

## Analisis kebutuhan pengembangan media *Beautiful Card* pada pembelajaran Matematika

Alfi Aristiyani<sup>1a</sup>, Aldila Nur Rohmah<sup>2b</sup>, Yulia Maftuhah Hidayati<sup>3c</sup>, Anatri Dessty<sup>a4d</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo, 57162, Indonesia

<sup>a</sup>Q200210043@student.ums.ac.id, <sup>b</sup>Q200210006@student.ums.ac.id,

<sup>c</sup>ymh284@ums.ac.id, <sup>d</sup>ad121@ums.ac.id

\*Corresponding Author

Received: 22 July 2022; Revised: 9 January 2023; Accepted: 23 January 2023

**Abstract:** The learning carried out by the teacher is still monotonous, and media needs to be used. This research aims to explore the concept of learning addition and subtraction for applying the beautiful card model and to explore initial information about the media used in learning mathematics to develop beautiful card media. This research is qualitative. This research is only limited to needs analysis. The subjects in the study were first-grade students and teachers in several schools in Tasikmadu District. Field studies carried out the data collection technique by distributing a need questionnaire through a google form to several teachers and first-grade students in Tasikmadu District. The results of this study are: 1) In the first grade of elementary school mathematics, the subject of subtraction and addition still looks abstract; 2) The teacher has not used a media for learning, and the teacher only uses the lecture method. The material provided still feels difficult to understand because it is still abstract, so it requires help to understand a concept using learning media.

**Keywords:** needs analysis; media development; mathematic

**Abstrak:** Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton dan belum adanya media yang digunakan. Tujuan dari penelitian adalah mengeksplorasi konsep pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan untuk penerapan model *beautiful card*, serta mengeksplorasi informasi awal tentang media yang digunakan dalam pembelajaran matematika untuk pengembangan media beautiful card. Penelitian ini adalah penelitian Kualitatif. Penelitian ini hanya dibatasi sampai dengan analisis kebutuhan. Subjek dalam penelitian ialah siswa kelas I sekolah dasar dan guru di beberapa sekolah di Kecamatan Tasikmadu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi lapangan dengan cara menyebarkan angket kebutuhan melalui *google form* kepada beberapa guru dan siswa kelas I di Kecamatan Tasikmadu. Hasil penelitian ini adalah: 1) Pada pelajaran matematika kelas I SD pada materi pengurangan dan penjumlahan masih terlihat abstrak; 2) Guru belum menggunakan suatu media untuk pembelajaran dan guru hanya bermetodekan ceramah saja. Materi yang diberikan masih terasa sulit untuk dipahami karena materi masih abstrak, jadi membutuhkan bantuan untuk memahami sebuah konsep tersebut dengan menggunakan media pembelajaran.

**Kata Kunci:** analisis kebutuhan; pengembangan media; matematika

**How to cite:** Aristiyani, A. ., Nur Rohmah, A. ., Hidayati, Y. M. ., & Dessty, A. . (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media *Beautiful Card* pada pembelajaran Matematika. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(2), 80–88. <https://doi.org/10.30738/tc.v6i2.12803>



## **Pendahuluan**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyebutkan jika tujuan dari Pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi siswa supaya bisa menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, cakap, berilmu dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2003). Banyak upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan Pendidikan. Pendidikan sendiri merupakan proses belajar sepanjang hayat dan sangat penting untuk dilakukan dalam kehidupannya. Tanpa adanya suatu Pendidikan, manusia akan kehilangan arahnya.

Suatu upaya dapat dilakukan berbagai pihak untuk mencapai tujuan Pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bukan hanya dilakukan di dalam kelas namun juga berlangsung di dalam rumah dan lingkungan. Guru sebagai tonggak Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan kegiatan yang memerlukan kolaborasi antara guru dan peserta didik dengan baik. Aktivitas peserta didik baik aktivitas mental maupun aktivitas fisik yang dapat memberikan perubahan positif pada siswa merupakan inti dari kegiatan pembelajaran (Hadiyanti, 2021).

