



Pengembangan Modul Ajar Seni Rupa Berbasis Numerasi untuk Sekolah Dasar

Insani Juniarti^{1*}, Muna Iffat Nabilah², Arisandi Nirmala³, Imam Hamzan Wijaya⁴, Edy Herianto⁵, Siti Istiningsih⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.601>

Article Info

Received: 09 Desember 2024

Revised: 05 Januari 2025

Accepted: 11 Januari 2024

Correspondence:

Phone: +6285205202866

Abstract: Rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan kemampuan numerasi mendasari penelitian ini untuk menemukan solusi dalam memecahkan masalah tersebut. Sehingga, tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan serta mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan modul ajar seni rupa berbasis numerasi untuk sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*). Model ADDIE dipilih sebagai model untuk mengembangkan produk melalui lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari angket validasi ahli modul, ahli numerasi serta angket respon guru. Hasil penelitian menemukan bahwa pengembangan modul ajar berdasarkan validasi ahli modul memperoleh persentase sebesar 85,3 % dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi ahli numerasi memperoleh persentase sebesar 93,5% dengan kriteria sangat layak. Sementara itu, hasil uji respon guru pada tahap implementasi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, modul ajar seni rupa berbasis numerasi yang dikembangkan layak dan praktis untuk digunakan oleh guru sebagai salah satu acuan dalam proses pembelajaran seni rupa dan numerasi di sekolah dasar.

Keywords: Modul Ajar, Numerasi, Seni Rupa

Citation: Juniarti, J., Nabilah, M. I., Nirmala, A., Wijaya, I. H., Herianto, E., & Istiningsih, S. (2025). Pengembangan Modul Ajar Seni Rupa Berbasis Numerasi untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(1), 536-542. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.601>

Pendahuluan

Numerasi adalah kemampuan seorang dalam menggunakan pengetahuan matematika yang dimilikinya dalam menjelaskan sebuah fenomena, memecahkan masalah, atau mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam buku Gerakan Literasi Nasional (2017), literasi numerasi adalah ilmu dan keterampilan untuk menganalisis informasi dalam berbagai bentuk (tabel, grafik, atau bagan) dan menggunakan hasil analisis tersebut untuk membuat prediksi, membuat landasan kebijakan, dan membuat kesimpulan. Literasi numerasi juga dapat menggunakan berbagai bentuk simbol dan bilangan

yang terkait dengan matematika dasar untuk menyelesaikan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan numerasi penting untuk dimiliki oleh seseorang karena digunakan dalam berbagai kegiatan personal maupun sosial seperti berbelanja dan lainnya (Shabrina, 2022). Hal tersebut menjadikan numerasi menjadi salah satu literasi dasar yang penting untuk dimiliki. Pemerintah melakukan berbagai cara untuk meningkatkan literasi numerasi secara menyeluruh. Pemerintah mengharapkan seluruh masyarakat untuk memiliki dan mengembangkan kemampuan numerasi yang memadai. Kemampuan numerasi membantu masyarakat untuk menyelesaikan

Email: insanijuniarti1406@gmail.com

permasalahan di sekitarnya, sehingga keterampilan ini dibutuhkan dalam seluruh aspek kehidupan (Meliyanti et al., 2021).

Data OECD tentang capaian PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa skor numerasi siswa Indonesia menempati posisi 73 dari 79 negara yang ikut berpartisipasi (OECD, 2019). Kemampuan rata-rata numerasi siswa Indonesia yaitu 379. Skor ini berada 80 poin di bawah rata-rata OECD. Jika dibandingkan dengan perolehan skor negara-negara anggota ASEAN, pada kemampuan *numerasi* ksiswa Indonesia berada di peringkat ke empat dari lima negara yang berpartisipasi. Dalam bidang *numerasi* Indonesia menempati level 1 dari 6 level (*based on PISA's Data in 2019*). Persentase kemampuan siswa dalam matematika ialah 20% siswa Indonesia mendapat skor di atas level 2 sedangkan 80% berada di level 1 dengan penjabaran sebagai berikut; 40,6 % siswa berada di bawah level 1, 31,3% siswa pada level 1, 18,6% siswa pada level 2, 6,8% siswa pada level 3, 2,3% siswa pada level 4, 0,4% siswa pada level 5. Tidak ada siswa yang mampu mencapai skor di atas 669.30 atau mencapai level 6, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan matematika siswa di Indonesia berada di Level 1 dan tergolong rendah. Level 1 dalam OECD dijelaskan bahwa peserta didik hanya bisa menjawab pertanyaan matematika pada konteks yang sering didengar atau dikenal, dimana semua informasi yang dibutuhkan tersedia dan pertanyaannya jelas. Mereka bisa mengidentifikasi informasi dan mengikuti prosedur berdasarkan pada instruksi khusus pada situasi yang sangat jelas. Mereka dapat melakukan tindakan yang terlihat jelas dan mengikuti rangsangan yang diberikan.

