

Pengembangan Media Puzzel Berbasis Make A Match Materi Penjumlahan dan Pengurangan dalam Meningkatkan Kecerdasan Adversity Siswa Kelas II SD

Monike Eka Putri Nuryani¹, Mohamad Fatih², Cindya Alfi³, Siti Rofiah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: monikeeka089@gmail.com¹, fatih.azix@gmail.com²,
cinyalfi22@gmail.com³, sitirofiah.unublitar@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri Jimbe 03 Kelas II dengan menggunakan pengembangan ADDIE. Sebanyak 20 sampel yang diteliti. Observasi, wawancara dan survei digunakan sebagai metode pengumpulan data. Proses pengembangan sumber daya ini adalah teka-teki yang digabungkan dengan penghitungan kartu sebagai alat. Kelayakan media puzzle ini telah divalidasi beberapa ahli seperti: ahli media sebesar 92%, ahli materi sebesar 90%, dan kelayakan media sebesar 88%.

Dengan hal tersebut hasil pretest dan posttest angket pada siswa juga mendapatkan hasil yang "Tinggi". Sehingga dapat dikatakan bahwa membuat teka-teki atau puzzle berbasis make a match mempunyai dampak di media yang tinggi terhadap peningkatan kecerdasan siswa khususnya siswa kelas II di UPT SD Negeri Jimbe 03 kecamatan Kademangan, selain itu media ini juga dapat mempermudah guru untuk lebih mudah dalam proses pembelajaran.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 01 Januari 2024

Disetujui pada : 20 Januari 2024

Dipublikasikan pada : 31 Januari 2024

Kata kunci:

Media Puzzel, Make A Match, Kecerdasan Adversity

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v2i1.1558>

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan ini sangat penting bagi pembangunan negara. Sistem pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Proses belajar menjadi sekumpulan fungsi yang tidak bisa dipisahkan dari satu kesatuan. Hasil belajar menjadi modal untuk proses pembelajaran selanjutnya. Untuk menciptakan suasana belajar yang mengembirakan dan memaknai proses belajar mengajar, guru membutuhkan alat yang mendukung pembelajaran. Media massa sebagai wadah membantu guru menyampaikan informasi dengan berbagai cara yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Penggunaan alat bantu yang benar dapat meningkatkan daya ingat siswa ketika mengambil keputusan tentang belajar mata pelajaran tersebut (Noer Dwi, 2019). Namun, dukungan media terhadap sekolah masih jauh dari maksimal. Menurut (Sudiman, 2014) (Noer Dwi, 2019), peran media dalam pembelajaran dinilai begitu penting, karena media dapat secara langsung melibatkan siswa dalam perolehan konsep secara mandiri dan dapat menyatukan konsep.

Selain bahan ajar, media harus diperhatikan lagi. Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yang dilakukan guru kepada siswa. (Fatih, 2020). Dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam pembelajaran. Kurangnya media pendukung ini terkadang juga menjadi hambatan tersendiri bagi pendidik. Khususnya di UPT SD Negeri Jimbe 3 yang terletak di kecamatan kademangan ini, media pendukung pembelajaran yang ada diunit tersebut terbilang kurang memadai.

Terutama pada mata pembelajaran matematika. Masih banyak siswa atau siswi yang mengalami kesulitan pembelajaran. Baik pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan ataupun sejenisnya. Banyak siswa di unit tersebut mengalami kesulitan akan proses penjumlahan dan pengurangan. Media puzzle atau teka-teki media adalah permainan media sederhana yang dimainkan dengan mendekonstruksi media dan menggabungkan media atau menghubungkan media dengan media lain Patmodewo. (2017) Sholihah (2019).

