



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN BERPAKU (GEOBOARD) KONTEKSTUAL DALAM MENGENAL BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mariah Ulfah¹, Zerri Rahman Hakim², Sigit Setiawan³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 9 Juni 2025
Revisi: 27 Juni 2025
Diterima: 1 Juli 2025
Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:
Geoboard, learning media

Kata Kunci:
Geoboard, media pembelajaran

DOI :
10.31932/jpdp.v11i2.4880

Surel Korespondensi:
ulfahmariah789@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the development process, feasibility, and students' responses toward the use of the Geoboard learning media in fourth-grade mathematics instruction. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used included interview sheets, observation sheets, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The results of the Geoboard media development showed that the average validation score from instrument experts was 92.00% (very feasible), from media experts was 91.02% (very feasible), and from material experts was 88.03% (very feasible). Furthermore, the student response questionnaire achieved an average percentage of 95.08%, categorized as very good. Based on these findings, it can be concluded that the Geoboard learning media developed for fourth-grade mathematics lessons has been successfully created, is feasible for use in the learning process, and received very positive responses from students. The Geoboard proved to be an effective learning tool, particularly in teaching the topic of plane geometry in elementary school mathematics.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respons peserta didik terhadap media Papan berpaku pada pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, design, development, implementasi dan evaluation. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket validasi, serta lembar angket respons peserta didik. Hasil dari penelitian pengembangan media papan berpaku (Geoboard) ini memperoleh rata-rata persentase dari ahli Instrumen sebesar 92,00% dengan kriteria sangat layak, dari ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,02% dengan kriteria sangat layak, dan dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,03% dengan kriteria sangat layak. Dan untuk hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase nilai 95,08% yang termasuk pada kriteria sangat baik. Maka dari itu, penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan berpaku (Geoboard) pada pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar sudah berhasil dikembangkan, layak digunakan untuk proses pembelajaran, serta memperoleh respons yang baik diberikan oleh peserta didik setelah digunakannya media papan berpaku (Geoboard) dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar di sekolah dasar kelas IV.

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

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan adalah mengajarkan segala hal yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, baik terhadap aktivitas jasmani, pikiran, maupun terhadap ketajaman dan kelembutan

hati nurani. Menurut Undang-Undang sistem pendidikan nasional No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan proses yang dirancang untuk mengubah diri seseorang, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang secara wujud maupun tidak wujud yang sering digunakan untuk alat perantara antara peserta didik dengan pendidik dalam memahami kegiatan pembelajaran berlangsung supaya kegiatan pembelajaran tersebut lebih efektif atau efisien (Hamka, 2018).

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika digunakan untuk pemecahan masalah, melatih berpikir logis, kritis, dan kreatif. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Matematika merupakan ilmu yang dapat memberikan kontribusi dalam

penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sundayana, 2016).

Matematika memiliki objek yang abstrak. Dengan begitu siswa kesulitan dalam belajar matematika. Pembelajaran di Sekolah Dasar biasanya menuntut siswanya untuk lebih memahami, namun pada kenyataannya guru hanya memberikan materi pembelajaran secara abstrak. Menurut Jean Piaget dalam Muhsetyo (2009: 1.9) menyatakan bahwa anak usia Sekolah Dasar berusia 7-11 tahun, pada usia ini anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda konkret. Pada usia ini anak mempelajari sesuatu dari yang dilihatnya, sehingga anak mengalami proses pembelajaran secara langsung. Anak usia 7-11 tahun masih suka bermain, sehingga dalam proses pembelajaran guru seharusnya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Pada hakikatnya, matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Tapi kenyataannya, banyak siswa yang

menganggap bahwa matematika itu membosankan dan menakutkan. Hal ini disebabkan guru lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Guru juga kurang memperhatikan media pembelajaran. Siswa pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi tidak menyenangkan, siswa bosan, sehingga memiliki kesibukan sendiri-sendiri, dan materi tidak dapat dipahami oleh siswa. Teori Bruner dalam Budiningsih (2005:41) menyatakan bahwa proses belajar yang baik apabila siswa mengalami peristiwa di lingkungan sekitarnya atau berhubungan dengan benda-benda real atau konkret, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Informasi yang peneliti dapat di kelas IV saat prapenelitian yaitu peneliti melihat secara langsung dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang merespon materi yang telah disampaikan oleh pendidik

