

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Denisa Salva Mutiara

1808105

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Denisa Salva Mutiara

NIM. 1808105

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Denisa Salva Mutiara

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

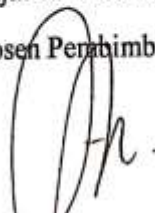
**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh:

**Denisa Salva Mutiara
1808105**

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I



Andhin Dyas Fitriani, M.Pd.
NIP. 198507112009122006

Dosen Pembimbing II

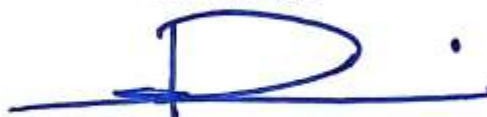


Mubarok Somantri, M.Pd.
NIP. 920200119871105101

Mengetahui,

Ketua Program Studi

PGSD FIP UPI



Dwi Heryanto, M.Pd.
NIP. 197708272008121001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Utama Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar” ini berserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 19 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,



Denisa Salva Mutiara
1808105

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkah rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Utama Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Skripsi ini membahas pengembangan media Powerpoint Interaktif Utama pada materi operasi hitung perkalian di kelas II sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada dasarnya, dalam penulisan skripsi ini banyak hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna karena kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan yang tidak disadari oleh penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat, *Aamiin*.

Bandung, 19 Agustus 2022



Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan bimbingan yang diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bagaimanapun usaha yang dilakukan tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga tercinta, yaitu Ayah (Alm. Bapak Murtoko) dan Mamah (Ibu Endang Purwanti) yang karena selama ini telah memberikan kasih sayang yang luar biasa dan selalu memberikan motivasi untuk penulis.
2. Mas ku dan adikku (finsa, ais, dan yumna) yang karena mereka selama ini saya jadi lebih bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
4. Ibu Andhin Dyas Fitriani M. Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Mubarak Somantri, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Rosiana Mufliva, S.Pd., M.Pd., selaku validator materi yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian
7. Ibu Ira Rengganis, M.Sn., selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.

8. Guru dan Staf SDN LS 05 yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
9. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.
10. Ibu Kurniasari, Ibu Ana Rahmatianasari, dan Elsa selaku rekan kerja di sekolah yang bersedia untuk menggantikan saya mengisi kelas saat ditinggal bimbingan.
11. Rahmattussadih yang sudah menemani saya dari bangku SD hingga saat ini, bersedia direpotkan dalam hal apapun.
12. Dita dan Rimba teman SMA yang bersedia mendengarkan keluh kesah saya.
13. Oke - Oke aja (Pia, Ines, Mbril, Cc, Nissa) yang sudah menjadi keluarga, sahabat dan pendengar yang baik selama kurang lebih 4 tahun ini.
14. Yusa yang bersedia saya telfonin untuk urusan tempat tinggal dan lain sebagainya.
15. Indri, Endah, Erva, Faza, dan Amel teman seperbimbingan yang bersedia untuk *sharing* dalam hal apapun.
16. Seluruh teman-teman seperjuangan PGSD 2018 khususnya kelas D yang telah banyak menemani perkuliahan selama 4 tahun hingga proses menyelesaikan skripsi.
17. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis.
18. Terimakasih kepada diri saya sendiri Denisa Salva Mutiara, yang sudah berusaha hingga sampai padapenyelesaian skripsi ini.

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UTAMA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Oleh:

Denisa Salva Mutiara

1808105

Penelitian pengembangan ini dilakukan karena dalam pelaksanaan pembelajaran kurang terfokus pada siswa (*student center*) dan siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain awal, hasil pengembangan desain, dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan media *powerpoint* interaktif UTAMA terkait operasi hitung perkalian bilangan cacah. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Branch melalui 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media Powerpoint Interaktif UTAMA memperoleh skor akhir 82,77% dengan kategori “Sangat Layak” dari ahli media dan 80,20% dengan kategori “Layak” dari ahli materi. Total skor penilaian dari ahli adalah 81,48% dengan kategori penilaian “Sangat Layak”. Kemudian, untuk tes kemampuan pemecahan masalah uji coba I mendapatkan skor rata-rata sebesar 34,52. Sedangkan, tes kemampuan pemecahan masalah siswa uji coba II mendapatkan skor rata-rata sebesar 77,38. Dari hasil tes tersebut dapat dikatakan bahwa media ini mampu menuntaskan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci : *Powerpoint* Interaktif, Ular Tangga Matematika, Model *ADDIE* Kemampuan Pemecahan Masalah, Operasi hitung Perkalian.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT MEDIA UTAMA FOR
IMPROVING PROBLEM-SOLVING ABILITY OF MULTIPLE
CALCULATION OPERATIONS IN CLASS II ELEMENTARY SCHOOL**