Teka-teki atau lingkungan teka-teki ini didasarkan pada menemukan kombinasi. "make a match" adalah model pembelajaran biasa dipakai oleh beberapa guru. Kutipan dari <https://fatkhan.web.id> yang dimaksud dengan "make a match" adalah mencari pasangan atau membentuk pasangan, siswa diminta untuk mencari pasangan yang cocok, dan telah ditentukan oleh guru. Nantinya dalam lingkungan puzzle berbasis pencocokan ini, siswa diminta untuk mencocokkan angka dan media yang digunakan untuk menjumlahkan atau mengurangi angka. Melalui sarana ini, kemampuan setiap siswa untuk menghadapi kesulitan dikembangkan atau diperkuat lebih lanjut.

Kekuatan otak setiap anak berbeda-beda. Menurut Stolz (2007), Zaenal Arifin (2020) menyatakan bahwa adversity atau kesulitan adalah kecerdasan pada seseorang untuk mengatasi kesulitan dan bertahan hidup. Kemampuan individu untuk mengatasi rintangan dan tantangan dikenal sebagai adversity quotient. Menurut Stoltz (2000) Huda & Mulyana (2017), adversity adalah kegigihan seseorang dalam menghadapi tantangan dan mengatasi kesulitan untuk mencapai kesuksesan.

Siswa dengan kecerdasan Adversity Quotient (AQ) tinggi mampu memecahkan masalah yang kompleks dan membutuhkan analisis yang mungkin muncul dalam pembelajaran di kelas dan matematika. Matematika merupakan pengetahuan dasar yang harus diajarkan kepada siswa agar mereka dapat berpikir logis, kreatif, akurat, efisien dan tegas. Tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk memberikan persiapan awal kepada siswa untuk pembelajaran matematika di sekolah menengah (Aras Irianto, 2021).

Mungkin persiapan awal atau materi pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan dapat ditawarkan kepada semua siswa untuk memfasilitasi pembelajaran sistem pembelajaran matematika pada sub-bab di atas. Mengingat Matematika umumnya pelajaran yang paling sulit untuk anak-anak dan orang dewasa. Di sekolah, banyak siswa yang tampaknya tidak tahu tentang matematika dan sering bertanya-tanya betapa pentingnya menghabiskan banyak waktu untuk mempelajari mata pelajaran ini. (Mardiyah, 2020).

Kesulitan yang dialami siswa pada saat menyelesaikan suatu masalah dalam belajar tentunya akan menimbulkan emosionalitas pada diri siswa. Menurut Udin (2008) dalam Mohamd Fatih dan Cindya alfi (2021) siswa yang secara langsung terlibat dalam suatu kegiatan dalam proses belajar akan memiliki tingkat emosional tersendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses peningkatan kecerdasan adversity siswa

Berdasarkan permasalahan yang ada di yang ada di lapangan proses pembelajaran memang sangat memerlukan media pembelajaran. Dengan masalah yang ada maka dipandang perlu pengembangan teka-teki atau puzzle pertandingan penjumlahan untuk mata pelajaran penjumlahan dan pengurangan. Dengan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan adversity siswa UPT SD Negeri Jimbe 03.

METODE

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian adalah teknik untuk mendapat informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Model pengembangan ADDIE adalah model yang diperuntukan untuk mengembangkan media yang diteliti. Penggunaan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, angket dan observasi. Subyek atau sampel yang digunakan adalah siswa kelas II UPT SD Jjimbe 03. Menurut Sugiyono (2017), metode atau teknik pengumpulan data dapat berupa wawancara, survey, observasi dan gabungan dari ketiganya.

Menurut Sugiyono (2019), dalam penelitian kualitatif (karena bukan tentang pengukuran tetapi tentang pencarian), peneliti sendiri adalah instrumen atau alat penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Wawancara Menurut Sugiono (2019), wawancara adalah suatu pertemuan dua belah pihak untuk saling bertukar informasi dan ide dipertukarkan tanya jawab, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk melakukannya interaksi. Membangun makna dari topik tertentu. (2) Angket: Menurut Sugiyono (2017), angket atau kuesioner adalah cara pengumpulan data di mana orang yang diwawancarai dimintai menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus diisi sesuai dengan keadaan dan kenyataan.

