

Pengembangan Media Dakotar (Dakon Matematika Pintar) Materi Satuan Panjang dan Satuan Berat untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung (Siswa Kelas IV di SDN Gogodeso 01)

Sayyidah Irma Sulkhana¹, Fathun Ni'am², Ahmad Saifudin³

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

¹sayyidahsulkhana@gmail.com ²masniam1116@gmail.com ³saif.ahmad123coretandinding@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 22/4/2022

Direvisi : 15/5/2022

Disetujui : 25/5/2022

Dipublis : 25/06/2022

Kata kunci:

¹AKOTAR (Dakon Matematika Pintar)

²Keaktifan

³Kemampuan Berhitung

ABSTRAK

Abstrak: Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya kurangnya media pembelajaran. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) kelas IV SDN Gogodeso 01. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 prosedur yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan angket untuk ahli materi, ahli media serta angket keaktifan dan tes untuk siswa. Hasil penelitian ini meliputi validasi ahli materi diperoleh presentase 86% dengan kriteria sangat valid tanpa revisi dan validasi ahli media diperoleh presentase 81% dengan kriteria cukup valid dengan revisi sedikit, hasil uji coba keaktifan siswa mendapatkan nilai 85,7% dengan kategori sangat aktif. DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) untuk peningkatan kemampuan berhitung kelas IV terkategori mengalami peningkatan sedang dengan skor *N-Gain* keseluruhan yaitu 0,37. Jadi pengembangan DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) valid dan dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa.

*Learning media is a teacher's tool in delivering material to students. The results of the needs analysis show that there are problems in the learning process, one of which is the lack of learning media. The purpose of this development research is to produce DAKOTAR media (Dakon Mathematics Pintar) class IV SDN Gogodeso 01. This study uses the ADDIE model with 5 procedures, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used in the form of questionnaires and tests. The data collection instruments used were questionnaires for material experts, media experts as well as activity questionnaires and tests for students. The results of this study include material expert validation, obtained a percentage of 86% with very valid criteria without revision and media expert validation obtained a percentage of 81% with fairly valid criteria with slight revisions, the results of the student activity test get a score of 85.7% with a very active category. DAKOTAR (Dakon Mathematics Pintar) for increasing numeracy skills for class IV is categorized as having a moderate increase with an overall *N-Gain* score of 0.37. So the development of DAKOTAR (Dakon Mathematics Pintar) is valid and can increase students' activeness and numeracy skills..*

PENDAHULUAN

Komponen penting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajar. Media dalam bahasa Arab berasal dari kata "*wasaaaila*" berarti pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan kemudian dari bahasa latin media berasal dari kata "*medium*" artinya perantara, (Azhari & Silahuddin, 2019). Sedangkan menurut (Andrews, 2016) media pembelajaran merupakan perantara yang mengandung materi yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu

penghubung yang digunakan oleh guru kepada siswa untuk memudahkan pemahaman konsep yang disampaikan oleh guru serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

(Andrews, 2016) menyatakan bahwa segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif disebut media pembelajaran. Media pembelajaran disesuaikan juga direncanakan sesuai kondisi siswa di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, selain itu juga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melalui kegiatan mewawancarai guru kelas IV SDN Gogodeso 01 pada tanggal 12 Januari 2021 menemukan beberapa masalah diantaranya saat proses pembelajaran belum ada media yang membuat siswa tertarik dan kurangnya variasi media pembelajaran, guru hanya menggunakan media LKS dan pada materi tertentu menggunakan media papan tulis sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar dan penggunaan metode yang kurang bervariasi. Oleh karena itu, hasil yang didapat belum maksimal.

