

Prototipe Rancangan Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar

Putri Zudhah Ferryka^{1*}, Nela Rofisian²

^{1,2}PGSD, Universitas Widyadharma Klaten, Indonesia

Email: zudhah_putri@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menjelaskan prosedur pengembangan *prototipe* dan menghasilkan prototipe yang berkualitas untuk pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Prototipe disusun dengan menggunakan enam langkah pengembangan Sugiyono meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Hasil kuesioner yang dibagikan kepada 22 peserta didik kelas IV SD, peneliti mendapatkan data 60% peserta didik kesulitan memahami materi pecahan. Dari data tersebut peneliti terdorong untuk mengkaitkan materi berisi lagu konsep pecahan. Prototipe divalidasi oleh ahli dan praktisi. Skor rata-rata dari tiga validator adalah 3,5 dengan kategori “sangat baik”, sehingga layak diujicobakan. Uji coba terbatas dilakukan peneliti kepada 22 peserta didik kelas IV SD. Dari hasil evaluasi peneliti mendapatkan data 90,9% peserta didik mendapat nilai di atas KKM untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Dari hasil refleksi peserta didik senang belajar materi pecahan menggunakan media lagu. Kualitas rancangan pembelajaran tematik Matematika materi pecahan menggunakan media lagu termasuk dalam kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan pemahaman peserta didik. termasuk dalam kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli Matematika 3,15 dari ahli musik adalah 3,41 dan dari guru kelas IV sekolah dasar adalah 3,21. Rata-rata hasil validasi dari ketiga validator tersebut adalah 3,25.

Kata Kunci : *Prototipe Pembelajaran Matematika, Media Lagu*

ABSTRACT

This study aims to explain the procedure for developing prototypes and producing quality prototypes for learning Mathematics in Elementary Schools. The research method used is Research and Development (R&D). The prototype was prepared using Sugiyono's six development steps including: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product

design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trials. Data collection techniques used were interviews and questionnaires. The results of the questionnaire which were distributed to 22 students in grade 15 of SD, the researcher obtained data that 60% of students had difficulty understanding fractional material. From these data the researcher was motivated to relate the material containing the concept of fractions to the song. Prototypes are validated by experts and practitioners. The average score of the three validators is 3.5 in the "very good" category, so it's worth testing. Limited trials were conducted by researchers to 22 fourth grade elementary school students. From the results of the evaluation, the researchers obtained data that 90.9% of students scored above the KKM for addition and subtraction of whole numbers. From the results of reflection, students are happy to learn fractional material using song media. The quality of the thematic Mathematics learning design for fractional materials using song media is included in the very good criteria and is appropriate for students' understanding. included in the very good criteria and feasible to use. This was obtained based on the results of validation by mathematicians 3.15, from music experts it was 3.41 and from grade IV elementary school teachers it was 3.21. The average validation result of the three validators is 3.25.

Keyword : ***Mathematics Learning Prototype, Song Media***

PENDAHULUAN

Kurikulum di Indonesia terus diperbaiki dan disempurnakan dari masa ke masa. Hingga saat ini, dunia pendidikan di Indonesia telah mengenal dan menggunakan Kurikulum 2013. Ciri khas dari kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik integratif, pendekatan saintifik, serta penilaian autentik. Guru merupakan orang yang paling berpengaruh terhadap perubahan atau pergantian kurikulum. Maka dari itu, guru harus selalu siap dengan adanya perubahan (Pohan & Dafit, 2021).

Salah satu kekhasan kurikulum 2013 adalah menekan pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik, di Sekolah Dasar menekankan pada proses pembelajaran yang tidak semata melakukan aktivitas, tetapi bagaimana merancang pembelajaran yang juga mengaktifkan kreativitas dan berfikir kreatif siswa. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang menekankan pemberian tema khusus pilihan untuk mengajarkan beberapa konsep kurikuler (Setiawan, 2019). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dalam bentuk tema dengan beberapa mata pelajaran yang disajikan dalam satu wadah terpadu baik secara individu maupun kelompok (Sukadari, 2020). Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain: (1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; (2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari

minat dan kebutuhan siswa; (3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; (4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa; (5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; dan (6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain (Yusuf et al., 2021).

Pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan perubahan zaman. Pada kurikulum ini pembelajaran tematik sudah berlaku untuk seluruh kelas (1, 2, 3, 4, 5, 6) tidak lagi kelas rendah saja, akan tetapi sudah masuk lingkup kelas tinggi. Kemudian konsep proses pembelajarannya sudah disediakan oleh Kementerian, guru hanya mengelola cara menyampaikan materinya agar peserta didik mampu memahami materi dengan mudah (Lubis & Azizan, 2020). Adanya konsep pembelajaran tematik di setiap jenjang tingkatan sekolah, memaksa guru untuk terus berinovasi dalam mengajar, khususnya dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai, baik sesuai dengan kurikulum maupun sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas saat pembelajaran berlangsung (Suswandari, 2021).

Kegiatan pembelajaran terjadi pada banyak mata pelajaran, salah satunya pada pembelajaran Matematika. Pembelajaran matematika merupakan ilmu abstrak dan konkret yang akan bermakna jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan akan membuat siswa memiliki keyakinan matematika jika terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa (Retnodari et al., 2020). Matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang menjadi dasar dan saling berkaitan dengan ilmu lainnya (Priyatna & Wiguna, 2021). Mengingat pentingnya matematika, maka dalam pengajarannya bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi lebih menekankan pada pola berpikir siswa agar dapat memecahkan masalah secara kritis, logis, kreatif, cermat dan teliti (Asyrofa et al., 2022). Pada Matematika terdiri dari banyak materi capaian pembelajaran yang harus dimiliki oleh siswa di setiap jenjang (Ndiung et al., 2022). Materi pecahan menjadi salah satu materi yang cukup kompleks dalam penyampaian, mulai dari definisi, jenis, konsep, bahkan juga pada operasi hitungnya yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Larasati et al., 2022).

Dilakukan observasi mengenai pembelajaran Matematika khususnya pada materi pecahan di salah satu sekolah di Klaten yaitu SD N 4 Barenglor. Melalui observasi tersebut diperoleh informasi bahwa dalam penyampaian materi pecahan, seringkali guru mengalami kendala, mulai dari aspek pemahaman, sampai pada hasil belajar siswa. Upaya terus dilakukan oleh para guru untuk membuat strategi yang menarik, namun hasil yang diperoleh masih belum mencapai target yang diharapkan. Dari hasil observasi, nampak bahwa guru mengatasi permasalahan tersebut masih sebatas dari aspek strategi secara umum, namun secara detail belum cukup diperhatikan.

Salah satu hal yang luput belum dilakukan adalah pemanfaatan media. Melalui penelitian ini dilakukan pengembangan prototipe rancangan pembelajaran Matematika dengan menggunakan media lagu untuk membantu siswa dalam memahami materi pecahan. Uji kualitas dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat teruji dan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna. Mempersiapkan rancangan pembelajaran sangat penting dilakukan agar tercipta kegiatan pembelajaran yang menarik, mengaktifkan siswa saat belajar, serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Salah satu persiapan yang dilakukan adalah dapat menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di kelas serta sesuai dengan karakteristik materi (Anwar & Anis, 2020).

METODE

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* atau R&D. *Research and Development* adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan (Borg & Gall, 1983). Dalam penelitian dan pengembangan prototipe pembelajaran matematika menggunakan media lagu, penulis mengadaptasi langkah-langkah pengembangan Sugiyono yakni: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji Coba Pemakaian; (9) Revisi Produk; (10) Produksi Masal.

