



### **BAHASA KITA DAN PENDIDIKAN KITA**

Adang Heriawan, Reksa Adya Pribadi

### **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKE AND GIVE PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Hari Setiyawan, Tri Nova Hasti Yuniarta

### **PENERAPAN METODE TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) DALAM PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR (SD)**

Euis Yanah Mulyanah, Ishak Ishak, Moh. Iqbal Firdaus

### **EFEKTIVITAS MODEL COLLABORATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS MAHASISWA CALON GURU SEKOLAH DASAR**

Johannis Takaria, Melvie Talakua

### **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BANGUN RUANG DAN BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS V SDN JOMIN BARAT I KECAMATAN KOTABARU KABUPATEN KARAWANG**

Siti Rahayu, Wahyu Nur Hidayati

### **PENERAPAN MODEL OPEN ENDED PROBLEMS BERBANTUAN CD PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD 1 GOLANTEPUS**

Izzatun Nada, Sri Utaminingsih, Sekar Dwi Ardianti

### **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 3 SD MENGGUNAKAN MODEL PICTURE AND PICTURE DAN MEDIA GAMBAR SERI**

Wahyu Bagja Sulfemi, Hilga Minati

### **MODEL OF STUDENTS' DISCIPLINE ATTITUDE FORMATION IN SD NEGERI 2 HARAPAN JAYA**

Resty Diana Putri, Riswandi Riswandi, Maman Surahman, Erni Mustakim

### **LITERASI CERITA ANAK DALAM KELUARGA BERPERAN SEBAGAI PEMBELAJARAN PEMBENTUK KARAKTER ANAK SEKOLAH DASAR**

Ilmi Solihat, Erwin Salpa Riansi

### **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN MINAT BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI MANGUNSARI 02 SALATIGA**

Maryani Maryani, Suparno Suparno

### **PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA KONSEP PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

Annisa Wulandari, Lukman Nullhakim, A Syachruroji, Sholeh Hidayat

**PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED  
REALITY PADA KONSEP PENGELOMPOKAN HEWAN  
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

**Annisa Wulandari, Lukmanul Hakim, A. Syachruroji, Sholeh Hidayat**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

nisakj@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality pada pada konsep pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, dan untuk mengetahui kelayakan serta respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dari 3-D (Three-D) yang dimodifikasi dari Trianto, meliputi 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (define), tahap perencanaan (design), dan tahap pengembangan (develop). Media pembelajaran ini akan divalidasi oleh tim ahli. Setelah dilakukan validasi oleh tim ahli dan diperbaiki, maka dilakukan uji terbatas. Uji terbatas dilakukan di SD Negeri Simpang Tiga, Kota Cilegon tahun ajaran 2018/2019 pada 30 siswa kelas IV.

**Kata kunci:** media pembelajaran, augmented reality, ilmu pengetahuan alam.

*Abstrack. This research aims to develop augmented reality-based learning media on the concept of animal based on the type of food, and to know how the feasibility and responses of students on the media learning. This research method used Research and Development method of 3-D (Three-D) modified from Trianto, covering 3 stages, define, design, and development stage ). This learning media will be validated by a team of experts. After validation by the team of experts and repaired, then conducted a limited test. The limited test was conducted at Simpang Tiga Elementary School, at Cilegon City, academic year 2018/2019 at 30 students of class IV.*

*Keywords: learning media, augmented reality, science*

## A. Pendahuluan

Lingkup dan Standar Nasional Pendidikan berdasarkan peraturan pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 yaitu Standar isi, Standar proses, Standar Kompetensi Kelulusan, Standar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, Standar Pembiayaan, dan Standar Penilaian Pendidikan. Dalam Pendidikan terdapat proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru terhadap siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Tetapi dalam proses pembelajaran tidak hanya guru yang dibutuhkan dalam pembelajaran, selain guru sumber belajar juga sangat dibutuhkan pada saat pembelajaran.