Pelaksanaan K-13 sudah diatur dalam Kemendikbud No 65 tahun 2013 Pemerintah telah menerapkan prinsip yang dijadikan dasar dalam proses KBM di kelas contohnya pemanfaatan TIK oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Kemendikbud, 2013). Penggunaan media pembelajaran merupakan tuntutan guru dalam kegiatan pembelajaran saat ini. Pembelajaran akan terwujud dengan maksimal jika didukung oleh fasilitas pembelajaran, salah satunya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan informasi dengan tepat dan mampu untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar di kelas dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Media merupakan benda yang dapat dilihat dan memiliki fungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran (Trisnani, 2020). Jika seorang guru dalam memilih media dan mengembangkan media pembelajaran masih rendah, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Peserta didik yang mempunyai kesulitan saat menerima dan memahami materi yang diberikan guru tentu dapat dibantu guru menggunakan simulasi dan media pembelajaran supaya siswa dapat menerima dan memahami materi yang diajarkan dengan baik.

Matematika adalah ilmu yang memiliki manfaat sangat banyak. Matematika digunakan untuk membentuk kemampuan komunikasi, berpikir kritis, bernalar serta menyelesaikan masalah dengan baik. Mempelajari matematika berarti individu itu telah berlatih untuk berpikir kritis, kreatif, logis dan mampu mengaplikasikan untuk menyelesaikan masalah dalam segala kehidupan (Rodliyah et al., 2021). Pelajaran matematika diajarkan pada semua jenjang dan semua aspek kehidupan karena matematika merupakan ilmu yang mengajak semua orang untuk berpikir kreatif dan mampu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan suatu masalah. Materi pada pembelajaran matematika sangat beragam dan sebagian besar hanya dapat dibayangkan oleh siswa.

Pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan tidak semata-mata terlepas dari konsep pengenalan angka. Dalam tahap pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan tentu melibatkan sebuah pemikiran dimana melibatkan tentang lambang angka dan beberapa jumlah suatu benda. Pengenalan inilah yang diharapkan guru supaya pembelajaran menjadi menyenangkan dan tentu tidak ada unsur untuk memaksa. Guru juga harus bisa memilih

dengan teliti untuk metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran supaya terdapat variasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, supaya anak mudah untuk menerima dan memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan mudah. Akan tetapi kenyataannya masih banyak sekolah yang belum menerapkan metode ataupun penggunaan media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran, sehingga anak menjadi bosan dalam pembelajaran.

Media itu sendiri ialah merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Media sendiri dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan perhatian peserta didik agar dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan baik. Media pembelajaran digunakan guru untuk mempermudah komunikasi dengan peserta didik. Pada dasarnya media bukan merupakan satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar namun media dapat berdiri berdampingan dengan komponen lain seperti metode dan sarana prasarana yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran. Media yang menarik dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik sehingga pemilihan media yang menarik dan tepat dalam kegiatan belajar mengajar supaya dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Media sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan dan sebagai bukti kekreatifan guru dengan cara menciptakan media yang sesuai dengan karakter siswa (Utami, 2017).

Penggunaan media mempunyai tujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara interaktif serta menjadikan waktu belajar lebih efisien (Audie, 2019). Salah satu alasan digunakan media adalah karena materi pelajaran masih terlihat abstrak sehingga guru perlu suatu media untuk memvisualisasikan materi (Supriyono, 2018). Selain itu, media juga dapat digunakan sebagai sumber belajar yang digunakan guru untuk memperkaya pengetahuan siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran harus dibuat untuk dapat merangsang pikiran, perhatian serta minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018).

Pembelajaran matematika bagi siswa kelas 1 masih tergolong abstrak karena siswa kelas 1 merupakan peralihan dari TK. Pemberian materi matematika terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan membutuhkan sebuah media agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media yang dikembangkan peneliti ialah *Beautiful Card*. Media ini dipilih karena mudah untuk dibuat dan menarik perhatian siswa sehingga pemahaman peserta didik meningkat, melatih siswa dalam konsep pemahaman matematika dan mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan agar siswa mudah dalam mempelajari konsep materi pembelajaran yang masih abstrak (Qorimah et al., 2022).

Penggunaan media *beautiful card* menjadi sebuah faktor yang mendukung keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa karena penggunaannya yang variative (Aliputri, 2018). Sehingga dalam penelitian ini alat bantu yang digunakan yaitu sebuah kartu. Media kartu merupakan kertas yang agak tebal dan berisi gambar-mapun tulisan tertentu yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang menyenangkan (Umayah et al., 2013).