Teknik analisis terdiri dari menganalisis data hasil tanya jawab (wawancara), catatan lapangan dan dokumentasi, mengorganisasikan data ke dalam kategori, mendeskripsikan satuan, mensintesis, mengorganisasikannya dalam model-model, memilih yang paling relevan dan dapat diteliti serta menarik kesimpulan, sehingga mudah diakses dan dipahami oleh penulis dan pembaca (Sugiyono 2017). Cara analisis data yang digunakan peneliti untuk pengembangan ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan uji reliabilitas dan metode *split half item*.

$$R = \frac{n(\sum AB) - (\sum A) - \sum B}{-\sqrt{((n\sum A^2) - (\sum A)^2)((n\sum B^2) - (\sum B)^2)}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi

n = banyaknya responden

A = skor item pertanyaan ganjil

B = skor pertanyaan genap

Berikutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$r = \frac{2rb}{1 + rb}$$

Keterangan:

r = nilai reliabilitas

rb = korelasi produk moent antara belahan pertama (ganjil) dan belahan kedua (genap).

Hasil validasi yang dilakukan dapat dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut: Tabel. Validasi Kriteria

Presentase	Kriteria	Kriteria Kelayakan
$84 \leq - \leq 100$	Sangat Layak	Tidak Revisi
$60 \leq - < 80$	Layak	Tidak Revisi
$40 \leq - < 60$	Cukup Layak	Perlu Revisi
$20 \leq - < 40$	Kurang Layak	Revisi
$0 \leq - < 20$	Tidak Layak	Revisi

Uji tes (survey) angket ini dilaksanakan pada kelas III dengan total siswa sebanyak 10 orang. Dan mendapatkan nilai bagus dalam uji tes angket produk ini. Hal ini dapat disimpulkan dari hasil percobaan uji validitas dan reliabilitas siswa kelas III sebagai berikut.

Tabel. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

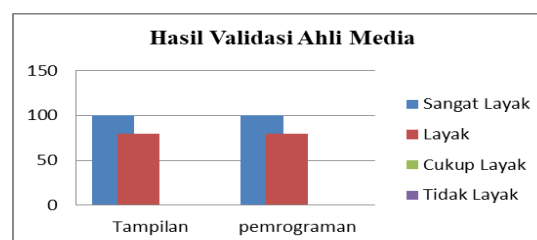
R Hitung	R Tabel	Kriteria
0.822326	0.632	VALID
0.774723	0.632	VALID
0.774723	0.632	VALID
0.863263	0.632	VALID
0.752588	0.632	VALID
0.774723	0.632	VALID
0.752588	0.632	VALID
0.697251	0.632	VALID
0.822326	0.632	VALID
0.822326	0.632	VALID
0.774723	0.632	VALID
0.912692	0.632	VALID

Uji Validas dihitung berdasarkan responden (n) = 12 kuisoner awal ini diolah dan menggunakan sofwer Microsoft Excel 2010 dengan tingkat kepercayaan 5% serta R Hitung tabelnya sebesar 0,632. Berdasarkan tabel 4.8 hasil masing-masing isntrumen nilai R Hitung lebih dari 0,632 R Tabel maka dapat dikatakan instrument Valid atau sah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

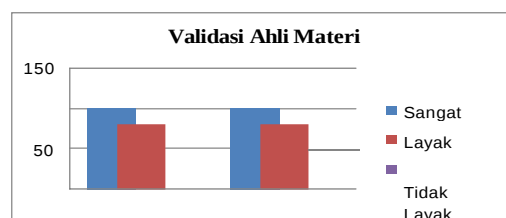
Hasil studi pengembangan tersebut berupa alat peraga ajar yang berupa *puzzle* yang di kombinasi dengan model pembelahan yang berbasis *make a match*. Media ini dilengkapi dengan RPP sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Dirancang untuk mendukung kesempatan belajar kelas dua di UPT SD Jimbe 03, sumber daya ini mampu meningkatkan kecerdasan yang kurang baik pada siswa kelas dua. Pengembangan sumber daya ini melalui beberapa tahapan uji validitas yang terdiri dari tiga pengujian yang terdiri dari: (1) uji validitas media.