dikarenakan materi yang disampaikan hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya adanya media yang digunakan oleh pendidik pada saat kegiatan pembelajaran oleh karena itu peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung kurang kondusif sehingga dapat mengganggu kegiatan pembelajaran peserta didik yang lainnya. Dengan hal tersebut harus diatasi dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung perlu adanya perubahan inovasi dalam proses kegiatan pembelajaran salah satunya dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kondisi pada SDN Bendungan 1 ini sangat prihatin dan kekurangan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya dengan menggunakan sumber LKS saja, meskipun ada media disekolah tersebut, dan peserta didik sangat bosan dan boring pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, karena potensi yang dialami oleh pendidik dan peserta didik kurang maksimal. Dalam mengatasi permasalahan yang disampaikan diatas yaitu perlu kita tahu bahwa semangat belajar peserta didik sekolah dasar dapat dipengaruhi

oleh pemilihan dan penyediaan media pembelajaran yang tepat dan menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*) tersebut agar pendidik dan peserta didik dapat termotivasi dengan penelitian kami, selain itu juga agar pendidik dan peserta didik setelah kami peneliti dengan menggunakan media Papan Berpaku (*Geoboard*) tersebut pendidik dan peserta didik akan ada perubahan atau pembaharuan setelah kami meneliti di Sekolah tersebut.

Papan berpaku merupakan alat bantu dalam mengajarkan konsep, seperti konsep bangun datar, konsep keliling bangun datar, dan menghitung serta menentukan luas sebuah bangun datar (Rostina, 2016: 127). Papan Berpaku adalah pengembangan dari media display atau sering dikenal dengan papan peragaan dan termasuk ke dalam jenis media visual diam yang mengandalkan indera penglihatan.

Media papan berpaku dapat membantu siswa menemukan konsep luas dan keliling bangun datar. Dengan menggunakan media papan berpaku akan membentuk bangun datar sesuai

ukuran yang diinginkan siswa. Pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa dan melibatkan siswa aktif dalam mengotak-atik media papan berpaku (Dolhasair, et al., 2017).

Media papan berpaku adalah media yang dapat digunakan untuk menanamkan konsep geometri. Media papan berpaku dapat membantu siswa menemukan konsep luas dan keliling bangun datar. Dengan menggunakan media papan berpaku akan membentuk bangun datar sesuai ukuran yang diinginkan siswa. Pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa dan melibatkan siswa aktif dalam mengotak-atik media papan berpaku.

Papan berpaku merupakan media yang terbuat dari papan dan paku. Paku-paku ditancapkan di papan membentuk pola persegi yang dapat digunakan siswa untuk membentuk berbagai macam bangun datar dengan menggunakan karet kunciran berwarna-warni.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Reseach and Development (R&D) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

mengembangkan suatu produk yang sudah ada sebelumnya atau suatu produk baru tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran. Pada metode ini menggunakan model ADDIE. Menurut Hidayat (2021: 30) ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. model ini memiliki beberapa tahapan yaitu, diantaranya: *Analyze, Desain, Develop, Implement, dan Evaluate*.

1. Tahap *Analyze*, pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara melakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas IV, kemudian melakukan analisis peserta didik untuk mengetahui karakteristiknya agar dapat membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Tahap *Desain*, pada tahap peneliti melakukan pemilihan media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran papan berpaku

(*Geoboard*), selanjutnya pemilihan format untuk menentukan isi pembelajaran yang akan dikembangkan melalui media papan berpaku (*Geoboard*), dan muali pada rancangan awal yaitu tahap mengerjakan rancangan seluruh media sebelum di uji coba.

3. Tahap *Development*, pada tahap ini media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*) di validasi oleh tim ahli, baik itu instrumen, media dan materi. Untuk perbaikan agar media yang dikembangkan lebih sempurna ada pada tahap revisi awal, dan setelah perbaikan selanjutnya tahap uji coba produk.
4. Tahap *Implementasi*, pada tahap ini merupakan tahap pelaksanaan atau uji coba media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*) sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan penyebaran angket respon peserta didik. uji coba produk papan berpaku (*Geoboard*) dilakukan pada kelompok kecil uji lapangan.
5. Tahap *Evaluation*, pada tahap ini sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media

pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan media pembelajaran. Evaluasi terhadap mediapembelajaran dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, dan keuntungan yang didapat oleh sekolah setelah pengembangan media papan berpaku (*Geoboard*).

