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli dapat diketahui bahwa aspek penilaian dari ahli materi terdiri dari 12 aspek yaitu dari ketepatan pemilihan bahan sampai kepraktisan materi dan kejelasan petunjuk materi. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{40}{60} \times 100\% = 67\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 67%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 80% maka dikategorikan “Layak”. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 67% maka materi yang

di dalam bahan ajar dikategorikan layak.

Validasi Guru Kelas

Wali kelas II memberikan penilaian terhadap aspek penggunaan media dalam materi pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Validasi yang dilakukan oleh Guru kelas II ditinjau dari media dan materi yang telah disediakan.

Adapun hasil penelitian kelayakan media papan *daily number* oleh guru kelas II dapat diketahui aspek penilaian guru kelas II. Terdiri dari 9 aspek yaitu tampilan media, penyajian materi sampai tampilan atau angka yang digunakan. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

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

$$P = \frac{45}{45} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari guru kelas II keseluruhan mencapai 100%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media diorama “sangat layak “. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 100% maka media papan *daily number* sangat layak.

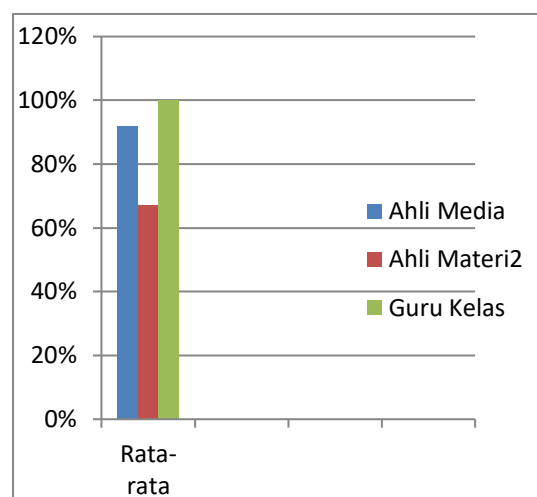
Pembahasan

Penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate) yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 dan pada penelitian ini dilaksanakan menjadi tiga tahapan dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan pembuatan media papan *daily number* membutuhkan waktu yang cukup lama. Penelitian pengembangan merupakan metode yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk

atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji kelayakan produk yang berlandaskan penilaian dari para validator melalui tahap validasi.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media *daily number* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan agar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media oleh guru pada saat pembelajaran. Media *daily* yang sudah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan 1 tahap dan menghasilkan materi dengan penilaian sangat baik, selanjutnya validasi ahli media dilakukan 1 tahap dan menghasilkan media dengan penilaian sangat baik.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka hasil penilaian dari ahli materi (dosen) memperoleh 67%, ahli materi (guru) memperoleh 100%. Ahli media (dosen) 92 %. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media *daily number* dikategorikan “sangat layak”. Dari perhitungan diatas diperoleh persentase 67%,100% dan 92%, maka media *daily number* dikategorikan layak untuk digunakan. Dan berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka hasil penilaian dari ahli media secara keseluruhan memperoleh 92%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media turbaya (miniatur budaya) dikategorikan “sangat layak”. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, media *daily number* sangat layak baik untuk dikembangkan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan persentase 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk kedalam kategori “sangat layak” dan peneliti tidak perlu melakukan revisi.



Gambar 1. Hasil Validasi

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan yaitu : pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE yang dilakukan sampai tahap pengembangan dan telah menghasilkan suatu produk yakni media papan *daily number* pada pembelajaran matematika, dilakukan sampai tiga tahapan dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan pembuatan media *daily number* membutuhkan waktu yang cukup lama. Berdasarkan penilaian media dari ahli materi yakni dosen dan guru, ahli media yakni dosen. Dari data hasil validasi ahli materi (dosen) memperoleh 67%, ahli media memperoleh 92%, validasi guru memperoleh 100%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media papan *daily number* dikategorikan “sangat baik”. Dan dari perhitungan diatas diperoleh persentase 67%, 92% dan 100%, maka media *daily number*

dikategorikan “sangat baik”. Maka media daily number pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas II SD yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “sangat baik” dan peneliti tidak perlu melakukan revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). Media Pengajaran (penggunaan dan Pembedaannya). Bandung; Sinar Baru Algesindo
- Ahnad ,susanto. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta prenadamedia grub,2016
- Arsyad,Azhar.2022.Media Pembelajaran.Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada
- Asyar,Rayandra.2012.*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta Referensi jakarta.
- Azwar,S. (2000). Reliabilitas dan validitas (Edisi 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Deltiya Harina (2019) judul "*pengaruh penggunaan media tabel perkalian pintar (TALINTAR) terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian bersusun di kelas IV SDN 4 Tapaktuan Aceh Selatan*"
- Depdiknas..2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Firmansyah, Denny Eka (2020) *Penggunaan media kantong berhitung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada materi penjumlahan 3 angka siswa kelas 2 SDN Panggungrejo 1 Kabupaten Malang / Denny Eka Firmansyah. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang.*
- Hayati, Rina. 2020. Pengertian kerangka berpikir menurut para ahli. <https://penelitianilmiah.com/pengertian-kerangka-berpikir-menurut-para-ahli>
- Itsni Khoirunnisa, Sianturi, R., & Lidinillah, D. A. M. . (2022). Analisis Analisis Media Magnetic Number Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1748–1753.
- Jiip, R. (2019). 2 Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Papan Flanel Siswa Kelas 2 Sd Negeri 6 Hu'u Tahun Pembelajaran 2019/2020: 1. Oki Kasokawati, 2. Nur Cahaya Niati, 3. Rukmini. Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2(2), 245-249.
- Muhammad Daud siagian.(2016). Kemampuan koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika . MES (journal Of Mathematics Education and Science),2,58-67.
- Mulyaningsih, Endang. 2012. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.

Salim & Haidir. (2019). Penelitian
Pendidikan : Metode,
Pendekatan, dan Jenis.
Jakarta. Kencana

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian
Pendidikan : Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2017, Metode Penelitian
Pendidikan: Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif
R&B. Bandung; Alfabeta