Data tersebut menggambarkan kemampuan numerasi siswa di Indonesia tergolong rendah karena hanya mampu menjawab pertanyaan berdasarkan informasi yang tersedia, belum mampu menginterpretasi apalagi sampai mengevaluasi. Berlandaskan permasalahan tersebut pada tahun 2021 pemerintah mengadakan penilaian yang memfokuskan pada salah satu bidang tersebut yaitu numerasi. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia sehingga mampu bersaing dalam dunia global. Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi *rapor pendidikan* di SD Negeri 1 Buwun Mas, hasil perolehan skor berada pada kategori Sedang, yaitu 43,33% siswa memiliki kompetensi minimum. Skor ini menunjukkan bahwa 40% hingga 70% peserta didik telah mencapai kompetensi minimum literasi numerasi. Namun, masih perlu dilakukan upaya untuk mendorong lebih banyak peserta didik untuk mencapai kompetensi minimum ini.

Rendahnya kemampuan siswa dalam numerasi disebabkan oleh kurangnya literasi guru berkenaan dengan numerasi sehingga guru tidak pernah menghadirkan numerasi dalam pembelajaran sehari-hari dan rendahnya penggunaan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, kurangnya pembiasaan tentang numerasi kepada siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap numerasi itu masih rendah. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah dkk. (2023) rendahnya kemampuan siswa dalam numerasi disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari siswa sendiri, seperti rendahnya kemampuan intelegensi mereka, rendahnya keinginan mereka untuk belajar, dan rendahnya minat mereka untuk belajar. Faktor eksternal berasal dari luar, seperti kemampuan guru, perhatian orang tua yang kurang, dan ketersediaan sarana dan prasarana yang tidak memadai.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran tergantung dari dukungan orang yang berada di sekitarnya, guru khususnya. Salah satu bentuk dukungan yang diberikan, ialah dengan memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adawiyah dkk. (2023) mengungkapkan beberapa upaya yang dilakukan oleh guru untuk menyelesaikan masalah numerasi seperti memberi motivasi dalam bentuk dukungan, nasihat dan semangat, menerapkan program numerasi seperti melaksanakan program numerasi dengan memanfaatkan media pembelajaran atau penggunaan metode yang cocok agar membangun motivasi siswa.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam menyelesaikan permasalahan terkait numerasi, seperti yang diungkapkan oleh Adawiyah dkk. (2023) adalah memberi motivasi dan menerapkan kegiatan numerasi dalam pembelajaran numerasi dapat diintegrasikan dalam perangkat pembelajaran. Dalam kurikulum Merdeka, guru dianjurkan untuk menggunakan modul ajar sebagai salah satu perangkat penunjang pembelajaran. Nurdyansyah (2018) mendefinisikan modul belajar sebagai penopang guru dalam merancang pembelajaran. Nesri & Kristanto (2020) juga mengungkapkan bahwa modul ajar berperan penting bagi guru, dan guru dapat berinovasi dalam membuat modul ajar. Lebih lengkap lagi Maulida (2022) mendefinisikan modul ajar sebagai salah satu item penting dalam proses pembelajaran baik itu bagi guru dan siswa karena modul ajar sebagai media utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena berperan baik bagi guru, siswa dan proses pembelajaran. Modul ajar kurikulum Merdeka memfokuskan pengembangan karakter melalui proses pembelajaran dan Profil Pelajar Pancasila. Ada beberapa tema dalam Proyek P5 untuk sekolah dasar,