ABSTRACT

BY:

Denisa Salva Mutiara

1808105

This development research was carried out because the implementation of learning was less focused on students (student center) and students were not active in participating in learning. This study aims to describe the design development, the results of the design development, the results of the validation, and the improvement of problem solving skills with interactive powerpoint media utama related to multiplication counting operations with integers. The learning media developed using the Design and Development (D&D) method with the ADDIE research model developed by Branch through 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The interactive powerpoint media utama obtained a final score of 82.77% in the "Very Eligible" category from media experts and 80.20% in the "Eligible" category from material experts. The total score of expert assessment is 81.48% in the "Very Eligible" category. Then, for the test I test student problem solving ability get an average score of 34.52. Meanwhile, the test II student problem solving ability got an average score of 77.38. From the test results, it can be said that this media is able to complete student problem solving abilities.

Keywords: Interactive Powerpoint, Mathematical Snakes and Ladders, Model ADDIE, Problem Solving Skills, Multiplication arithmetic operations.

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | v |
| ABSTRAK..... | vii |
| ABSTRACT..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB 1..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 5 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II..... | 9 |
| KAJIAN PUSTAKA..... | 9 |
| 2.1 Operasi Hitung Perkalian..... | 9 |
| 2.1.1 Pengertian Perkalian..... | 9 |

| | |
|----------------------------------------------------------------|----|
| 2.1.2 Perkalian Bilangan Cacah..... | 11 |
| 2.2 Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 12 |
| 2.2.1 Pengertian Masalah Matematika..... | 12 |
| 2.2.2 Pemecahan Masalah..... | 13 |
| 2.2.3 Langkah-langkah Pemecahan Masalah..... | 13 |
| 2.2.4 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 13 |
| 2.2.5 Komponen-Komponen Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 15 |
| 2.2.6 Faktor-Faktor Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 15 |
| 2.2.7 Manfaat Pemecahan Masalah..... | 16 |
| 2.2.8 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 16 |
| 2.3 Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif UTAMA..... | 17 |
| 2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran..... | 17 |
| 2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran..... | 18 |
| 2.3.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran..... | 19 |
| 2.3.4 Jenis Media Pembelajaran..... | 20 |
| 2.3.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran..... | 21 |
| 2.3.6 Media <i>Powerpoint</i> Interaktif..... | 22 |
| 2.3.7 Media <i>Powerpoint</i> Interaktif UTAMA..... | 23 |
| 2.3.8 Prototipe <i>Powerpoint</i> Interaktif UTAMA..... | 24 |
| 2.4 Penelitian yang Relevan..... | 24 |
| 2.5 Definisi Operasional..... | 26 |
| 2.5.1 Operasi Hitung Perkalian..... | 26 |

| | |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.5.2 Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 26 |
| 2.5.3 Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif UTAMA..... | 26 |
| 2.6 Kerangka Berfikir..... | 27 |
| BAB III..... | 28 |
| METODE PENELITIAN..... | 28 |
| 3.1 Metode Penelitian..... | 28 |
| 3.2 Prosedur Penelitian..... | 28 |
| 3.2.1 Tahap Analisis | 28 |
| 3.2.2 Tahap Desain..... | 29 |
| 3.2.3 Tahap Pengembangan..... | 30 |
| 3.2.4 Tahap Implementasi..... | 31 |
| 3.2.5 Tahap Evaluasi,..... | 31 |
| 3.3 Fokus Penelitian..... | 31 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data..... | 31 |
| 3.5 Instrumen Penelitian..... | 33 |
| 3.6 Teknik Analisis Data..... | 36 |
| BAB IV..... | 42 |
| 4.1 Temuan..... | 42 |
| 4.1.1 Desain Awal <i>Powerpoint</i> Interaktif UTAMA..... | 42 |
| 4.1.2 Hasil Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif UTAMA..... | 49 |
| 4.1.3 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 56 |
| 4.2 Pembahasan..... | 60 |