Permasalahan tersebut membuat peneliti mencari solusi dengan mengembangkan media dakon. Salah satu permainan tradisional Indonesia yang terkenal adalah dakon. Dakon juga biasa disebut dengan istilah congklak. Mulyani (2016) mengatakan dakon atau cokolak jika dimainkan dapat melatih anak-anak pintar menghitung bahkan permainan tersebut juga melatih anak pintar dalam mengatur strategi. (Alvisari, 2017) juga menambahkan manfaat lainnya cokolak juga dapat membantu mengembangkan logika anak dan melepas penat sebagai hiburan. Permainan Cokolak dimainkan oleh 2 orang di sisi kanan dan kiri, congklak dibuat dari bahan yang dibentuk mirip perahu dengan panjang bermacam-macam, berukuran Panjang 75 cm dan Panjang 15 cm serta dua lubang di ujung papan dakon yang disebut induk. Menurut (Andrews, 2016) menjelaskan cara bermain congklak yaitu: Taruhlah 1 biji di masing-masing lubang kecil kanan dan kiri, kosongkan lubang induk (lubang besar di kanan-kiri papan), kemudian 2 orang yang bermain saling berhadapan dengan diawali suit, pemenang suit dapat mengambil biji Dakon dalam 1 lubang (sisi bagiannya), pemain bermain searah jarum jam mengelilingi papan congklak dan menaruh 1 biji di tiap lubang.

Sedangkan dakon yang peneliti gunakan disebut DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) merupakan permainan papan dakon yang dibuat untuk materi pelajaran matematika khususnya materi satuan panjang dan satuan berat. Papan dakon dibuat menggunakan variasi baru menggunakan koin angka, papan yang dilapisi gambar animasi sehingga lebih menarik dan juga didesain penutup serta tali untuk menenteng. Lubang dakon diberi nama satuan panjang dan satuan berat kemudian bisa digunakan sesuai kebutuhan soal. Siswa memiliki tugas menghitung angka sesuai pertanyaan pada lubang satuan panjang atau satuan berat, kemudian mengisi lubang kosong menggunakan 0 yang terletak diantara lubang yang ada pertanyaan sehingga menemukan jawaban. Menurut (Kaliwates & Jember, 2017) permainan tradisional congklak atau dakon memiliki berbagai kelebihan sebagai berikut: murah, sesuai tujuan pembelajaran, kreatif, dapat membantu meningkatkan pemahaman berhitung. (

Penggunaan media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Aktif menurut (KBBI, 2002) berarti giat (bekerja atau berusaha), sedang menurut (Sadirman, 2010) Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yakni berbuat dan berfikir yang merupakan satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar bagi keberhasilan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran meliputi aktifitas fisik dan aktifitas psikis. Aktif dalam pembelajaran juga dapat digunakan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa, akhirnya siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik sesuai tujuan pembelajaran dan karakter yang dimiliki oleh siswa." (Siregar dkk, 2010). Proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dinamakan proses keaktifan dalam kelas. Dengan menggunakan media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) diharapkan siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu mengerjakan atau menghitung soal materi satuan panjang dan satuan berat dengan baik.

Pemahaman terhadap penghitungan merupakan bagian dari matematika mencakup penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Nurmasari 2011). Penguasaan tersebut adalah upaya untuk mengenali Matematika berurusan dengan sifat-sifat dan hubungan bilangan Bilangan real dan perhitungannya terutama terkait dengan penjumlahan, Pengurangan, perkalian dan pembagian (Kurnia, 2016). Dengan demikian kemampuan berhitung merupakan kemampuan Mengolah data dalam bentuk simbolik pengurangan, penambahan, perkalian dan pembagian. Penggunaan media

DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) diharapkan siswa mampu mengerjakan atau menghitung soal materi satuan panjang dan satuan berat sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ahmad Sihabuddin Mubarak, 2019) berjudul "Pengembangan Media Congklak dalam Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III SD/MI di SDIT Empat Mei Kediri". Dalam penelitian tersebut dapat diketahui adanya peningkatan nilai pada mata pelajaran Matematika yang dibuktikan dengan uji kelayakan dari ahli media sebesar 91,2 % dan 86,7 % oleh ahli materi sebesar 90 % dan 83,3 % sehingga media pembelajaran Coklak layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar materi matematika menggunakan media congklak mengalami peningkatan hasil belajar, dapat dibuktikan dari data hasil belajar yang dilakukan menggunakan hitungan independent sample t-test yang diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan masalah yang terjadi dilapangan dan diperkuatnya dari penelitian terdahulu, penulis melakukan uji penelitian yang diberi judul "*Pengembangan Media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) Pada Materi Satuan Panjang Dan Satuan Berat untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung (Siswa Kelas IV di SDN Gogodeso 01)*"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdapat lima Langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Gogodeso 01 dengan jumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, wawancara. Analisis data angket dihitung menggunakan menggunakan skala likert (Usman, 2008). Sedangkan, keaktifan siswa menggunakan skla guttman (Sudaryono, 2016).

$$Vah = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% =$$

Analisis keaktifan diperoleh dari rumus Renmaur (2020) yaitu :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% = \dots\dots\%$$

Metode pra eksperimental dengan desain tipe *one group pretest-posttest* untuk analisis data. sebagai berikut.

$$\text{Rumus penilaian} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Arikunto, 2010)

Analisis peningkatan kemampuan berhitung dengan *N-gain* (Tegeh, 2014) yaitu:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

HASIL

Penelitian ini telah menghasilkan Media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) pada Materi satuan panjang dn satuan berat di SDN Gogodeso 01 dengan prosedur pengembangan ADDIE (Brunch, 2009) yaitu.

1. Tahap Analisis, Tahap analisis merupakan tahap penulis menganalisis beberapa permasalahan, Analisis yang pertama yaitu Analisis kebutuhan untuk membantu peneliti menemukan produk media yang dikembangkan selanjutnya, analisis tersebut dilakukan di kelas IV SDN Gogodeso 01 dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas IV. Hasil wawancara untuk menentukan KI dan KD serta Indikator Pencapaian. Selain itu, dilakukan analisis karakteristik untuk mengetahui permasalahan yang ada.
2. Tahap Desain, Tahap desain yaitu menghasilkan rancangan media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) yang terdiri dari papan dakon yang terdiri dari 14 lubang sesuai dngan jumlah tangga satuan panjang dan satuan berat, stiker satuan panjang dan satuan berat yang akan ditempel didesain berbentuk bulat berwarna coklat dan juga koin angka berbentuk bulat berisi angka 1-9

dan juga beberapa 0. Stiker koin angka, tulisan satuan panjang dan satuan berat di desain satu lingkaran penuh untuk satu angka dan satu satuan, tujuannya agar tulisan terlihat jelas dan tidak tertukar saat digunakan.

3. Tahap Pengembangan, Tahap Pengembangan yaitu peneliti membuat media pembelajaran berbantuan DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar). Media pembelajaran DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) menggunakan bentuk papan dakon yang terdiri dari dua bagian kanan dan kiri masing masing ada 7 lubang dan 2 lubang induk, kemudian pada lubang lubang tersebut diberikan stiker terkait materi. Kemudian untuk biji bijian diganti menggunakan koin angka. Pada tahap ini dilakukan uji validitas terhadap produk, sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Kelayakan Angket Ahli

No	Aspek Penilaian	kelayakan	Kriteria
1	Ahli Materi	86%	Sangat Valid
2	Ahli Media	81%	Cukup Valid

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi, yaitu penerapan media di lapangan untuk mengetahui nilai keaktifan dan pemahaman siswa. Hasil sebagai berikut. .

