



PENGEMBANGAN *FUN THINKERS BOOK* BERBASIS LITERASI NUMERASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SDN PONGGOK 04 KABUPATEN BLITAR

Yayuk Susanti¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 26 November 2024

Revisi: 14 Februari 2025

Diterima: 17 Februari 2025

Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:

Fun thinkers book, numeracy literacy, problem-solving skills

Kata Kunci:

Fun thinkers book, literasi numerasi, kemampuan pemecahan masalah

DOI :

10.31932/jpdp.v11i1.4116

Surel Korespondensi:

yayuksusanti1293@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a Fun Thinkers Book learning media based on numeracy literacy for teaching arithmetic operations with whole numbers to third-grade students, in order to improve their problem-solving skills. The research used a development method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were third-grade students at SDN Ponggok 04, Blitar Regency. The data collection tools used were interviews, observations, questionnaires, and tests. The data analysis techniques applied were both qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the study indicate that the Fun Thinkers Book developed is valid and suitable for use as learning media. The use of the Fun Thinkers Book proved effective in improving problem-solving abilities among the third-grade students at SDN Ponggok 04, Blitar Regency, as evidenced by the improvement in average pretest scores from 57.2 to posttest scores of 90.0, with an N-Gain of 0.767.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Fun Thinkers Book berbasis literasi numerasi pada materi operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas III, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Ponggok 04 Kabupaten Blitar. Alat pengumpul data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Fun Thinkers Book yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan Fun Thinkers Book terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SDN Ponggok 04 Kabupaten Blitar, terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest 57,2 ke posttest 90,0, dengan N-Gain 0,767.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang pola, struktur, ruang, dan hubungan abstrak antar objek. Menurut Sholeh & Fahrurozi (2021) matematika

merupakan alat bantu bagi manusia dan pelayanan ilmu untuk ilmu-ilmu pengetahuan lainnya, yang berguna untuk kepentingan teoritis dan kepentingan praktis. Nilai yang terkandung dalam matematika yaitu

memiliki nilai praktis yakni semua manusia dalam menjalani kehidupannya tidak bisa terlepas dari peran matematika seperti membilang, menambah, mengurangi, membagi, dan mengalikan.

Sayangnya, banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, terutama dalam materi operasi hitung bilangan cacah, yang memerlukan pemahaman literasi numerasi. Berdasarkan wawancara dan observasi di SDN Ponggok 04 Kabupaten Blitar, ditemukan bahwa rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam matematika, terbatasnya media pembelajaran yang menarik, serta pendekatan pembelajaran yang masih monoton menghambat proses pembelajaran.

Salah satu cara mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Karena menurut Fatih dan Cindya (2021) suatu pembelajaran tidak terlepas dari komponennya. Salah satu komponen pembelajaran antara lain media pembelajaran. Menurut Fatih dan Cindya (2021) Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan baik berupa informasi dan pengetahuan kepada siswa.

Sebagai solusi, penggunaan media yang interaktif, seperti *Fun Thinkers Book* berbasis literasi numerasi, dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Media ini mengutamakan pendekatan belajar sambil bermain, yang membuat siswa lebih tertarik dan mampu mengasah pemikiran kritis. Menurut Anjarani (2020) dan Sariyah & Rachmadyanti (2021), *Fun Thinkers Book* tidak hanya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, tapi juga mengembangkan keterampilan matematika dasar, meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui permainan dan tantangan yang menarik. Berdasarkan permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Fun Thinkers Book* berbasis literasi numerasi dalam materi operasi hitung bilangan cacah sebagai alternatif media pembelajaran untuk siswa kelas III, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model

ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analyze*, dilakukan analisis kebutuhan siswa melalui wawancara dan observasi di SDN Ponggok 04. *Design* meliputi perancangan konsep dan format *Fun Thinkers Book*, yang

disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas III SD. *Development* adalah proses pengembangan produk, termasuk validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Menurut Uno (2013) pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*, yakni sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Selain itu instrumen berbentuk essay, angket, atau kuisioner di uji dengan reliabilitas *Alfa Cronbach*. Rumus

reliabilitas *Alfa Cronbach* sebagai berikut :

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) [1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}]$$

Setelah tahap pengembangan selesai, produk diuji coba pada siswa kelas III, yang kemudian dianalisis berdasarkan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitasnya.

analyze, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*, dalam (Sugiyono, 2017).

