

Validitas dan Kelayakan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Pecahan Sederhana pada Siswa Sekolah Dasar

Aditiya Fadilah Gultom, Eliezer Sembiring, Nasrun Tumanggor, Riwan Jordan Perangin-Angin.

¹ Universitas Negeri Medan, Indonesia

Correspondence: aditiyagltm@gmail.com

Abstrak:

Objective: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran ular tangga pada materi pecahan sederhana untuk siswa sekolah dasar sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Method: Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penelitian hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan dan validasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli media dan ahli materi yang bertugas menilai kelayakan produk. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase.

Results: Hasil validasi menunjukkan bahwa media ular tangga memperoleh skor kelayakan sebesar 90% dari ahli media, sedangkan validasi oleh dua ahli materi masing-masing memperoleh skor 90% dan 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan sederhana di sekolah dasar.

Conclusion: Media pembelajaran ular tangga pada materi pecahan sederhana dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik serta mendukung keterlibatan siswa dalam memahami konsep pecahan sederhana.

Kata Kunci: validitas media, kelayakan media, ular tangga, pecahan sederhana, pembelajaran matematika, sekolah dasar.

Abstract

Objective: This study aims to determine the validity and feasibility of the snakes and ladders learning media on simple fractions material for elementary school students as an alternative learning medium that is engaging and interactive.

Method: This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, the study was conducted only up to the development and validation stages. The participants involved material experts and media experts who evaluated the quality and feasibility of the product. Data were collected through validation sheets and analyzed quantitatively using percentage-based descriptive analysis.

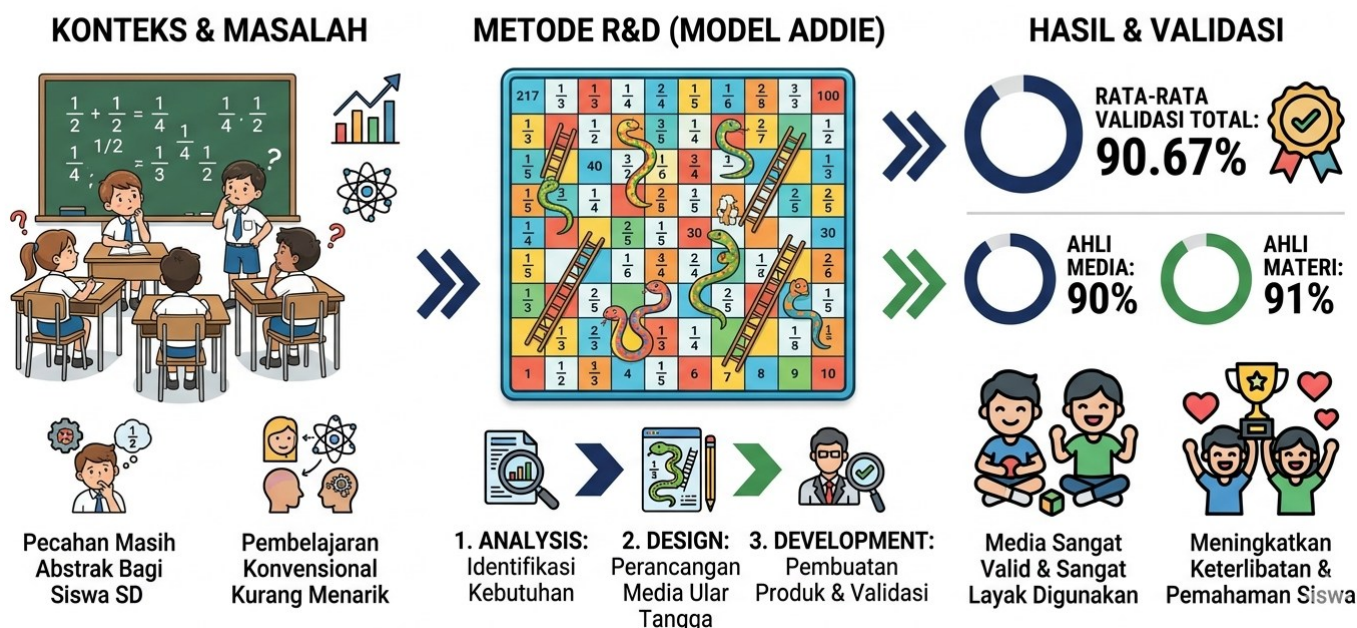
Results: The validation results showed that the snakes and ladders learning media obtained a feasibility score of 90% from the media expert. Meanwhile, the material validation conducted by two material experts achieved scores of 90% and 92%, respectively. These findings indicate that the developed learning media falls into the category of highly valid and highly feasible for use in mathematics learning, particularly on simple fractions material in elementary schools.