Pada uji coba validitas media ini, pengembangan media yang dikembangkan mendapat nilai sebesar 92,3% yang terlihat seperti ini dalam bentuk grafis.



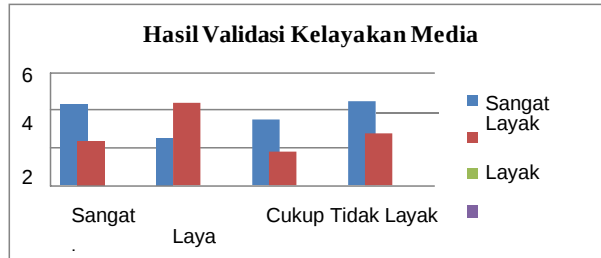
Gambar. Validasi Ahli Media

Uji yang ke (2) yakni uji validitas pada ahli materi. Pada validitas ahli materi ini media yang dikembangkan mendapatkan hasil nilai sebesar 90%, yang terlihat seperti ini dalam bentuk grafis.



Gambar. Validasi Ahli Materi

Kelayakan media ini menjadi poin ke (3) yang uji dalam pengembangan media yang dikembangkan dengan hasil nilai sebesar 88%, yang terlihat seperti ini dalam bentuk grafis.



Gambar. Validasi Kelayakan Media

Dengan hasil pengujian yang dilakukan oleh validator memberikan nilai yang diperoleh signifikan yang besar sehingga bisa disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tepat dipakai untuk meningkatkan kecerdasan siswa kelas II UPT SD Negeri Jimbe 03. Dan hal tersebut diperkuat oleh hasil pretest dan posttest angket siswa yang juga terbilang mengalami lonjakan nilai yang cukup drastis, melalui daftar tabel rekapan nilai siswa yang telah diolah dalam *microsoft excel 2010* adalah sebagai berikut.

Tabel. Uji N-Gain

RESP	PRE	POST	POST- PRE	60 – PRE	NGAIN SCORE	NGAIN PERSEN	RATA- RATA	KETERAN- GAN
Res 1	27	55	28	33	0.84	84.84	0.777	TINGGI
Res 2	22	51	29	38	0.76	76.31	0.762	TINGGI
Res 3	36	55	19	24	0.79	79.16	0.7705	TINGGI
Res 4	31	54	23	29	0.79	79.31	0.7694737	TINGGI
Res 5	36	55	19	24	0.79	79.16	0.7683333	TINGGI
Res 6	31	56	25	29	0.86	86.2	0.7670588	TINGGI
Res 7	35	53	18	25	0.72	72	0.76125	TINGGI
Res 8	35	55	20	25	0.8	80	0.764	TINGGI
Res 9	38	50	12	22	0.54	54.54	0.7614286	SEDANG
Res 10	19	48	29	41	0.7	70.73	0.7784615	TINGGI
Res 11	24	53	29	36	0.8	80.55	0.785	TINGGI
Res 12	30	58	28	30	0.93	93.33	0.7836364	TINGGI
Res 13	28	54	26	32	0.81	81.25	0.769	TINGGI
Res 14	32	54	22	28	0.78	78.57	0.7644444	TINGGI
Res 15	35	56	21	25	0.84	84	0.7625	TINGGI
Res 16	25	57	32	35	0.91	91.42	0.7514286	TINGGI
Res 17	34	51	17	26	0.65	65.38	0.725	SEDANG
Res 18	35	54	19	25	0.76	76	0.74	TINGGI
Res 19	39	53	14	21	0.66	66.66	0.735	SEDANG
Res 20	23	53	30	37	0.81	81.08	0.76	TINGGI
MIN	19	48	12	21	0.54			

MAX	39	58	32	41	0.93
-----	----	----	----	----	------

Berdasarkan tabel diatas hasil skor rata-rata N-gain pree dan post angket dapat dikatakan 20 siswa pada kelas 2 di UPT SD Negeri Jimbe 03 kabupaten Blitar ini dapat dikategorikan dalam tingkat kecerdasan adversity pada tingkat yang “Tinggi” terhadap pemecahan masalah yang dilalui selama proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Secara signifikan kecerdasan adversity siswa pada kelas 2 dinyatakan memiliki nilai yang “Tinggi”.