di antaranya yaitu gaya hidup berkelanjutan, kearifan lokal, Bhineka Tunggal Ika, bangunlah jiwa raganya, berekayasa dan berteknologi untuk membangun NKRI dan kewirausahaan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berfokus untuk mendesain pembelajaran yang berbasis numerasi. Fokus Pembelajaran yang dipilih adalah pembelajaran seni rupa. Numerasi dalam penelitian ini akan muncul pada setiap kegiatan dalam pembelajaran. Kesadaran akan pentingnya numerasi menjadi isu yang masih berkembang di dunia pendidikan saat ini. Dengan menghadirkan numerasi dalam kegiatan pembelajaran, maka akan membantu merubah persepsi guru tentang pentingnya numerasi. Selain itu, siswa akan terbiasa menggunakan numerasi dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Pembelajaran yang berbasis numerasi juga akan membantu siswa menggunakan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis. Pengembangan pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti lainnya. Dayanti (2021) berhasil mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* dalam pembelajaran seni rupa daerah siswa kelas V di sekolah dasar. Modul ajar tersebut dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran seni rupa daerah di sekolah dasar karena menarik dengan memanfaatkan teknologi. (Wahyuni et al., 2023) juga melakukan sebuah penelitian tentang penggunaan modul P5 tema gaya hidup berkelanjutan untuk siswa kelas IV SDN Ngariboyo 3 magetan. Keterbaruan penelitian ini dengan yang lainnya ialah setiap kegiatannya berbasis numerasi. artinya seluruh kegiatan yang dilakukan siswa terintegrasi dengan numerasi seperti mendesain sketsa. Melalui desain pembelajaran seni rupa berbasis numerasi diharapkan siswa dapat menggunakan serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, sehingga permasalahan terkait rendahnya numerasi dapat teratasi.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dengan meneliti, mendesain, membuat, serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yang sistematis yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* (Rosmiati, 2019). Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Buwun Mas. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar angket validasi ahli modul, ahli numerasi, serta angket respon guru. Data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Data kualitatif berasal dari komentar, saran, dan tanggapan berdasarkan

penilaian dari ahli modul, ahli numerasi, dan tanggapan guru tentang modul pembelajaran berbasis numerasi. Data kuantitatif berasal dari skor pada lembar hasil angket validasi ahli modul, ahli numerasi, dan tanggapan guru tentang kepraktisan dan kelayakan produk.

Analisis data yang digunakan meliputi analisis kelayakan dan kepraktisan produk menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1 hingga 5. Hasil tersebut kemudian dikonversi ke dalam rumus penentuan persentase menurut Arikunto dalam (Suhendrianto, 2017). Selanjutnya, kriteria skala tingkat pencapaian digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan produk dari media yang telah dikembangkan. Jika modul ajar memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh angket validasi ahli modul, ahli numerasi, dan angket respon guru dan siswa, maka dianggap layak atau praktis. Skor yang memenuhi syarat kelayakan dan kepraktisan modul ajar berbasis numerasi dapat dikategorikan sebagai sangat layak, sangat praktis, atau layak/praktis. Jika skornya kurang dari 75% hingga 100%, revisi dapat dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Produk hasil penelitian ini berupa modul ajar seni rupa berbasis numerasi. Pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahapan sesuai model yang digunakan yaitu ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) (Maydiantoro, 2021), dengan penjabaran sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan modul ajar di sekolah dasar. Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara tidak terstruktur pada wali kelas VI di SD Negeri 1 Buwun Mas. Ada dua tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis kinerja (*performance analyze*) dan analisis kebutuhan (*need analyze*). Analisis kinerja dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran di sekolah (Nabilah et al., 2024). Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan permasalahan bahwa bahwa sebagian besar siswa di SD Negeri 1 Buwun Mas memiliki kemampuan numerasi yang rendah. Hal ini terjadi karena pembelajaran numerasi selama ini tidak optimal. Guru hanya berfokus pada buku panduan yang tersedia tanpa mengaitkan dengan keseharian siswa. Pembelajaran juga tidak memfasilitasi siswa untuk melakukan numerasi secara nyata. Kemudian, tahap analisis selanjutnya adalah analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menentukan produk yang dikembangkan agar kualitas proses pembelajaran semakin baik (Nabilah