Conclusion: The snakes and ladders learning media for simple fractions was found to be valid and feasible for use in elementary school mathematics learning. The media can serve as an innovative learning tool that promotes student engagement and supports a better understanding of simple fraction concepts.

Keywords: learning media validity, learning media feasibility, snakes and ladders game, simple fractions, mathematics learning, elementary school.

Graphical Abstract

Research & Development (R&D) study usai ADDIE addal ulagga & langga grafan game dan fesahan-pecahan secant siswa, SD-elmentenf



License

Copyright (c) 2026 Aditiya Fadilah Gultom, Eliezer Sembiring, Nasrun Tumanggor, Riwan Jordan Perangin- Angin (Author)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

How to Cite

Validitas dan Kelayakan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Pecahan Sederhana pada Siswa Sekolah Dasar (A. F. Gultom, E.

Sembiring, N. Tumanggor, & R. J. P.-. Angin, Trans.). (2026). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Alibdhamaal (JIPA)*, 1(2), 205-216. <https://ejournal.yayasanummahaminahalibdhamaal.org/index.php/jipa/article/view/99>



1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif pada siswa sekolah dasar. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu memahami konsep-konsep dasar yang menjadi fondasi bagi pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya (Safari, Y., & Nurhida, P, 2024; Siregar dkk., 2025). Salah satu materi yang dianggap penting sekaligus sering menimbulkan kesulitan bagi siswa sekolah dasar adalah materi pecahan sederhana. Materi ini menuntut siswa untuk memahami konsep bagian dari keseluruhan, membandingkan pecahan, serta melakukan operasi hitung sederhana yang melibatkan pecahan (Lubis dkk., 2026).

Namun, dalam praktiknya pembelajaran pecahan sederhana sering kali menjadi tantangan bagi guru maupun siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena sifatnya yang abstrak, sehingga pembelajaran yang hanya berpusat pada buku teks dan metode ceramah kurang mampu membantu siswa memahami materi secara optimal (Rukman dkk., 2026). Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah dan hasil belajar yang diperoleh belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran yang menyenangkan juga perlu menjadi perhatian dalam pemilihan strategi dan media pembelajaran (Yesepa dkk., 2024).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami (Zamri dkk., 2025). Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Pasaribu dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar sekaligus membantu mereka memahami konsep matematika yang abstrak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ini dikenal luas oleh anak-anak dan memiliki potensi untuk dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang edukatif dan interaktif (Nugrahani, 2007 ; Lamada, 2025 ; Nisa, 2025 ; Nurroin dkk., 2025; Hakim dkk., 2025).

Media pembelajaran ular tangga merupakan bentuk permainan edukatif yang mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam aktivitas bermain. Dalam pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan sederhana, setiap langkah permainan dapat dirancang untuk memuat soal atau tantangan yang berkaitan dengan konsep pecahan (Istiqomah dkk., 2026). Dengan demikian, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Penggunaan media ular tangga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah (Prasasti dkk., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis

permainan ular tangga memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk., 2025 menunjukkan bahwa media ular tangga pada materi pecahan sederhana memperoleh tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Selain itu, penelitian Juhaeni 2023 menemukan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Meskipun demikian, pengembangan media ular tangga yang secara khusus dirancang untuk materi pecahan sederhana masih perlu terus dilakukan dan dikaji lebih lanjut, terutama terkait tingkat validitas dan kelayakannya sebagai media pembelajaran. Validitas dan kelayakan suatu media merupakan aspek penting yang harus dipenuhi sebelum media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang valid dan layak akan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif serta memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan penilaian validitas serta kelayakan media ular tangga pada materi pecahan sederhana untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, layak, dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media ular tangga pada materi pecahan sederhana untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media ular tangga sebagai media pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana untuk siswa sekolah dasar?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat validitas media ular tangga pada materi pecahan sederhana untuk siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media ular tangga sebagai media pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana untuk siswa sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan (development) dan validasi produk, sehingga tahap implementasi dan evaluasi secara luas belum dilakukan.