PEMBAHASAN

Pengembangan media ini melewati beberapa proses yang meliputi lima proses, seperti: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) dan Evaluasi. Tahapan awal yakni penganalisis dimulai dari proses menganalisis kesulitan yang terjadi dilapangan. Setelah melalui proses tersebut peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match”. Pengambilan judul ini didasari oleh tingkat kegemaran bermain pada tingkat kelas II masih sangat tinggi. Dan selain itu kebutuhan media pembelajaran yang kurang memadai sehingga membuat peneliti mengambil judul tersebut.

Kelayakan media ini di Validatori oleh dosen UNU Blitar serta bapak dan ibu guru di UPT SD Negeri Jimbe 03. Menurut Nurizka (2022) tujuan validasi ahli media adalah untuk menghasilkan informasi dan mengevaluasi serta mengusulkan hasil yang layak bagi media yang dikembangkan. Melalui validasi ini peneleniti dapat mengetahui bagaian mana yang sesuai dan belum sesuai dengan kebutuhan lapangan. Pada validasi tersebut peneliti evaluasi antara lain: (1) penambahan wadah untuk *flas-card* hitung agar media tidak tercecer dimana-mana. (2) Penambahan diameter gambar pada *flas-card* hitung agar mudah terbaca dan dapat mempermudah proses hitung siswa. (3) Pembuatan tempat atau wadah pada media *puzzle* berbasis *make a match* agar media mudah untuk dibawa kemana-mana dan media tidak mudah hilang. Setelah melewati banyak revisi pada validasi tersebut peneletiti mendapat memperoleh skor dengan total skor sebanyak 60 skor dari skor total sejumlah 65 skor dengan demikian dapat dikatan media ini layak untuk digunakan.

Menurut Zahra (2020) validasi materi bertujuan untuk mengecek sudah tepatnya materi yang termuat dalam media yang dikembangkan. Pada validasi ini berguna untuk menentukan muatan materi yang terdapat pada media atau menggunakan media tersebut sudah cocok atau belum dengan materi yang ada. Pada validasi ahli matri peneliti tidak mendapatkan evaluasi akan materi yang di gunakan melalui media yang dikembangkan ini. Peneliti mendapatkan skor sebanyak 45 skor dari skor total sebanyak 50 skor, dapat dikatakan bahwasanya media ini layak untuk digunakan.

Menurut Mayang Sari (2019), studi kelayakan atau *proof of concept* adalah kegiatan yang mendalami suatu kegiatan. Pada validasi kelayakan ini peneliti dapat mengetahui bahwasanya media yang dikembangkan oleh peneliti ini cocok atau sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di bidang ini. Sehingga peneliti dalam proses ini memahami kelayakan media yang sebenarnya. Pada validasi kelayakan media tidak mendapat evaluasi akan materi yang di gunakan melalui media yang

dikembangkan ini. Peneliti mendapatkan skor sebanyak 44 skor dari skor total sebanyak 50 skor, dapat dikatakan bahwasanya media ini layak untuk digunakan.

Media yang dibuat pada dasarnya dibuat untuk menunjang atau meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa pada tingkat kelas II di UPT SD Negeri Jimbe 03. Menurut Stolz (2000) dalam Made Julian (2018). menyatakan bahwa *adversity quotient* adalah kemampuan untuk menghadapi kesulitan, mengatasinya dan melebihi ekspektasi kinerja dan potensi. Dengan adanya media ini siswa diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan *adversity*. Pada pengaplikasian media pada siswa tingkat kelas II ini peneliti pendapat respon yang baik. Dengan adanya lonjakan nilai pada pre dan post angket yang diberikan kepada siswa.