et al., 2024). Berdasarkan hasil analisis kinerja sebelumnya, maka perlu dilakukan pengembangan modul ajar yang terintegrasi dengan numerasi agar kemampuan numerasi siswa bisa ditingkatkan. Melalui modul ajar ini diharapkan guru menjadi terbantu dalam melaksanakan pembelajaran yang mengaitkan konsep numerasi di dalamnya, sehingga kemampuan numerasi siswa akan lebih terasah dan berkembang dengan baik.

2. Design (Desain)

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap ini modul pembelajaran dirancang sesuai dengan analisis di tahap sebelumnya. Modul ini didesain berdasarkan beberapa karakteristik yang menonjol, dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. Berikut adalah karakteristik dari modul tersebut:

- 1) Interaktif dan Kolaboratif. Modul ini mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, memfasilitasi diskusi dan kolaborasi dalam pembuatan patung. Siswa berbagi tugas dan bertanggung jawab atas bagian masing-masing dalam proyek.
- 2) Pendekatan Praktis. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan praktis, yaitu pembuatan patung dari tanah liat. Siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga menerapkannya dalam praktik nyata, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep numerasi.
- 3) Integrasi Numerasi. Modul ini mengintegrasikan pembelajaran numerasi dengan seni rupa, di mana siswa harus menghitung jumlah bahan, waktu yang diperlukan untuk setiap tahap, dan memahami suhu saat pembakaran patung. Ini membantu siswa melihat relevansi numerasi dalam konteks seni.
- 4) Evaluasi Berbasis Kinerja. Penilaian dilakukan melalui rubrik observasi yang menilai kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kepercayaan diri siswa. Ini memberikan umpan balik yang konstruktif dan membantu siswa memahami area yang perlu diperbaiki.
- 5) Refleksi Diri. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan refleksi diri setelah menyelesaikan proyek. Mereka dapat mengevaluasi pengalaman belajar mereka dan memberikan saran kepada teman sekelompok, yang mendukung pengembangan keterampilan metakognitif.
- 6) Penggunaan Media Pembelajaran. Modul ini memanfaatkan media pembelajaran seperti video untuk memperkenalkan langkah-langkah pembuatan patung, sehingga siswa dapat

memahami proses secara visual sebelum mempraktikkannya.

- 7) Struktur yang Jelas. Modul dilengkapi dengan lembar kerja, petunjuk langkah demi langkah, dan rubrik evaluasi yang jelas, memudahkan siswa dan guru dalam mengikuti alur pembelajaran.

Berikut ini merupakan tampilan desain modul ajar seni rupa berbasis numerasi yang dikembangkan.



Gambar 1. Desain tampilan cover modul

3. Siswa bersama kelompok berbagi tugas dan kesepakatan dalam pembuatan patung.
4. Siswa bersama kelompok mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.
5. Siswa membuka kembali sketsa yang telah dibuat sebagai acuan untuk membuat patung.
Menyusun Jadwal Pelaksanaan Project
6. Siswa menentukan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pembuatan patung mulai dari persiapan sampai tahap pembakaran.
Pelaksanaan dan Monitoring
7. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengikuti "Langkah kerja membuat patung tanah liat"
8. Siswa bekerja bersama kelompok untuk membuat patung menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan (sesuai Langkah kerja)
9. Setelah patung terbentuk, siswa menjemur patung pada suhu ruangan 20-25°C dengan waktu = 1 jam
10. Siswa menyiapkan beberapa baka dan jerami sekelompoknya untuk melakukan pembakaran patung (pembakaran patung dilakukan 60 menit atau 1 jam sampai warna patung berubah)
11. Guru mendampingi setiap kelompok saat bekerja.
Menguji Hasil (Presentasi Project)
12. Peserta didik secara perwakilan mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat secara bergantian dan guru memberikan penilaian
Tahap Evaluasi Pengalaman Belajar
13. Masing-masing kelompok mengkomunikasikan pengalaman membuat patung dan kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan saran sesuai pengalaman dikelompoknya
Akhir