Hasil dan Pembahasan

Media yang dikembangkan peneliti yaitu media papan berpaku (*Geoboard*) pada pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar materi bangun datar. Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, yaitu Yohanes Lagadoni Keref (2017) ia mengembangkan media papan berpaku untuk pembelajaran matematika materi geometri persegi dan persegi panjang pada kelas III dan media tersebut

terbuat dari styrofoam. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Masitoh (2018) mengembangkan media papan berpaku pembelajaran matematika materi pengukuran luas bangun datar, dan untuk meningkatkan pemahaman konsep luas bangun datar dengan menggunakan media papan berpaku pada kelas V dan media papan berpaku terbuat dari papan tripleks namun desainnya yang kurang menarik. Sedangkan media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*) yang peneliti kembangkan disini ialah pengembangan media papan berpaku (*Geoboard*) kontekstual pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Papan berpaku (*Geoboard*) yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan triplek di betuk dengan ukuran 29,7 x 42 cm pengembangan media yang peneliti kembangkan agar dapat memotivasi peserta didik dan pada permainan ini menggunakan sebuah papan yang dilapisi oleh desain grafis yang menggunakan stiker laminasi *glossy cromo (waterproof)* dan menggunakan paku-paku serta karet kunciran berwarna-warni terkesan

agar lebih menarik peserta didik dan terdapat papan berpaku. Pada umumnya media Papan Berpaku (*Geoboard*) dapat dibuat dengan berbagai bentuk dan ukuran sesuai pembuat namun bentuk standar media Papan Berpaku (*Geoboard*) tersebut berbentuk kotak atau persegi menurut Masitoh dan Habudin (2018: 53) menyatakan papan berpaku dari papan berbentuk persegi Panjang atau bujur sangkar. Pada setiap sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengah lagi masih timbul. Media papan berpaku termasuk jenis media grafis yang mengandalkan Indera penglihatan yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol bangun datar. Penelitian ini difokuskan pada kelas IV dengan materi bangun datar. Berikut ini akan diuraikan berdasarkan langkah-langkah pengembangan model ADDIE yakni, *analysis, design, development, implementation, and evaluation* dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Analysis

Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik untuk menyesuaikan capaian pembelajaran pada mata pelajaran

matematika kelas IV Sekolah Dasar.

1. Analisis karakter Peserta Didik

Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV, Ada beberapa kesulitan yang dihadapi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung seperti masih banyak yang kurang respon pada saat pendidik memberikan pertanyaan, karena hanya menyampaikan materinya dengan metode ceramah. Selain itu, ia mengatakan pembelajaran di sekolah tidak menggunakan media pembelajaran.

2. Analisis Kebutuhan

Dari analisis permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu membutuhkan media pembelajaran yang inovatif. Dari hasil anget kebutuhan pendidik memberikan jawaban kebutuhan sarana pembelajaran dan pembaharuan sarana pembelajaran. Kesadaran akan motivasi dalam mempelajari materi bangun datar.

Tahap Design

Pada tahap ini dilakukan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan, serta menghasilkan konsep awal dari pengembangan

produk. Dalam tahap perancangan peneliti akan melaksanakan tiga langkah yang akan diambil.

1. Struktur media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*), terdiri dari judul atau nama media, informasi pendukung.
2. *Storyboard* adalah membuat gambaran rancangan secara garis besar terkait media Papan Berpaku (*Geoboard*) pada awal tampilan pertama, isi dan penutup. *Storyboard* digunakan untuk memudahkan peneliti mengembangkan media Papan

Berpaku (*Geoboard*) tersebut.

3. Instrument dalam penelitian ini terdiri dari 3 instrumen ahli penelitian yaitu, ahli instrument, instrumen ahli materi, dan media.

Dalam instrumen ahli materi terdapat tiga aspek penilaian meliputi: Pertama, Kelayakan Isi dengan kriteria penilaian; Kesesuaian materi, Pemahaman isi, Kelayakan materi, Kesesuaian indikator, Kelengkapan materi. Kedua, Aspek Penggunaan dengan kriteria penilaian; Media disajikan secara sistematis dan jelas, mudah digunakan, bersifat interaktif.



Gambar 1. Media Pembelajaran Papan Berpaku (*geoboard*)

Tahap *Development*

Dalam tahap pengembangan dimulai dari membuat produk awal, selanjutnya produk awal ini divalidasi oleh 3 orang validator yaitu validasi Instrumen (1) dosen, validasi media (2) dosen dan validasi materi (1)

dosen dan (1) guru. Hasil dari pengembangan pertama produk peneliti melakukan 2 kali revisi, berikut kesimpulan atau hasil validator pada media papan berpaku (*Geoboard*).