Data uji coba yang diperoleh diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2010. Dengan nilai acuan 0.7 dengan nilai R Tabel sebesar 0.632. Dan nilai tertinggi sebesar 0.785. Hal ini menunjukkan bahwasanya media ini "Sangat Layak" untuk digunakan untuk siswa kelas II dan secara signifikan dapat meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa kelas II di UPT SD Negeri Jimbe 03.

Dengan memakai media *puzzle* berbasis *make a match* siswa mengalami peningkatan tajam pada *adversity Intelligence* pada saat hasil post-angket dibandingkan dengan hasil pre-angket yang diberikan, dengan data yang diperoleh dan di olah menggunakan media SPSS menunjukkan adanya peningkatan yang sangat besar.

SIMPULAN

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini dilakukan menurut model ADDIE, yaitu: Analisis (analysis), perencanaan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Produk yang dikembangkan berupa lingkungan belajar penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan :

1. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* materi penjumlahan dan pengurangan dalam meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa kelas II dari sudut pandang proyek: Warnanya bervariasi, gambarnya menarik dan formatnya sesuai dengan kebutuhan siswa. Mengenai materinya, yaitu: lebih jelas, lebih tepat dan lebih detail
2. Kelayakan setelah dilakukan validasi oleh tiga kelompok ahli yaitu ahli media 92,3%, ahli materi 90%, ahli kelayakan 88%, artinya pengembangan pembelajaran *puzzle* mencocokkan "sangat mungkin" dan dapat diterapkan khususnya pada pembelajaran II. Kelas UPT SD Negeri Jimbe 03.
3. Peningkatan media ini dilakukan setelah media diuji cobakan pada kelas III di UPT SD Negeri Jimbe 03. Data uji coba yang diperoleh diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2010. Dengan nilai acuan 0.7 dengan nilai R Tabel sebesar 0.632. Dan nilai tertinggi sebesar 0.785. Hal ini menunjukkan bahwasanya media ini "Sangat Layak" untuk digunakan untuk siswa kelas II dan secara signifikan dapat meningkatkan kecerdasan *adversity* siswa kelas II di UPT SD Negeri Jimbe 03.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainil Mardiyah, dkk. 2020. Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika Di Kelas Xi Ipa Sman 1 Gunung Tuleh. *Letters of Mathematics Education*. Volume 7, No.2, Juni 2021, pp.146-156
- Akhris Fuadatus Sholihah, dkk. 2019. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 7 No. (2) Pp. 36-47
- Dwi Noer Falah. 2019. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Tentang Sistem Kerangka Manusia Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 07 Nomor 01. 2635-2644
- Huda, T. N., & Mulyana, A. 2017. Pengaruh Adversity Quotient terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Psikologi UIN SGD Bandung. *Psychathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 115–132. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1336> (diakses pada 02 januari 2023)
- Irianto Aras. Dkk. 2021. Pembelajaran Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Garis Bilangan. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Maret-2021, Vol.9, No.1, hal.13-28. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizm> (diakses pada 19 Desember 2022)
- Made Julian. 2018. Kecerdasan Adversitas sebagai Salah Satu Faktor Penentu dalam Mengoptimalkan Pencapaian Target Kompetensi Asuhan Kebidanan. *Journal of Natural Sciences and Engineering*. Volume 2, Number 2
- Mohamd Fatih. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *urnal Riset dan Konseptual*. Vol 5. No 2
- Mohamad Fatih dan Cindya Alfi. 2021. Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Riset dan Konseptual*. Vol 5. No 1
- M. Zaenal Arifin, dkk. 2020. Pengaruh Kecerdasan Adversitas dan Motivasi Belajar Terhadap Kesiapan Belajar. *Dinamika Bahari* Vol.1 No.1. 154 – 164
- Rian Nurizka, Lintang Manik M. 2022. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Pembelajaran Pkn Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan* Vol. 6 no. 1
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Zahra. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan menggunakan Model Four-D pada Siswa SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Dan Informasi Dan Ilmu Komputer*. Vol 3. No 10.