Tahap Penelitian

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan sederhana di sekolah dasar. Analisis meliputi identifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, materi yang akan dikembangkan, serta kebutuhan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep pecahan sederhana secara lebih mudah dan menarik.

2. Design (Perancangan)

Tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran ular tangga yang memuat materi dan soal-soal pecahan sederhana. Perancangan meliputi desain papan permainan, kartu soal, pion, dadu, aturan permainan, serta instrumen validasi yang akan digunakan oleh ahli media dan ahli materi.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran ular tangga sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakannya. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum dinyatakan layak digunakan.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas:

1 ahli media, yang bertugas menilai aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, dan kualitas media.

2 ahli materi, yang bertugas menilai kesesuaian isi materi, kebahasaan, dan keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi yang disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi tampilan, desain, kualitas teknis, dan kemudahan penggunaan. Sementara itu, aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi, keakuratan konsep, kebahasaan, dan penyajian materi.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui teknik validasi ahli, yaitu dengan memberikan lembar penilaian kepada validator untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Selain memberikan skor penilaian, validator juga memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan produk.

Teknik Analisis Data

Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimum

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan berikut:

Persentase (%)	Kategori
81–100	Sangat Valid/Sangat Layak
61–80	Valid/Layak
41–60	Cukup Valid
21–40	Kurang Valid
0–20	Tidak Valid

Indikator Keberhasilan

Media pembelajaran ular tangga dinyatakan valid dan layak digunakan apabila memperoleh nilai persentase minimal 81% yang termasuk dalam kategori sangat valid/sangat layak berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk menentukan kelayakan media pembelajaran ular tangga pada materi pecahan sederhana bagi siswa sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang digunakan untuk membantu siswa sekolah dasar memahami materi pecahan sederhana. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, dan pengembangan. Karena keterbatasan penelitian, tahap implementasi dan evaluasi secara langsung kepada siswa belum dilaksanakan sehingga penelitian difokuskan pada pengujian validitas dan kelayakan media melalui penilaian ahli.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena materi bersifat abstrak dan pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain sekaligus membantu mereka memahami konsep pecahan sederhana secara lebih mudah.

2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain dilakukan perancangan media pembelajaran ular tangga yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi pecahan sederhana. Media dirancang dalam bentuk papan permainan yang dilengkapi dengan kartu soal, pion, dadu, petunjuk penggunaan, dan aturan permainan.

Soal-soal yang terdapat dalam media disusun berdasarkan kompetensi dasar materi pecahan sederhana yang meliputi:

- Mengenal bentuk pecahan sederhana.
- Membandingkan pecahan sederhana.
- Menentukan nilai pecahan.
- Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pecahan.
- Desain media dibuat menggunakan warna-warna menarik dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media sesuai rancangan yang telah disusun. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh satu ahli media dan dua ahli materi untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan media.

Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media mencakup aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Tampilan Media	90	Sangat Valid
Kemudahan Penggunaan	90	Sangat Valid
Kualitas Desain	90	Sangat Valid
Rata-rata	90	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran ular tangga memperoleh persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi meliputi kesesuaian materi, ketepatan konsep, kebahasaan, dan penyajian materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi 1	90	Sangat Valid
Ahli Materi 2	92	Sangat Valid
Rata-rata	91	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai rata-rata sebesar 91%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Rekapitulasi Hasil Validasi

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	90	Sangat Valid
Ahli Materi 1	90	Sangat Valid
Ahli Materi 2	92	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan	90,67	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran ular tangga memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 90,67% sehingga dapat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan sederhana pada siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 90% serta 92%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, dan kemudahan penggunaan.

Tingginya nilai validitas media menunjukkan bahwa media ular tangga telah dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Pengintegrasian materi pecahan sederhana ke dalam permainan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui permainan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga berpotensi meningkatkan perhatian dan motivasi belajar.