Pengembangan *prototipe* yang dilakukan dalam pengembangan ini terdapat pembatasan. Langkah-langkah pengembangan tersebut disederhanakan sehingga menjadi empat tahapan, yakni sebagai berikut: (1) Tahap Analisis Kebutuhan, yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru untuk mengajar pembelajaran Matematika materi

penjumlahan dan pengurangan; (2) Tahap Desain Produk, hasil dari analisis kebutuhan selanjutnya akan menentukan desain produk yang akan dikembangkan; (3) Tahap Validasi dan Evaluasi, tahap ini merupakan tahapan inti yang berupa rangkaian penilaian pengembangan produk; dan (4) Tahap Produk Akhir, tahap ini menghasilkan produk akhir berupa buku pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari tahap validasi dan evaluasi.

Data pada penelitian ini, dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner. Observasi di gunakan untuk mengamati guru dalam proses mengajar pembelajaran matematika. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi yang mampu menunjang proses penyelesaian masalah dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV mengenai kesulitan belajar, minat belajar peserta didik, dan penggunaan media lagu yang terkait dengan matematika tentang pecahan. Angket kuesioner di gunakan untuk memperoleh informasi mengenai hasil penerapan pembelajaran matematika dengan media lagu yang diisi oleh peserta didik. Angket yang digunakan berupa angket tertutup, sehingga jawaban sudah disediakan dalam angket. Data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif maupun kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Potensi Masalah

Potensi permasalahan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kelas 1 semester 1 sekolah dasar pada kurikulum 2013 tentang materi pecahan. Peneliti melakukan observasi pada saat jam belajar Matematika di kelas IV di SD N 4 Barenglor kemudian melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas IV yang dilakukan pada hari yang sama setelah peneliti melakukan observasi kelas.

Masalah diperoleh dari hasil wawancara yang membuktikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam konsep pecahan. Pada saat proses wawancara tersebut, ternyata guru menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan, guru juga belum pernah menggunakan media lagu dalam penyampaian konsep penjumlahan dan pengurangan. Guru merasa bahwa peserta didik kurang antusias dalam belajar materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan.

Pengumpulan Data

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh peneliti mengenai kesulitan dalam pembelajaran matematika kelas 1V di sekolah, ternyata peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika materi pecahan karena menganggap matematika konsep pecahan cukup sulit untuk dipahami. Hasil tersebut dapat diamati berdasarkan tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Peserta Didik Pra Penelitian

No	Indikator	Jumlah yang memilih dari 22 peserta didik (%)	
		Ya	Tidak
1	Kesulitan materi pecahan	59,09	40,09
2	Minat	81,8	18,18
3	Lagu	86,36	13,63

Berdasarkan hasil rekapitulasi kuesioner yang telah disebarkan kepada 22 peserta didik, didapatkan data yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran Matematika materi pecahan. Selain itu, data tersebut juga menunjukkan bahwa peserta didik tertarik ketika belajar apabila menggunakan media lagu. Pada saat peneliti melakukan penyebaran kuesioner, peneliti mendapatkan kesulitan ketika para peserta didik mengisi lembar kuesioner tersebut. Peneliti harus menjelaskan dan mengulang maksud dari pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner tersebut hingga beberapa kali dikarenakan peserta didik belum mampu untuk langsung memahami maksud dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti mendesain sebuah produk berupa “Prototipe rancangan pembelajaran Matematika materi pecahan menggunakan media lagu”. Langkah awal dalam pembuatan desain produk ini adalah mencermati materi pecahan. Pembuatan prototipe ini didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD)” serta didasarkan pada indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, maka peneliti merancang “Prototipe rancangan pembelajaran Matematika materi pecahan menggunakan media lagu yang terdiri dari 2 bagian.

Bagian pertama dalam prototipe ini memuat Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP tersebut berkaitan dengan materi pecahan yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 kelas IV. RPP yang disusun oleh peneliti menggunakan media lagu dalam pembelajaran. Bagian kedua dalam isi yang terdapat dalam *prototipe* ini adalah memuat materi pecahan untuk kelas IV SD.