Prasetya dan Khabibah dalam (Ruliandita et al., 2021) berpendapat bahwa media permainan kartu bergambar termasuk kedalam jenis pengembangan media cetak yang berbasis visual. Penggunaan media kartu efektif digunakan karena memudahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan hitung matematika (Miftahuddin et al., 2020). Media yang baik akan membuat pemahaman siswa meningkat, sehingga hasil belajar yang diperoleh juga meningkat (Adesti, 2020).

Penelitian dahulu yang telah dilakukan menyatakan media kartu berpengaruh terhadap keterampilan peserta didik dalam menulis karangan narasi dan pengaruhnya sedang (Emilsa, 2019). Flash card bisa untuk meningkatkan peserta didik dalam kosakata Bahasa Inggris (Fitriyani, 2017). Sedangkan menurut (Yunaili, 2021) media kartu bergambar meningkatkan peserta didik dalam daya ingat dan membaca permulaan. Penelitian terdahulu membahas tentang manfaat kartu bergambar guna meningkatkan peserta didik dalam berbahasa. Media kartu bergambar ini banyak digunakan oleh peneliti, tetapi kebanyakan peneliti hanya menggunakan untuk kemampuan dalam berbahasa saja. Padahal dalam media kartu bergambar ini juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran matematika. Kartu bergambar yang dibuat peneliti tidak hanya memuat angka serta gambar, akan tetapi kartu gambar yang dibuat nantinya akan berisikan juga huruf hijaiyah serta memiliki berbagai macam warna. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan kartu bergambar pada mata pelajaran matematika. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi dalam melakukan analisis kebutuhan untuk merancang media pembelajaran yang tepat untuk materi pengurangan dan penjumlahan pada peserta didik kelas 1. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan studi lapangan. Sudah banyak penelitian yang meneliti mengenai penggunaan kartu bergambar pada pelajaran matematika, namun kartu yang dibuat belum disesuaikan dengan ketertarikan siswa sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai media *beautiful card* yang disesuaikan dengan ketertarikan siswa pada saat ini.

### **Metode**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian hanya dibatasi sampai dengan analisis kebutuhan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan studi lapangan. Studi lapangan dilakukan dengan cara menyebar angket kebutuhan melalui google form kepada beberapa guru dan siswa kelas I di Kecamatan Tasikmadu. Angket ini yang nantinya digunakan untuk mengetahui materi, media yang sudah digunakan serta perlunya pengembangan media baru. Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa sumber dan penelitian yang tentunya relevan, mengkaji sebuah konsep materi pembelajaran matematika yang merupakan dasar dalam pengembangan media *beautiful card*. Instrumen penelitian diambil dengan menggunakan angket dan membuat pedoman wawancara.

### **Hasil dan Pembahasan**

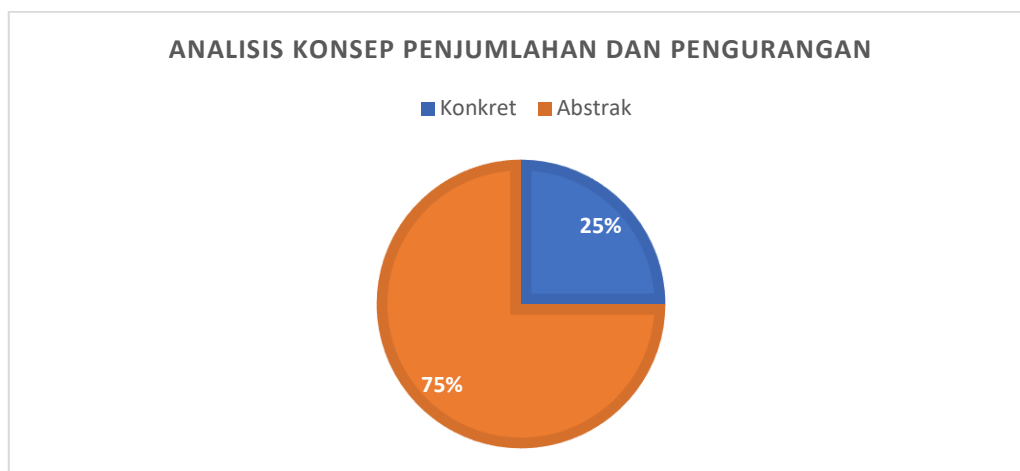
Studi literatur dilakukan pada buku tematik kelas I Sekolah Dasar dengan mata pelajaran matematika dan membahas materi pengurangan dan penjumlahan. Ada Kompetensi Dasar (KD) yang ada pada muatan pelajaran matematika yaitu 3.4. Menjelaskan dan melaksanakan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah hingga dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan; 4.4. Menyelesaikan persoalan kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah hingga dengan 99. Selanjutnya dilakukan analisis konsep dengan menggunakan metode yang dikembangkan oleh Herron Dwipayana (2020) yang dibagi menjadi beberapa klasifikasi konsep yaitu: 1) konsep tanpa adanya contoh-contoh yang bisa diamati/abstrak; 2) konsep konkrit; 3) konsep menyatakan dengan proses; 4) konsep yang melibatkan simbol; 5) konsep berdasarkan prinsip; 6) konsep