Sumber belajar menurut Sanjaya (2014) merupakan segala sesuatu bisa berupa benda, data, fakta, ide, orang, lingkungan dan lain sebagainya yang bisa menimbulkan proses belajar. Sedangkan, menurut Yunita (2017) bahan ajar merupakan segala sesuatu yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang disusun secara

JPSD Vol. 4 No. 2, September 2018  
ISSN 2540-9093  
E-ISSN 2503-0558

sistematis dan harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar sangat berkaitan erat dengan bahan ajar karena dari sumber belajar diperoleh berbagai kebutuhan dalam penyusunan bahan ajar. Kelimpahan sumber belajar tersebut merupakan potensi untuk para pendidik dalam upaya penyusunan bahan ajar yang lebih berkualitas. Dapat dilihat banyak sekali sumber belajar. Selain dari guru, siswa juga dapat belajar dari bahan atau materialis seperti misalnya buku, radio, majalah, film bingkai, video, dengan atau tanpa bantuan alat-alat seperti proyektor dan pesawat radio/video. Bahan dan alat yang kita kenal dengan istilah software dan hardware tak lain dan tak bukan adalah media pendidikan atau pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar (Masnur Ali & Ria Lumintuarso, 2017). Menurut Zerri (2017), dalam pelaksanaannya pembelajaran di usia sekolah, murid

Anisa dkk

sekolah dasar harus mengalami kurikulum yang efektif, berbasis penelitian dan praktik mengajar, serta penggunaan media yang tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa dua unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi (Sulfemi & Minati, 2018).

Media pembelajaran yaitu alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2011). Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Yandari & Kuswati, 2017) yaitu perlu adanya media pembelajaran yang menarik serta mampu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep pada siswa. Media mampu membangkitkan motivasi, hasil dan minat siswa (Norhayati, 2017). media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi Elly (2017). Sedangkan menurut Primatasari (2014) media memudahkan siswa belajar.

memberikan pengalaman konkrit, menarik perhatian, mengaktifkan siswa, dan membangkitkan dunia teori dengan realita. Guru harus mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kemampuan siswa di dalam kelas (Rahayu & Hidayati, 2018)

Bahan ajar merupakan sumber belajar bagi siswa dan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar diperlukan oleh guru untuk membantu menyampaikan suatu materi maupun siswa untuk mempelajari suatu materi. Menurut Amri dan Ahmadi (2009), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Berdasarkan jenisnya bahan ajar terdiri dari bahan ajar cetak (visual), bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (audio visual) dan bahan ajar interaktif. Berdasarkan beberapa jenis bahan ajar tersebut, bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Menurut hasil penelitian Zulyadaini (2011), bahan ajar interaktif dapat meningkatkan

Anisa dkk

efektifitas, efisiensi dan kemenarikan dalam pembelajaran.

Bahan ajar *Augmented Reality* dibuat berupa *software* aplikasi. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata menurut Cawood dalam (Meini, 2016). Pembuatan media *Augmented Reality* diawali dengan membuat animasi-animasi hewan yang dibutuhkan kemudian, diberikan suara dan gerakan beserta barcode yang kemudian akan disatukan melalui aplikasi agar dapat terscan oleh kamera dan dapat terealisasikan. Jadi, siswa dapat belajar dengan melihat gambar visual aslinya diruang kelas.

Pada pembelajaran IPA menurut Norhayati (2017) Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup, penggunaan animasi dapat menghadirkan gambar visual konsep IPA yang sulit diamati

JPSD Vol. 4 No. 2, September 2018  
ISSN 2540-9093  
E-ISSN 2503-0558

oleh siswa secara langsung, namun, dengan adanya media *Augmented Reality* ini, dapat menampilkan gambar visual secara nyata dalam konsep pelajaran menggolongkan jenis hewan berdasarkan jenis makannya. Menurut Murdaningsih dan Tri (2010) Berdasarkan jenis makanannya hewan dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora. Herbivora merupakan hewan yang jenis makanannya adalah tumbuhan. Kemudian, ada kelompok hewan yang memakan hewan lain. Kelompok hewan tersebut dinamakan karnivora. Dan omnivora merupakan hewan pemakan tumbuhan dan hewan lainnya.

Desain penelitian ini mengacu pada beberapa tahap model penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Trianto (2012:94). Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian pengembangan. Konsep pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya membutuhkan virtual yang memudahkan pemahaman siswa. Selain virtual hewan, dalam konsep pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya pun dikaitkan dengan struktur gigi hewan

Anisa dkk

yang berbeda-beda sebagai penanda jenis makannya. Namun, minimnya penggunaan media dalam pembelajaran menjadi suatu kendala bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran tentu akan berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran *augmented reality* ini, diharapkan siswa tidak bosan dan termotivasi untuk belajar sehingga lebih mudah untuk memahami materi tersebut.

## B. Metodologi Penelitian

Desain penelitian ini mengacu pada beberapa tahap model penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Trianto (2012:94). Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian pengembangan produk media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Prosedur pengembangan yang telah dimodifikasi dari Trianto, meliputi 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*).

Dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan sampai 3-D, yaitu tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*. Deskripsi dari masing-masing komponen yang disesuaikan dengan

desain penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut: Tahap *Define* ini dilakukan analisis. Analisis yang dilakukan adalah berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi.

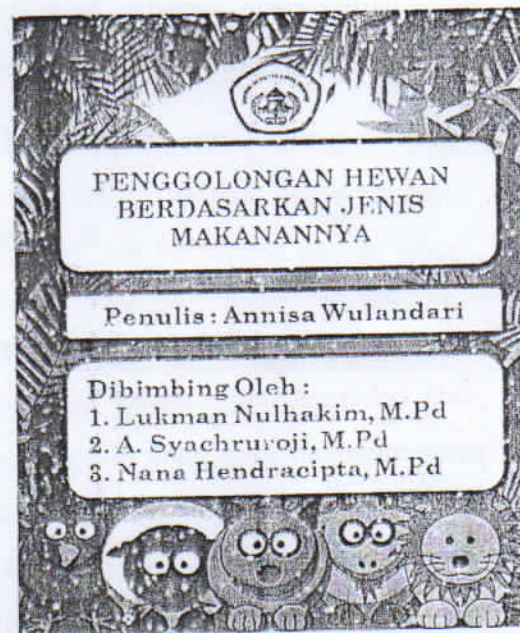
Analisis kurikulum ini meliputi analisis identifikasi kurikulum yang ada serta memahami kedalaman dan keluasan kompetensi yang harus dikembangkan kemudian menjabarkan SK dan KD yang ada pada kurikulum menjadi indikator yang terdapat pada silabus dan menentukan model pembelajaran. Materi yang dirancang, diidentifikasi berdasarkan kurikulum terutama yang mencakup urutan materi.

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan

informasi. Informasi dikumpulkan menggunakan lembar kuesioner. Lembar kuesioner yang digunakan terdiri dari satu macam. Kuesioner *augmented reality* merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan di sekolah dan untuk mengumpulkan data mengenai pembelajaran dan bahan ajar.

Tahap analisis materi, Tahap ini dilakukan analisis konsep pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya yang sesuai dengan SK dan KD yang terdapat pada kurikulum yang digunakan kelas IV kemudian menentukan model pembelajaran berdasarkan pada analisis karakteristik materi dan tujuan serta identifikasi materi, selanjutnya

ditentukan model pembelajaran yang digunakan yaitu materi yang banyak menampilkan proses kerja, sistem kerja yang perlu visualisasi berupa simulasi dengan media yang mendekati kondisi yang sebenarnya. Selanjutnya akan dilakukan validitas oleh para ahli dan revisi produk awal.



### C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

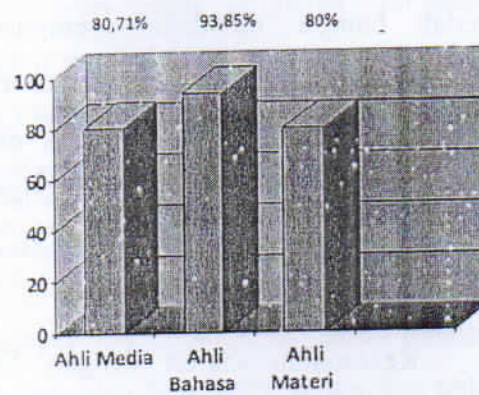
Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Hasil penelitian pada pengembangan bahan ajar ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan menurut Trianto. Pemilihan prosedur JPSPD Vol. 4 No. 2, September 2018  
ISSN 2540-9093  
E-ISSN 2503-0558

pengembangan ini telah ditetapkan pada bab sebelumnya yaitu meliputi 3 tahap yaitu. tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*).

Dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan sampai 3-D. Tahap  
Anisa dkk

*Design*, Tahap ini dimaksudkan untuk membuat spesifikasi desain awal produk dan kebutuhan material untuk produk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality*. Peneliti membuat storyboard yang merupakan rancangan secara umum yang meliputi tata letak (*layout*), desain script dan materi yang akan ditampilkan. Media pembelajaran ini ditampilkan dengan format file dan dibuat dengan menggunakan *software*.

Tahap *Develop*. Tahap ini, media *augmented reality* telah selesai disusun. yaitu tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, sehingga peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.



Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh dosen baik dari ahli media, materi sampai dengan ahli bahasa, peneliti mendapatkan perolehan skor dari setiap ahli, dari penilaian uji validasi dari setiap ahli (media, bahasa dan materi). Hasil diagram di atas menjelaskan bahwa rata-rata skor tertinggi didapatkan dari hasil validasi ahli bahasa dengan ketercapaian persentase skor 93,85%.

Nilai tersebut masuk pada kriteria "sangat layak" berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2008:41), sehingga media tersebut dapat digunakan di sekolah untuk membantu proses pembelajaran. Tetapi, ada catatan kecil dari ahli bahasa mengenai cara penulisan yang harus disesuaikan dengan ejaan yang benar.



Purwono (2008). sehingga media tersebut dapat digunakan di lapangan. Namun, terdapat beberapa catatan dari ahli media. Catatan tersebut diantaranya adalah perbaikan desain.

Dengan adanya uji ahli media tersebut tentunya diharapkan tampilan media yang dibuat menjadi lebih menarik, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Siddiq (2008) yang menjelaskan bahwa tampilan media pembelajaran sekolah dasar harus menarik perhatian peserta didik, misalnya dengan desain sampul bergambar, berwarna-warni dan dihiasi gambar-gambar yang disenangi anak-anak sekolah dasar. Buatlah isi bahan ajar yang menarik, misalnya dengan gambar berseri/berwarna, cerita berseri (cetak/audio/audio-visual), komik berwarna dan berseri, serta ilustrasi-ilustrasi yang menarik.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah dinilai oleh dosen

ahli. Dari hasil penilaian validasi, media pembelajaran memperoleh nilai 84.1% dan dinyatakan sangat layak. Terdapat 3 ahli dalam penilaian media pembelajaran, dan setiap ahli dinilai oleh 1 dosen yaitu ahli media memperoleh 80,71%, ahli materi memperoleh hasil 80%, sedangkan ahli bahasa memperoleh hasil 93.85%. maka dapat disimpulkan media *augmented reality* layak dan sesuai dengan Saidin, Halim, Yahaya (2015) menyatakan bahwa pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki potensi yang sangat baik dan manfaat yang besar dalam proses belajar. Setelah melakukan validasi dan revisi maka produk dapat diuji coba terbatas pada SD kelas IV. Uji coba terbatas dilakukan di SD Negeri Simpang Tiga dengan jumlah sampel 30 orang. Adapun data yang didapat dari uji coba terbatas yaitu memperoleh nilai rata-rata 88.2% dengan kategori sangat baik.

## D. Simpulan

Simpulan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Augmented Reality* dapat membantu proses belajar mengajar dikelas pada tingkatan Sekolah Dasar.

2. *Augmented Reality* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki potensi yang sangat baik dan manfaat yang besar dalam proses belajar.

## Daftar Pustaka

- Ali, Masnu. Lumintuarso, Ria (2017) Upaya Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh Dengan Media Poa Pada Siswa Kelas Iv Sdi Al-Azhar Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol. 3 No. 1, 1-11.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- B. Wahyu. Minati, Hilga (2018) Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture And Picture Dan Media Gambar Seri. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol. 4 No. 2. 1-15
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Meini, & Rahma.. (2016), UNS. *jurnal Pengembangan Media*
- Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Kompetensi Dasar Memahami Rangkaian Multiplexer, Decoder, Flip-Flop Dan Counter Kelas X Smk Negeri 2 Surabaya.*
- Muni. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi dan Kominikasi*. Alfabeta. Bandung.
- Norhayati (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 2, 1-9
- Nor Farhah Saidin, Noor (2015). A Review of Research on Augmented Reality in Education: Advantages and Applications. International Education Studies. University Teknologi Malaysia.
- Elly, S (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*. Universitas Pakuan.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi*

- Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, Siti. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Bangun Ruang Dan Bangun Datar Pada Siswa Kelas V Sdn Jomin Barat 1 Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol. 4 No. 2, 1-12
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sari, Yunita (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Komik Ipa Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 2, 1-14
- Siddiq, D. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudaryono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Banten : Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
- Sudjana, & Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Pt Bumi Aksara.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Pt Bumi Aksara.
- Yandari, I. & Kuswaty, M. (2017). *Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 3 (1), 10-16.
- Zerri, Rahman. Jamaludin, Ujang. Mukhtar (2017) *Peningkatan Kemampuan Matematis Pada Siswa Sekolah Dasar Sd Negeri 2 Sumber Agung Melalui Pendekatan Jarimatika*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Vol. 3 No. 1-7