| | |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4.2.1 Desain Awal <i>Powepoint</i> Interaktif UTAMA..... | 60 |
| 4.2.2 Hasil Pengembangan <i>Powerpoint</i> Interaktif UTAMA..... | 61 |
| 4.2.3 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 62 |
| BAB V..... | 65 |
| SIMPULAN DAN REKOMENDASI..... | 65 |
| 5.1 Simpulan..... | 65 |
| 5.2 Rekomendasi..... | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 67 |
| LAMPIRAN..... | 71 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 – Kerangka Berfikir..... | 27 |
| Gambar 3.1 – Model Pengembangan <i>ADDIE</i> | 28 |
| Gambar 4.1 – Cover Media..... | 50 |
| Gambar 4.2 – Petunjuk Media..... | 50 |
| Gambar 4.3 – Peraturan Media..... | 51 |
| Gambar 4.4 – Cara Bermain Media..... | 51 |
| Gambar 4.5 – Ular Tangga Matematika..... | 52 |
| Gambar 4.6 – Dadu Media..... | 52 |
| Gambar 4.7 – Materi Media..... | 52 |
| Gambar 4.8 – Komentar Validasi Ahli Materi..... | 53 |
| Gambar 4.9 – Komentar Validasi Ahli Materi..... | 54 |
| Gambar 4.10 – Komentar Validasi Ahli Materi..... | 54 |
| Gambar 4.11 – Komentar Validasi Ahli Materi..... | 54 |
| Gambar 4.12 – Komentar Validasi Ahli Materi..... | 55 |
| Gambar 4.13 – Komentar Validasi Ahli Media..... | 56 |
| Gambar 4.14 – Diagram <i>Pretest</i> | 57 |
| Gambar 4.15 – Diagram <i>Posttest</i> | 58 |

DAFTAR TABEL

| | |
|------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 – Kompetensi Inti dan Dasar..... | 9 |
| Tabel 2.2 – Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 16 |
| Tabel 3.1 – Lembar Observasi..... | 33 |
| Tabel 3.2 – Pedoman Wawancara..... | 33 |
| Tabel 3.3 – Kisi-Kisi Angket Ahli Media..... | 34 |
| Tabel 3.4 – Kisi-Kisi Angket Ahli Materi..... | 35 |
| Tabel 3.5 – Kisi-Kisi Soal Tes..... | 36 |
| Tabel 3.6 – Kriteria Instrumen Skala <i>Likert</i> | 37 |
| Tabel 3.7 – Ketentuan Validasi Produk..... | 37 |
| Tabel 3.8 – Penjelasan Produk..... | 38 |
| Tabel 3.9 – Kriteria Keefektifan Media..... | 39 |
| Tabel 4.1 – Uraian KI dan KD Perkalian..... | 43 |
| Tabel 4.2 – Ikon <i>Powerpoint</i> dan Fungsinya..... | 45 |
| Tabel 4.3 – <i>Layout Powerpoint</i> Interaktif UTAMA..... | 46 |
| Tabel 4.4 – Hasil Analisis <i>Pretest</i> | 57 |
| Tabel 4.5 – Hasil Analisis <i>Posttest</i> | 58 |
| Tabel 4.6 – Perbandingan Tes..... | 63 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 – Analisis Kurikulum..... | 72 |
| Lampiran 2 – <i>Storyboard</i> | 74 |
| Lampiran 3 – Instrumen Validasi Ahli Materi..... | 88 |
| Lampiran 4 – Instrumen Validasi Ahli Media..... | 90 |
| Lampiran 5 – Hasil Validasi Ahli Materi..... | 92 |
| Lampiran 6 – Hasil Validasi Ahli Media..... | 100 |
| Lampiran 7 – RPP..... | 103 |
| Lampiran 8 – Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah..... | 120 |
| Lampiran 9 – Media..... | 121 |
| Lampiran 10 – Penilaian Tes Kemampuan Pemecahan Masalah..... | 134 |
| Lampiran 11 – Hasil Dokumentasi Siswa..... | 135 |
| Lampiran 12 – SK Pembimbing..... | 137 |
| Lampiran 13 – Surat Izin Penelitian..... | 138 |
| Lampiran 14 – Kartu Bimbingan Skripsi..... | 139 |
| Lampiran 15 – Riwayat Hidup..... | 140 |