abstrak dengan contoh konkret; 7) konsep menyatakan ukuran atribut; 8) konsep yang menyatakan nama atribut. Klasifikasi konsep bertujuan supaya mengetahui konsep dasar sehingga sesuai untuk dikembangkan media *beautiful card*. Siswa harus menguasai konsep dasar matematika serta pembinaan keterampilan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah (Ginanjar, 2019) Materi yang cocok ketika dibuat media ialah materi yang sebagian berkonsep abstrak, sehingga mempermudah ketika memahami suatu konsep yang diajarkan oleh guru. Analisis konsep pada materi penjumlahan dan pengurangan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Analisis Konsep Penjumlahan dan Pengurangan

No	Konsep	Definisi Konsep	Jenis Konsep
1	Penjumlahan	Menaambahkan bilangan tertentu menjadi suatu bilangan baru	Abstrak
2	Pengurangan	Operasi hitung dengan mengambil sejumlah angka dari angka tertentu	Abstrak
3	Perbedaan angka dan bilangan	Angka digunakan untuk melambangkan suatu bilangan  Angka tidak sama dengan bilangan, tetapi bilangan terdiri dari angka-angka.	Konkrit
4	Penjumlahan dan pengurangan dua bilangan	Melakukan penjumlahan dua angka, melakukan pengurangan dua angka maupun melakukan operasi hitung campuran antara penjumlahan dan pengurangan.	Abstrak

Berdasarkan dari hasil dari analisis tabel 1 di atas maka dapat dilihat bahwa konsep penjumlahan dan pengurangan diajarkan dengan konsep konkret dan konsep abstrak.



**Gambar 1.** Diagram hasil analisis konsep penjumlahan dan pengurangan

Dengan hasil analisis konsep konkret atau konsep nyata 25% dan konsep abstrak atau tidak nyata 75%. Dari hasil kedua konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pengurangan

dan penjumlahan di kelas 1 masih menggunakan konsep abstrak. Konsep abstrak akan mempengaruhi pemahaman siswa. Adapun kesulitan yang dihadapi jika konsep pembelajaran masih abstrak antara lain rendahnya keterampilan dasar yaitu siswa tidak memahami soal, kesalahan konsep serta kesalahan dalam proses penyelesaian masalah (Sulthon, 2020). Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mendorong keberhasilan proses belajar mengajar (Trisnani, 2020). Agar konsep abstrak dapat dipahami siswa dengan baik maka diperlukan sebuah media untuk menyampaikan materi tersebut.

### **Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa**

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada beberapa sekolah di Kecamatan Tasikmadu untuk mengidentifikasi perlunya pengembangan media beautiful card dalam pembelajaran. Adapun hasil analisisnya ialah sebagai berikut:

**Table 2.** Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Beautiful Card dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan

No	Aspek	Respon
1	Jenis media	Barang konkrit yang ada di kelas
2	Kelebihan dan kekurangan media yang digunakan	Kelebihannya tidak memakan waktu. Kekurangannya media kurang menarik dan kadang tidak sesuai jumlahnya.
3	Hambatan guru dalam mengembangkan media pembelajaran	Kurangnya kreativitas yang dimiliki
4	Perlunya penggunaan media beautiful card dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan	Perlu media yang menarik
5	Media <i>beautiful card</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan	Media beautiful card menarik karena berisi gambar yang lucu dan dapat disesuaikan dengan ketertarikan siswa kelas 1