Lagu Pecahan
Aransemen lagu "Dino Song T-Rex"

*Ku ambil buku
Belajar pecahan
Atas pembilang
Bawah penyebut
Itulah pecahan
Atas pembilang
Bawah penyebut
Yg lain ikuti aku
Pecahan..pecahan..pecahan..itu namanya
Pecahan..pecahan..pecahan..itu konsepnya
Ada pecahan desimal dan pecahan campuran
Tak lupa juga pecahan persennya*

Lagu Penjumlahan Pecahan
Aransemen lagu "Upin Ipin"

*Ayolah kawan kita berhitung
Belajar penjumlahan pecahan
Atas pembilang, bawah penyebut
Janganlah sampai terbolak balik*

*Samakanlah dulu penyebutnya
Samakan dulu baru ditambah
Samakanlah penyebutnya
Samakan dulu baru ditambah*

*Marilah kawan kita bersama
Belajar penjumlahan pecahan
Tambah pembilang yg sdh sama
Setelah ditambah dapat hasilnya
Betul..betul..betul*

Kelebihan dari produk ini dapat meningkatkan pemahaman dalam materi pecahan dengan menumbuhkan kecerdasan *matematis logis* dan *musical*. Produk ini dapat menginspirasi peserta didik menjadi lebih senang dalam belajar materi pecahan. Musik

yang berisi lagu memiliki peranan penting dalam mengembangkan IQ, EQ dan SQ peserta didik. Oleh karena itu musik penting dipelajari atau diajarkan di sekolah dasar (Herdianti et al., 2021). Musik tidak hanya sebagai sumber hiburan, akan tetapi musik juga dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mempengaruhi ketahanan belajar peserta didik dan juga meningkatkan minat belajar peserta didik (Ilmi et al., 2021). Upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran, yang antara lain ditandai melatih keterampilan bermusik kepada peserta didik, dari kerja terisolasi ke kerja kolaborasi, dari pengiriman informasi sepihak ke pertukaran informasi, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, pembelajaran harus berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri (Aprilo, 2022).

Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah desain produk secara rasional efektif untuk digunakan. Produk divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli matematika, ahli seni musik dan guru kelas 1V.

Tabel 2 . Hasil Rekap Validasi

No	Komponen yang dinilai	Skor (1 – 4)		
		Validator 1 (Ahli Matematika)	Validator 2 (Ahli Seni Musik)	Validator 3 (Guru Kelas 1 SD)
1.	Sistematis Penyajian Buku	19	18	21
2	Bahasa	6	7	6
3	Isi Prototipe Materi	18	13	16
4	Isi Prototipe RPP	17	3	18
	Jumlah	60	41	61
	Rata-rata	3,15	3,41	3,21

Rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli Matematika adalah dari 3,15. Hasil validasi dari ahli musik adalah 3,41 dan dari guru kelas 1V sekolah dasar adalah 3,2. Rata-rata hasil validasi dari ketiga ahli tersebut adalah 3,25. Berdasarkan dari hasil rata-rata tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk berupa *prototipe* rancangan pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan media lagu untuk siswa kelas 1 SD memiliki kualitas sangat baik, namun ada beberapa komentar atau

saran yang perlu dipertimbangkan agar produk tersebut menjadi lebih baik. Komentar atau saran dapat menjadi acuan untuk melakukan revisi desain. Cara mengetahui kualitas produk berdasarkan jumlah skor, peneliti menggunakan pedoman penggolongan kualitas produk dengan rumus skala empat menurut Widoyoko.

Tabel 3. Pedoman Penggolongan Kualitas Validas

Interval Skor	Kualifikasi
3,25 < M < 4,00	Sangat Baik
2,50 < M < 3,24	Baik
1,75 < M < 2,49	Kurang Baik
0,00 < M < 1,74	Tidak Baik

Media lagu merupakan salah satu media audio yang dianggap efektif membuat seluruh perhatian peserta didik terfokus. Salah satu keuntungan menggunakan media lagu adalah dapat membantu memusatkan perhatian siswa (Setia et al., 2018). Semakin maju dalam perkembangan zaman ini salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif ialah pembelajaran dengan menggunakan media lagu, mengingat bahwa era milenial saat ini lagu-lagu sangat banyak bertebaran dimana-mana, berkembang di masyarakat serta mudah diakses oleh siapa saja dengan media gawai saat ini (Choiriyah & Arsanti, 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa prototipe rancangan pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan media lagu untuk kelas IV Sekolah Peneliti memodifikasi dari 10 langkah yang dikembangkan Sugiyono menjadi lima langkah yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi desain hingga menghasilkan produk yang menghasilkan *prototipe* rancangan pembelajaran tematik matematika materi pecahan menggunakan media lagu.