Analyze (Identifikasi Masalah)

Berdasarkan analisis di UPT SDN Ponggok 04 Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar, ditemukan bahwa mayoritas dari 23 siswa kelas 3 memiliki kemampuan literasi numerasi yang rendah. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa di sekolah tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis literasi numerasi untuk siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yakni

Design (Perancangan)

Tahap pendesainan ini menjelaskan mengenai rancangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, yang mana media ini dikembangkan berdasarkan media *Fun Thinkers Book* yang telah ada sebelumnya dengan pengembangan berupa soal kuis yang disesuaikan pada materi matematika yaitu operasi hitung bilangan cacah yang diwujudkan dalam bentuk permainan kuis. Peneliti mengembangkan media *fun thinkers book* untuk mendukung siswa dalam memahami isi materi yang disajikan secara rinci. Desain produk dibantu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Indesign* yang didesain dalam bentuk buku yang berisi kuis

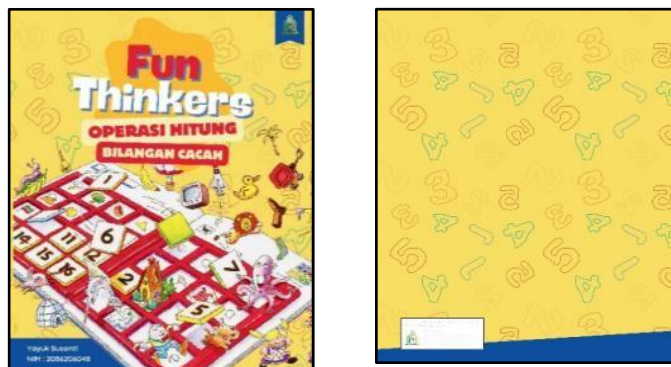
dengan materi yang telah disampaikan.

Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan media *fun thinkers book*. Media *fun thinkers book* dibuat dalam bentuk buku seperti majalah dengan menggunakan kertas berukuran 21 cm × 26 cm. Adapun langkah pembuatannya sebagai berikut.

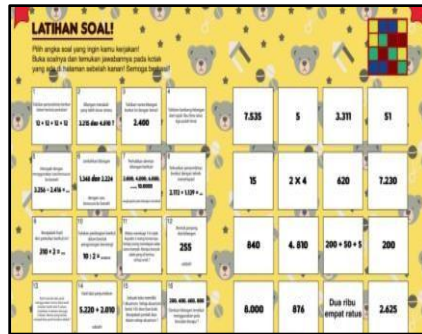
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Literasi Numerasi

1. Membuat cover depan dan belakang buku *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Indesign*.



Gambar 1. Sampul Depan dan sampul belakang

5. Membuat kotak kuis berupa pertanyaan berupa kuis dan jawaban yang mana masing-masing halaman terdiri dari 16 kotak. Sebelah kiri halaman soal dan sebelah kanan halaman jawaban. Pada setiap kotak diisi dengan materi pembelajaran sesuai dengan KI dan KD.



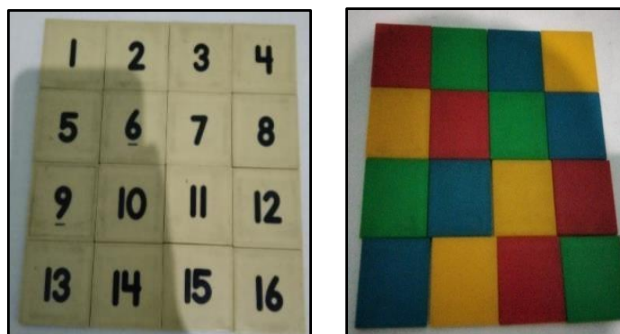
Gambar 5. Soal Kuis Media *Thinkers Book*

6. Membuat ragangan dari ubin kayu menjadi kotak bingkai berukuran $38 \text{ cm} \times 18 \text{ cm}$ lalu di cat berwarna merah.



Gambar 6. Ruang Ubin Kayu

7. Membuat ubin dengan 2 sisi, bagian depan nomor dan bagian belakang warna terbuat dari balok kayu yang berukuran $4 \text{ cm} \times 4 \text{ cm}$.



Gambar 7. Ubin Bagian Depan

B. Pelaksanaan Uji Keabsahan Data

1. Pelaksanaan Uji Keabsahan Data

Uji Validitas Instrumen Setelah pengembangan produk, dilakukan validitas instrumen untuk memastikan instrumen validasi produk siap digunakan. Validitas instrumen ini melibatkan empat aspek utama, yaitu untuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta instrumen untuk mengukur respon kelayakan media pembelajaran.

a. Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Validitas instrumen ahli media bertujuan memastikan instrumen pengukuran sesuai dengan fungsinya, sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan pengukuran. Proses validasi ini dilakukan oleh seorang dosen dari Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNU Blitar.