Berdasarkan analisis dalam kebutuhan guru pada media beautiful card dalam materi penjumlahan dan pengurangan dapat dilihat bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran barang yang ada di kelas. Penggunaan media barang di kelas tidak banyak menghabiskan waktu namun kurang menarik dan jumlahnya kadang kurang sehingga akan terjadi hambatan saat guru menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan. Guru juga belum memiliki kreatifitas untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya. Agar tercipta pembelajaran yang maksimal, maka guru harus bisa membuat media yang menarik. Guru harus diberikan training agar mampu meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran (Pratiwi, 2018). Media beautiful card diperlukan untuk menarik perhatian siswa dalam menjelaskan konsep penjumlahan dan

pengurangan. Media beautiful card merupakan media gambar yang sederhana namun menarik karena gambarnya dapat disesuaikan dengan ketertarikan siswa kelas 1.

**Tabel 3.** Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Beautiful Card

No	Aspek	Respon
1	Penggunaan media pembelajaran	Menggunakan barang yang ada di kelas saja
2	Materi penjumlahan dan pengurangan sulit	Kalau angkanya sedikit mudah, kalau angkanya besar sulit karena hanya bisa dibayangkan saja
3	Penjelasan guru dalam materi penjumlahan dan pengurangan	Jelas namun kadang membosankan
4	Perlu menggunakan media beautiful card pada materi penjumlahan dan pengurangan	Perlu. Medianya menarik karena ada gambarnya

Berdasarkan analisis dalam kebutuhan siswa terhadap media beautiful card dalam materi penjumlahan dan pengurangan, media yang digunakan hanyalah barang yang ada di kelas saja. Materi penjumlahan dan pengurangan tidak terlalu sulit tergantung besar angka yang diberikan. Siswa berpendapat bahwa penjelasan guru sudah bagus namun kadang membosankan. Siswa tertarik menggunakan media beautiful card karena terdapat gambar yang sesuai dengan ketertarikan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Indriyani, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media mempermudah siswa dalam memahami objek pembelajaran.

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dalam mengembangkan media *beautiful card* pada materi penjumlahan dan pengurangan dapat disimpulkan bahwa materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan konsep konkret dan abstrak. Menurut analisis, didapatkan 25% konsep konkret dan 75% konsep abstrak sehingga dibutuhkan sebuah media yang bisa membantu siswa untuk memahami konsep abstrak pada suatu materi penjumlahan dan pengurangan. Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru menunjukkan bahwa media *beautiful card* dapat dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika.

### Daftar Pustaka

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi.

*Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>

- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 586–595.
- Desi Indriyani, Yanti Fitria, I. (2019). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Emilsa, L., & Guslinda, G. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iii Sdn 188 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 101. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7566>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. [www.jurnal.uniga.ac.id](http://www.jurnal.uniga.ac.id)
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Media Kartu Permainan IPA untuk Perkuliahan IPA Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4356–4362. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1336>
- Miftahuddin, M., Arofah, F., & Salatiga, I. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 2622–7282. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., & Hidayati, Y. M. (2022). *Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality ( AR ) pada Materi Rantai Makanan*. 5(1), 57–63.
- Rodliyah, S. A., Rahmawati, N., Sari, E., & Mustangin. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Ditinjau dari Kemampuan Matematis Materi PLSV. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(3), 309–316. <https://doi.org/10.30738/union.v9i3.8992>
- Ruliandita, F., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Analisis Kebutuhan Media Kartu Gambar Rumah Adat Pulau Jawa Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar*. 8(4), 851–859.
- Sulthon, S. (2020). Membangun Pemahaman Konsep Dasar Matematika Pada Anak Berkesulitan Belajar Matematika Di Mi. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 27. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2457>



- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Pelajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 44.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trisnani, N., & Puji Utami, W. T. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Media Visual Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Widoro. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 422–428. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.6398>
- Umayah, S., Haryani, S., Sumarni, W., & Semarang, U. N. (2013). Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Tema Kehidupan. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 2(2), 282–287.
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Dharma Pendidikan Stkip Pgri Nganjuk*, 12(2), 62–81.
- Yunaili, H., & Riyanto, R. (2021). Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221–233. <https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18282>