Tabel 1. Rata Jumlah Validasi Ahli

Uji Validas	Persentase (%)	Kategori
Ahli Instrumen	92,00	Sangat Layak
Ahli Media	91,02	Sangat Layak
Ahli Materi	88,03	Sangat Layak
Total Skor	90,05	Sangat Layak

Tahap Implementasi

Setelah media papan berpaku (*Geoboard*) dinyatakan “sangat layak” tahap ini merupakan tahap pelaksanaan atau uji coba media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*) sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media ini pada tanggal bulan Mei 2025 akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Bendungan I Kota Cilegon dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 orang dengan didampingi oleh pengajar. Dalam pembelajaran peneliti menggunakan pendekatan kontekstual, model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dan metode: permainan, penugasan, diskusi dan tanya jawab.

Pada angket respons peserta didik diberikan kepada peserta didik setelah selesai uji coba media papan berpaku (*Geoboard*), bertujuan untuk mengetahui pengembangan media papan berpaku (*Geoboard*) yang peneliti kembangkan untuk

memotivasi belajar peserta didik. Responden yaitu berjumlah 31 peserta didik mencapai 95,08%, namun terdapat salah satu siswa yang termasuk kedalam kategori “Cukup Baik” dikarenakan siswa tersebut termasuk kategori *low learner*.

Tahap Evaluation

Tujuan dari tahapan ini adalah menentukan kelayakan media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*). Setelah divalidasi dengan para ahli instrumen, media dan materi di peroleh rata-rata 90,05% hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan berpaku (*Geoboard*) “sangat layak”, dan pada saat di implementasikan dengan 31 peserta didik maka di peroleh rata-rata 95,08% maka hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan berpaku (*Geoboard*) dinyatakan “Sangat Baik”, sesuai dengan kriteria interpretasi respon peserta didik (Ridwan, 2009:41), namun terdapat salah satu siswa yang termasuk kedalam kategori “Cukup Baik”

dikarenakan siswa tersebut memiliki kebutuhan khusus yaitu tunagrahita yang dimana kemampuan intelektual dan kognitif yang berbeda di bawah rata-rata dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Peneliti berusaha mengajari peserta didik tersebut dengan perlahan-lahan dan secara berulang-ulang. Adapun kelebihan dari media pembelajaran Papan Berpaku (*Geoboard*) berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yohanes Lagadoni Keraf, (2017) kelebihan dalam media pembelajaran Papan Berpaku (*Geoboard*) yaitu dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar, membuat suasana kelas lebih hidup serta berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan sehingga timbul rasa positif dalam membentuk bangun datar pada media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*) dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik pada saat memainkan media permainan papan berpaku (*Geoboard*) sehingga mempengaruhi proses belajar dan berpengaruh pada aspek kognitif. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik pada saat

melihat media pembelajaran papan berpaku (*Geoboard*) dan peserta didik juga terlihat senang saat melakukan permainan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Papan Berpaku (*Geoboard*) Kontekstual dalam Mengenal Bangun Datar Di Kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Papan Berpaku (*Geoboard*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implimention and Evaluation*) dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan penilaian kevalidan menurut ahli Instrument Dosen (1) 92,00%, ahli Media Dosen (2) 91,02% dan ahli Materi Dosen (1) dan guru kelas (1) 88, 03%. Media Papan Berpaku juga dapat dikatakan sangat layak berdasarkan hasil penilaian angket respon peserta didik dengan rata-rata 95,08%. Berdasarkan kevalidan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media Papan Berpaku (*Geoboard*) pada pembelajaran matematika materi

bangun datar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Bandung: Alfabeta.

Daftar Pustaka

Arsyad. (2009). *Media berbasis visual*. Jakarta: Grafindo Persada.

Ruseffendi, (1992:178). *Media papan berpaku*. Bandung: Tarsito.

Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Salahudin (2016). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul. *Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol.3 No.2. Hal: 23

Daryanto. (2013). *Kegunaan media pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Tafonao, Talizaro. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2).

Djamarah dan Zain (2002). *Media berbasis visual*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tri Mulyani (2019). Pengaruh media papan berpaku dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 118 Pemantang riding kabupaten seluma.

Khabib. (2017). Jenis-jenis bangun datar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Salatiga.

Yohanes, L.K. (2017). Penggunaan media papan berpaku untuk meningkatkan hasil belajar matematika untuk kelas 3 SDN Sawit", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 8 Tahun ke-6*.

Masitoh dan Habudin. (2018). Pengembangan media pembelajaran papan berpaku untuk meningkatkan konsep pemahaman bangun datar untuk siswa kelas V MI Nurul Amal Tonjong, *Jurnal Ibtida'I Vol 5 No 01, Januari-juni 2018*

Widya S.R., Masniladevi. (2021) . Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar Di Kelas IV SDN 08 Nan Limo Mudiak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 5 No. 2*.

Rostina, S. (2016). *Media Pembelajaran papan berpaku*.