Selain itu, penggunaan media ular tangga juga mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung. Ketika siswa menjawab soal-soal pecahan yang terdapat pada kartu permainan, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif mengonstruksi pemahaman berdasarkan pengalaman bermain yang mereka lakukan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Budi dan Candra (2020) yang menyatakan bahwa media ular tangga pada materi pecahan sederhana memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Penelitian ini juga mendukung temuan Reza Nurussofa dan Putri (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Selain itu, penelitian Aprillia dan Fadila (2021) menemukan bahwa media

ular tangga merupakan media yang menarik dan efektif untuk membantu siswa memahami konsep matematika di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum melaksanakan tahap implementasi dan evaluasi secara langsung kepada siswa. Oleh karena itu, efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar belum dapat dibuktikan secara empiris. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba lapangan melalui penerapan media dalam pembelajaran serta mengukur peningkatan hasil belajar siswa menggunakan desain eksperimen atau kuasi eksperimen.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga pada materi pecahan sederhana memenuhi kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran ular tangga pada materi pecahan sederhana untuk siswa sekolah dasar dinyatakan memiliki tingkat validitas dan kelayakan yang sangat tinggi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 90% dari ahli media serta 90% dan 92% dari ahli materi, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 90,67% yang termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media ular tangga telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga layak digunakan untuk mendukung pembelajaran materi pecahan sederhana, meskipun penelitian lanjutan masih diperlukan untuk menguji efektivitasnya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui implementasi secara langsung di kelas.

5. Daftar Pustaka

- Istiqomah, I., Aulia, U. I., Annabila, S. R., Musyafa, A. A., Idawati, K., & Hanifudin, H. (2026). INTEGRASI MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN MADRASAH DINIYAH DI PONDOK PESANTREN. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 7(01), 141-154.
- Juhaeni, J., Ariyanti, D., Sa'adah, N., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media travel snake-ladder game dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(5), 233-245.
- Lamada, H., Abdullah, G., Arif, R. M., Panai, A. H., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ultra (Ular Tangga Interaktif Ipas) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa Di Sekolah Dasar. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1443-1454.
- Lubis, F. A., Yolanda, R., Purba, A. M., Sinaga, I. I., & Ginting, A. A. (2026). ANALISIS KESULITAN PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN PECAHAN KELAS IV SEKOLAH DASAR. *AL JABAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 5(2), 262-276.
- Nisa, H. (2025). Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Makarti Mukti Tama. *CENDEKIA: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah*, 2(9), 1893-1901.
- Nugrahani, Rahina. "Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2007).
- Nurroin, K., & Jamhuri, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan. *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam*, 2(3), 231-243.
- Pasaribu, Y., Simbolon, N., Mailani, E., Rozi, F., & Sembiring, M. M. (2024). THE EFFECT OF THE MAKE A MATCH TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 2(1), 58-66.
- Prasasti, S., Ningrum, E. S., & Rahayuningtyaswara, D. (2025). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 531-535.
- Putri, V. Z., Tabina, M. H. C., Nisa, S. A., Sanjaya, E. A. N., & Fardani, M. A. (2025). Uji Validitas Media Papeda Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(3), 419-431.
- Rukman, S. J., Linda, L., & Setiyadi, R. (2026). Pendekatan realistic mathematics education untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi pecahan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 9(2), 507-512.
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya pemahaman konsep dasar matematika dalam pembelajaran matematika. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9817-9824.
- Sintia Yesepa, Bahri, S., Nurlaili, N., & Hafiz, T. (2024). IMPROVING THE ABILITY OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS TO UNDERSTAND FRACTIONS THROUGH THE CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT) APPROACH. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 2(2), 193-196.
- Siregar, H. L., Alparwis, A. R., Amanda, A., Mailani, E., & Kharismayanda, M. (2025). Exploration Of Ethnomathematics At Sipamutung Temple In Siparau Village. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 4(2), 89-104.
- Zamri, N. A., Sumantri, C., Utami, W., Sihombing, S. P. R. A., & Maranata, S. (2025). THE



EFFECT OF THE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) METHOD ON LEARNING OUTCOMES IN FRACTIONS AND DECIMALS FOR GRADE V STUDENTS. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 2(3), 275-283.