Hasil validasi instrumen ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase validator yaitu 100% dengan kriteria “sangat valid dan layak untuk diujicobakan”.

b. Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

Validitas instrumen ahli materi bertujuan memastikan instrumen pengukuran tepat sesuai fungsinya, sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan pengukuran. Validasi ini dilakukan oleh dosen dari Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNU Blitar. Hasil Validasi instrumen ahli materi dapat diketahui dari perolehan presentase validator yaitu 88,8% dengan kriteria “sangat valid dan layak untuk diuji cobakan”.

c. Hasil Validasi Instrumen Ahli Bahasa

Validitas instrumen ahli bahasa bertujuan

memastikan instrumen pengukuran sesuai dengan fungsinya, sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan pengukuran. Proses validasi ini dilakukan oleh dosen dari Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNU Blitar. Hasil validasi instrument ahli bahasa dapat diketahui dari perolehan presentase validator yaitu 88,8% dengan kriteria “sangat valid dan layak untuk diujicobakan”.

d. Hasil Validitas Instrumen Respon Kelayakan Media Pembelajaran

Validitas instrumen ahli respon kelayakan media pembelajaran adalah proses validasi yang dilakukan oleh dosen dari Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNU Blitar. Tujuannya adalah memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dengan

tujuan yang ingin dicapai. Hasil validasi instrumen respon kelayakan media dapat diketahui dari perolehan presentase validator yaitu 88,8% dengan kriteria “sangat valid dan layak untuk diujicobakan”.

2. Hasil Uji Validasi Produk

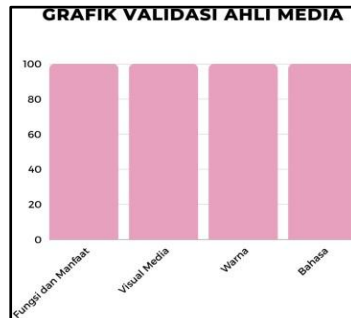
Setelah melaksanakan validitas instrumen ahli media, instrumen ahli materi, instrument ahli bahasa dan instrument respon kelayakan media pembelajaran selanjutnya peneliti melakukan uji validasi produk menggunakan instrument yang telah diuji validitas tersebut.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas media *Fun Thinkers Book* sebagai alat pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Proses validasi melibatkan dosen

dari Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNU Blitar. Tujuannya adalah memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan

kebutuhan dan tujuan pengembangan literasi numerasi siswa. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Grafik Validasi Ahli Media

Berdasarkan grafik tersebut penilaian ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 100% dengan kategori “sangat valid”.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dalam media *Fun Thinkers Book* dilakukan oleh Seorang

guru dari UPT SD Negeri Ponggok 04 Kabupaten Blitar. Ahli materi ini diminta untuk memberikan penilaian terhadap materi yang dikembangkan dalam media tersebut. Hasil validasi materi dapat dilihat pada Gambar 9.



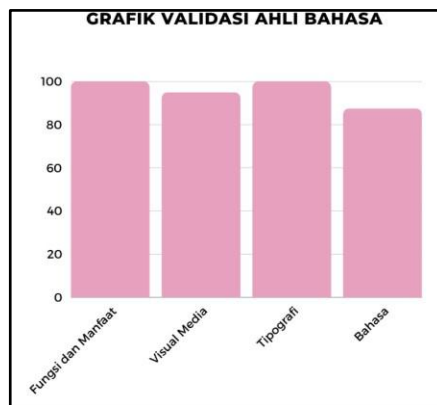
Gambar 9. Grafik Validasi Ahli Materi

Berdasarkan grafik tersebut penilaian ahli materindapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 95% dengan kategori “sangat valid”.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dalam media *Fun Thinkers Book* dilakukan oleh dosen dari

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNU Blitar. Ahli bahasa ini diminta memberikan penilaian terhadap penggunaan bahasa yang dikembangkan dalam media tersebut. Hasil validasi bahasa dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Grafik Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan grafik tersebut penilaian ahli bahasa dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 95% dengan kategori “sangat valid”.

d. Validasi Respon Kelayakan Media Pembelajaran

Validasi kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilakukan oleh guru dari UPT SD Negeri Ponggok 04 Kabupaten Blitar. Ahli diminta untuk menilai kelayakan media tersebut sebagai sarana pembelajaran. Hasil

validasi respon kelayakan media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 95% dengan kategori **“sangat valid”**.

3. Hasil Uji Reabilitas

Uji realibilitas digunakan

untuk mengetahui ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya. Uji Reabilitas instrumen di dapat dengan memakai rumus Alpha Chombach. Berikut hasil yang didapatkan oleh peneliti.

Tabel 1. Uji Reabilitas

Conbrach Alpha	N of items
0,791	10

Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan SPSS 21, instrumen *Fun Thinkers Book* menunjukkan nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,791 dengan 10 item, memenuhi kriteria reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen ini layak digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa.