Tabel 5. Rekapitulasi Angket Keaktifan Siswa

No	Pernyataan	Sebelum		Sesudah		Peningkatan
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	
1	Saya memperhatikan setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru	11	55 %	17	85%	30%
2	Saya akan bertanya kepada guru jika tidak atau kurang faham dengan penjelasan guru	12	60 %	18	90%	30%
3	Saya senang menggunakan media	10	50 %	18	90%	40%
4	Saya akan bertanya kepada guru jika tidak atau kurang faham dengan penggunaan media	9	45 %	16	80%	35%
5	Saya senang berdiskusi bersama kelompok	10	50 %	17	85%	35%
6	Saya mau menyampaikan pendapat saya saat mengerjakan kelompok	13	65 %	20	100%	35%
7	Saya akan bertanya kepada teman satu kelompok jika tidak atau kurang faham dengan penjelasan yang disampaikan	14	70 %	20	100%	30%
8	Saya mau membacakan hasil kelompok kepada teman teman yang lain	12	60 %	20	100%	40%
9	Saya senang menanggapi jawaban teman	8	40 %	18	90%	50%
10	Saya mengerjakan soal dengan baik	10	50 %	18	90%	40%
11	Saya akan bertanya kepada guru jika menemukan soal yang sulit	8	40 %	17	85%	45%
<i>Jumlah</i>		<i>117</i>	<i>585%</i>	<i>199</i>	<i>995%</i>	<i>410%</i>
<i>Rata-rata</i>			<i>53,1%</i>		<i>90,4%</i>	<i>37,2%</i>

Dapat dilihat bahwa ada peningkatan sebesar 37,2% dengan kriteria sedang dengan rerata 90.4% sehingga dapat disimpulkan bahwa media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selanjutnya untuk mengetahui hasil kemampuan berhitung, peneliti memberikan tes kemampuan berhitung kelas IV dengan hasil yang ditunjukkan pada table dibawah ini .

Tabel 6 Uji Peningkatan Rata-rata (N-gain) Kemampuan Berhitung

Kategori	Skor
Jumlah Keseluruhan Tes <i>Pretest</i>	336
Jumlah Keseluruhan Tes <i>Posttest</i>	360
<i>N-gain</i>	0,37
Kriteria	Sedang

Tabel tersebut menunjukkan hasil peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas IV terhadap DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) pada materi satuan panjang dan satuan berat telah mengalami peningkatan sedang dengan skor *n-gain* 0,37.

5. Tahap Evaluasi, dilakukan untuk tahap akhir sehingga produk dapat dikembangkan secara sempurna.

PEMBAHASAN

DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) merupakan sebuah produk untuk membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa di SDN Gogodeso 01. Ada beberapa Langkah dalam pengembangan media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) yaitu analisis KI dan KD, analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik.

Pada tahapan desain peneliti merancang media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) dengan menentukan materi berupa satuan panjang dan satuan berat, selanjutnya merancang media dakon menggunakan bahan utama papan kayu dan triplek. Papan media dakon terdiri dari Tujuh lubang kanan dan tujuh lubang kiri. Lubang tersebut digunakan untuk tempat koin angka dan tempat stiker. Sebelum digunakan lubang-lubang tersebut di isi dengan stiker bertuliskan satuan panjang dan satuan berat terlebih dahulu. Seperti lubang pertama sebelah kiri di ujung adalah berisi stiker satuan panjang KM (kilometer), lalu pada lubang kedua satuan panjang HM (Hektometer), pada lubang ketiga satuan panjang DAM (Dekameter), pada lubang ke empat satuan panjang M (Meter), pada lubang ke lima satuan panjang DM (Desimeter), pada lubang ke enam satuan panjang CM (Centimeter), dan terakhir pada lubang ke tujuh satuan panjang MM (Milimeter). Begitu pula pada lubang sebelah kanannya, lubang pertama di ujung adalah berisi stiker satuan Berat KG (Kilogram), lalu pada lubang kedua satuan Berat HG (Hektogram), pada lubang ketiga satuan Berat DAG (Dekagram), pada lubang ke empat satuan Berat G (Gram) ,pada lubang ke lima satuan Berat DG (Desigram), pada lubang ke enam satuan Berat CG (Centigram), dan terakhir pada lubang ke tujuh satuan Berat MG (Miligram).