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afandi, M. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar Dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Berinderjeet, K. (2008). *Problem Solving In The Mathematics Classroom (Secondary)*. Singapore: National Institute Of Education .
- Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Darmawan, D., & Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Dayanti. (2021). Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Melalui Penggunaan Media Batang Perkalian Pada Murid Tunanetra Kelas V di SLB-A Yapti Makassar. *Jurnal UNM*. Retrieved Juni 14, 2022
- Falahuddin, I. (2014 Oktober-Desember). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara, Vol. 1 No. 4*, 104-117. Retrieved Februari 11, 2022, From www.juliwi.com
- Fitriani, A. D. (2019). *Modul 2: Pendalaman Materi Matematika*. Kemendikbud.
- Haryanto. (2012, Agustus 1). Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli.
- Haryono, A. D. (2014). *Matematika Dasar untuk PGSD*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati. Tahta Media Group.
- Hendriani, B. F., Masrukan, & Junaedi, I. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah dan Karakter Mandiri Ditinjau Dari Gaya Kognitif Pada Pembelajaran

- Matematika Model 4k. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ikhyia Ulumudin, D. (2017). *Buku Teks Dan Pengayaan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Iriawan, S. B. (2019). *Pendalaman Materi Pembelajaran di Sd Berbasis Tik*. Kemendikbud.
- Jacob, C. (2010). *Matematika Sebagai Pemecahan Masalah*.
- Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniasari, D. (2017). *Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Powerpoint Pada Pembelajaran Ips Materi Peninggalan Sejarah Hindu Budha Kelas V Sd Negeri Tambakharjo Semarang*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Kyriacou, C. (2009). *Effective Teaching In Schools: Theory And Practice*. Delta Place, Cheltenham: UK: Nelson Thornes Ltd.
- Lestari, S. (2015). *Analisis Kemampuan Keruangan Dan Self Efficacy Peserta Didik Dalam Model Pembelajaran Treffinger Berbasis Budaya Demak*. Tesis, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Lisa, D. (2010). *Analisis Data Kualitatif Model Miles Dan Huberman (Sebuah Rangkuman Dari Buku Analisis Data Kualitatif, Mather B. Miles Dan A. Michael Huberman)*.
- Maimunah, Sa'dijah, C., Purwanto, & Sisworo. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Matematika Melalui Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa Kelas X-A Sma Al-Muslimun. *Jrpm (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 17-30. Doi:<https://doi.org/10.15642/Jrpm.2016.1.1.17-30>

- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan, Vol. 1 No. 2*. Retrieved Februari 11, 2022
- Nur, M. (2018). *Pengaruh Media Multiply Card Dalam Pembelajaran Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sd Inpres Maccini Sombala Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Runtukahu, J. T. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sabrina, R. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Menggunakan Model Problem Solving Di Sekolah Dasar. *Didaktika, Vol. 2 No. 1*, 9-14. Doi:<https://doi.org/10.21831/Didaktika.V2i1.28092.G13075>
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Said, A. (2015). *Strategi Mengajar Multiple Intelelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sihombing, R. A., & Lukitoyo, P. S. (2021, Februari). Peranan Penting Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, Vol. 9 No. 1*. Doi:<https://doi.org/10.23887/Jpku.V9i1.31426>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2018). Mengajarkan Pemecahan Masalah Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, Vol. 6 No. 2*.

- Sumardi. (2010). *Penggunaan Media Timbangan Bilangan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Operasi Perkalian Dan Pembagian Pada Siswa Kelas II SD*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Suryani, D. (2019). *Media Pembelajaran Inofatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Syahrudin. (2016). *Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dalam Hubungannya Dengan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 4 Binamu Kabupaten Jenepeto*. Tesis, Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Tahrim, T. (2021). *Prosedur Pemilihan Dan Prinsip Penggunaan Media*. In F. Sukmawati, *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ulya, H. (2016, Januari-Juni). *Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving*. *Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 2 No. 1*.
- Warsita, B. (2008). *Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar*. *Jurnal Teknodik, Vol. Xxi*.
Doi:<https://doi.org/10.32550/Teknodik.V12i1.421>
- Yaumi, M. (2017). *Ragaman Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Pengguna Multimedia*. *Pps Stain*.