Implementation (Pelaksanaan)

Angket respon kelayakan media pembelajaran digunakan dengan pernyataan terkait penjelasan materi yang terdapat di media serta media *Fun Thinkers Book*. Guru dimohon untuk memberi penilaian terhadap materi daan media yang

dikembangkan untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan. Angket kelayakan ini diisi oleh guru kelas III UPT SD Negeri Ponggok 04.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan oleh beberapa ahli terhadap *Fun Thinkers Book* selama proses pengembangannya. Ahli materi, Ibu Endah Daroini, S.Pd., menilai materi sudah sesuai dengan operasi hitung bilangan cacah kelas III, tetapi menyarankan penambahan media di modul, pencantuman materi, dan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Ahli media, Bapak Fernandiksa, M.Pd., menyatakan bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik

siswa dan dapat meningkatkan literasi numerasi, dengan elemen warna, gambar, ukuran huruf, dan media yang sesuai untuk siswa kelas III. Sedangkan menurut ahli bahasa, bahasa dalam *Fun Thinkers Book* sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas III.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis literasi numerasi terbukti valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah untuk siswa kelas III SD. Melalui proses uji validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media ini mencapai tingkat validitas sangat tinggi, yaitu 100% untuk validasi media, 95% untuk validasi materi, dan 95% untuk validasi bahasa. Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kesesuaian isi, kualitas visual, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia pengguna, yaitu siswa sekolah dasar. Selain kevalidan, kelayakan media juga dinilai melalui respons pengguna, dalam hal ini guru, dengan hasil sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak

digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Penggunaan *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran membawa dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hasil uji pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai pretest siswa adalah 57,2 dan meningkat menjadi 90,0 pada posttest, dengan nilai N-Gain mencapai 0,767 yang termasuk kategori tinggi. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah. Faktor-faktor yang mendukung peningkatan ini meliputi penyajian soal dalam konteks kehidupan sehari-hari, penggunaan metode *Problem Based Learning* (PBL) yang melatih siswa berpikir kritis, dan metode tanya jawab yang mendorong siswa lebih aktif. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa *Fun Thinkers Book* berbasis literasi numerasi mampu tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa dalam operasi hitung bilangan cacah,

tetapi juga keterampilan pemecahan masalah yang penting untuk perkembangan kognitif mereka.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis literasi numerasi untuk materi operasi hitung bilangan cacah, bertujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III UPT SDN Ponggok 04 Kabupaten Blitar. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat valid dan layak, dengan skor 95%-100% dari ahli materi, media, bahasa, serta guru. Penggunaan *Fun Thinkers Book* menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan nilai N-Gain rata-rata 0,767 (kategori tinggi) atau 77% (cukup efektif), menunjukkan efektivitas media ini dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

Afifah, E. (2023). *Media Fun Thinkers*

Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>

Alfi, Cindya. dkk, 2022. Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual.* 6 (2).

Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Peingeimbangan Media Poweir Point Inteiraktif Beirbasis Animasi pada Peimbeilajaran IPA. *Jurnal Peindidikan Riseit & Konseipt,* 6(2), 351–357.

Alfi, C., & Perdana, K. R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa PGSD UNU Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual,* 4(4), 539. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i4.412>

Alfi, C., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMA. *Pasundan Journal of Mathematics Education: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 6 No. 2,* 597–602. <https://doi.org/10.23969/pjme.v6i2.2650>

Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(4), 768. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833.
- Erviana, V. Y., & Muslimah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/jpipfp.v11i1.23798>
- Fatih, M. (2020). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual. Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 506–514. <http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/RisetKonseptual/article/view/277>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. 5(1), 51–62.
- Fatih, M., Alfi, C., & Muqtafa, M. A. (2024). Science Learning Game (SLG) Based on Augmented Reality Enhances Science Literacy and Critical Thinking Students Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 973–981. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.6107>
- Khoiriyah, N., Alfi, C., Fatih, M., & Rofiah, S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran fun thinkers book berbasis contextual teaching and learning pada materi keberagaman pekerjaan untuk meningkatkan berpikir kritis*.
- Novianti, I., & Lian, B. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Buku Pelangi Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar*. 12(1), 37–47.
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Susilo, E. A. (2024). *Penerapan Pembelajaran Proyek Berbasis Masalah dalam Pendidikan Olahraga : Meningkatkan Keterampilan dan Pemahaman Siswa*. 48–54.
- Yani, L. (2023). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Tema 1 Mata Pelajaran Pkn Menggunakan Pembelajaran Interaktif Dan Menyenangkan

Untuk Siswa Kelas 3 Sd Negeri 3
Lendang Nangka. *Buletin
Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 206–

210.
[https://doi.org/10.56916/bip.v2
i2.54](https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.54).