Tahapan selanjutnya pengembangan. Mengembangkan produk menggunakan koin angka, papan, dan tal sehingga menjadi produk awal. Pada tahap ini dilakukan validasi kepada ahli materi dan media hingga mendapatkan kriteria valid. Kesimpulan bahwa DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) Pada Materi Satuan Panjang dan Satuan Berat valid diterapkan atau diimplementasikan pada media pembelajaran siswa kelas IV SDN Gogodeso 01 berjumlah 20 siswa. Implementasi dilakukan untuk uji keaktifan, pengukuran kemampuan pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar). Dari hasil tersebut, menunjukkan hasil yang positif serta peningkatan pemahaman siswa Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep melalui kenaikan nilai (Putri, 2016). Tahap terakhir adalah evaluasi berdasarkan hasil belajar siswa dan validator.

SIMPULAN

Pengembangan Media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Satuan Panjang Dan Satuan Berat di SDN Gogodeso 01 dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses Pengembangan DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa pada materi satuan panjang dan satuan berat di SDN Gogodeso 01 telah menghasilkan produk media berupa DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar). Prosedur penelitian pengembangan media ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan. Tahapan-tahapannya meliputi sebagai berikut.

- a. *Analysis*, merupakan tahap menganalisis kurikulum, karakteristik siswa dan kebutuhan.
 - b. *Design*, merupakan tahap merancang produk seperti pembuatan papan dakon kemudian akan dibuat menjadi produk DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar).
 - c. *Development*, merupakan tahap pengembangan yang dikembangkan menggunakan koin angka dan didesain juga penutup papan serta tali untuk menenteng dan melakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media.
 - d. *Implementation*, merupakan tahap implementasi DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) pada siswa kelas IV SDN Gogodeso 01.
 - e. *Evaluation*, merupakan tahap pemberian catatan atau saran mengenai DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) berdasarkan para ahli.
3. Tingkat kevalidan DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) ahli materi 86% sangat valid, ahli bahasa 81% cukup valid.
 4. Tingkat respon keaktifan siswa terhadap DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) pada materi satuan panjang dan satuan berat dengan jumlah siswa 20 kelas IV SDN Gogodeso 01 yaitu skor presentase nilai keseluruhan 90,4 % yang termasuk kategori sedang.
 5. Peningkatan kemampuan berhitung siswa terhadap DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) pada materi satuan panjang dan satuan berat dengan jumlah siswa 20 kelas IV SDN Gogodeso 01 yang menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yaitu skor rata-rata *N-gain* keseluruhan yaitu 0,37 termasuk dalam kriteria sedang karena nilai $0,3 < N-gain < 0,7$. Kesimpulannya kemampuan berhitung siswa terhadap DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) pada satuan panjang dan satuan berat mengalami peningkatan sedang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukurr kepada Allah Swt atas berkah dan rachmat_Nya. Serta pelbagai pihak yang mendukung selesainya penulisan artikel ini. Terima kasih kepada Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Blitar dan jajaran, Ibu Kepala Sekolah SDN Gogodeso 01, dan Ibu Nazar selaku Guru kelas IV SDN Gogodeso 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvisari, D. (2017). *Efektivitas Permainan Tradisional*.
- Andrews. (2016). Konsep Dasar Visualisasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Azhari, & Silahuddin. (2019). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Berbasis E-Learning pada Sekolah*. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Guruan Teknik Elektro*, 3(1), 41.
- Brunch. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Kaliwates, K., & Jember, K. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Congklak Di Tk Siswa Budhi*.
- Mubarak, Ahmad Sihabuddin. (2019). *Pengembangan Media Coklak Dalam Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iii Sd/ Mi Di Sdit Empat Mei Kediri*.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan*. Bandung
- Nana Sudjana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Novi Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, M. T. D. (2016). *Analisis Pemahaman Konsep Siswa Materi Manusia dan Lingkungan Dikaitkan Faktor Belajar Siswa di Kelas*. 72.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Guruan*. PT Kharisma Putra Utama.
- Sudjana. (2005). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Tegeh, I. M. (2014). *Motede Penelitian Pengembangan*. Ghraha Ilmu.
- Usman, H. dan P. S. A. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.