Kualitas rancangan pembelajaran tematik Matematika materi pecahan menggunakan media lagu termasuk dalam kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli Matematika 3,15 dari ahli musik adalah 3,41 dan dari guru kelas IV sekolah dasar adalah 3,21. Rata-rata hasil validasi dari ketiga validator tersebut adalah 3,25. Kesesuaian produk hasil

pengembangan dengan kebutuhan telah disesuaikan sehingga hasil pengembangan produk dalam penelitian ini benar-benar mampu menjadi solusi dari kebutuhan media, khususnya untuk pembelajaran Matematika materi pecahan.

Saran

Sebaiknya menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Selain itu perlu ditambah dengan wawancara kepada peserta didik agar data yang diperoleh menjadi lebih akurat. Dan perlu adanya kerjasama yang solid antara guru, orangtua dan peserta didik untuk menyukseskan buku prototipe menggunakan media lagu. Peneliti lain sebaiknya dapat membuat rancangan pembelajaran di kelas IV untuk mengintegrasikan lagu (SBdP) dengan mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 83–98. <https://doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>
- Aprilo, E. D. (2022). Pembelajaran Lagu Daerah Menggunakan Instrumen Pianika Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermusik Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.26740/jps.v11n1.p1-16>
- Asyrofa, M. H., Mardiana, T., & Hajron, K. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Donat Pecahan Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *The 15th University Research Qolloquium 2022 Universitas Muhamamadiyah Gombong*, 322–330.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Eucation research: an introduction.4th Edition* (4th ed.). Longman Inc.
- Choiriyah, F. N., & Arsanti, M. (2022). Inovasi Metode Pembelajaran Asyik dengan Media Lagu Bermuatan materi. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro*, 939–943.
- Herdianti, S., Respati, R., & Ganda, N. (2021). Peranan Bahan Ajar Berbasis Lagu Daerah pada Pembelajaran Angklung di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 51–61. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ilmi, F., Respati, R., & Nugraha, A. (2021). Manfaat Lagu Anak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 675–683. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Larasati, R., Purnamasari, I., Aniq, M., & Basyar, K. (2022). Analisis Implementasi Metode Home Visit di Masa Pandemi Covid- 19 dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SDN Batusari 6 Mranggen Demak. *Pena Edukasia*, 1(1), 48–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.58204/pe.v1i1.13>

- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI* (1st ed.). Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=bBwREAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Ndiung, S., Statianin, T. A., Jehadin, V., & Norman, A. S. (2022). Analisis Implementasi Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran Matematika Jenjang Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1491–1503. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.9130>
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.898>
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2021). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 218–227.
- Retnodari, W., Elbas, W. F., & Loviana, S. (2020). Scaffolding dalam pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/linear.v1i1.2166>
- Setia, R. B. J., Zahar, E., & Rahima, A. (2018). Penggunaan Media Lagu Pop Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Realis Siswa Kelas IX A SMP Negeri 9 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 183–191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/aksara.v2i1.48>
- Setiawan, A. R. (2019). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 51–69. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>
- Sukadari, S. (2020). Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 339–351. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v4i2.820>
- Suswandari, M. (2021). *Bunga Rampai Pendidikan Perspektif Inovasi dan Kebijakan* (Andriyanto (ed.); 1st ed.). Lakeisha.
- Yusuf, Y. H. M., Astiti, K. A., & Lantik, V. (2021). Pelatihan Implementasi Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Tematik bagi Guru MI Al-Fitrah Kupang. *KELIMUTU Journal of Community Service (KJCS)*, 1(1), 8–17. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>