Gambar 2. Desain tampilan kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan numerasi



Gambar 3. Desain LKPD pembuatan patung berbasis numerasi

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, modul pembelajaran berbasis numerasi direpresentasikan ke dalam bentuk bahan ajar atau perangkat ajar yang utuh. Selanjutnya, modul tersebut divalidasi oleh ahli modul dan numerasi kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli modul dan numerasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta mendapatkan kritik dan saran dari ahli modul dan numerasi. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan apakah modul yang dikembangkan layak untuk digunakan di sekolah. Berikut adalah hasil penilaian ahli modul terhadap modul pembelajaran seni rupa berbasis numerasi:

Tabel 1: Hasil Validasi Ahli Modul

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Hasil Persentase
Desain	17	20	85%
Sajian	16	20	80%
Penerapan	10	10	100%
Bahasa	9	10	90%
Kegrafisan	12	15	80%
Total	64	75	85,3%
Kriteria			Layak

Berdasarkan tabel 1. di atas, diketahui bahwa hasil persentase tingkat kelayakan modul ajar seni rupa berbasis numerasi dari ahli modul sebesar 85,3% dengan kriteria layak. Adapun revisi yang diberikan oleh ahli modul yaitu memperbaiki tata penulisan dan penomoran agar modul terlihat lebih

rapi dan terstruktur, serta menyertakan link video yang akan ditonton oleh siswa sebaiknya dimasukkan ke dalam modul. Beberapa saran yang diberikan terkait dengan penulisan antara lain, memperhatikan indent tiap penomoran agar dibuat lebih rapi, menambahkan keterangan urutan dalam LKPD Misal LKPD-1, LKPD-2.

Selanjutnya, validasi ahli numerasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi numerasi pada modul sesuai dengan muatan yang terkandung pada modul tersebut, dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Hasil Persentase
Kelayakan Isi	28	30	93,3%
Kebahasaan Penyajian	14	15	93,3%
	19	20	95%
Total	61	65	93,8%
Kriteria			Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2. di atas, dapat diketahui hasil persentase tingkat hasil persentase tingkat kelayakan modul ajar seni rupa berbasis numerasi dari ahli numerasi sebesar 93,8% dengan kriteria sangat layak. Adapun revisi yang diberikan oleh ahli modul yaitu memperbaiki tata penulisan agar terlihat lebih rapi dan terstruktur.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, modul ajar yang sudah direvisi sesuai saran validator kemudian diberikan kepada guru untuk mendapatkan respon guru terhadap modul ajar tersebut. Angket respon diisi oleh dua guru wali kelas VI di SD Negeri 1 Buwun Mas, dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 3: Hasil Angket Respon Guru

Aspek Penilaian	Guru 1	Guru 2	Skor Maksimal	Hasil Persentase
Materi	14	15	15	96,6%
Media	13	13	15	86,6%
Bahasa	14	15	15	96,6%
Motivasi	15	15	15	100%
Total	56	58	60	95%
Kriteria				Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 3. di atas, tingkat kepraktisan modul ajar berdasarkan angket respon guru terhadap modul ajar seni rupa berbasis numerasi mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat praktis. Perhitungan persentase

- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi Untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492.
- Nurdyansyah, N., & Mutala'iah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1607>
- OECD. (2019). PISA 2018 Results. *PISA 2018 at a Glance*, 1. doi:<https://doi.org/10.1787/g222d18af-en>
- Raport Pendidikan SD Negeri 1 Buwun Mas. (2022). <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/> diakses tanggal 30 Agustus 2023
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. doi:<https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed.)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrianto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wahyuni, W. R., Rohmanurmeta, F. M., & Rahmantika, F. (2023). Penggunaan Modul P5 Tema Gaya Hidup Berkelanjutan untuk Siswa Kelas IV SDN Ngariboyo 3 Magetan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 964–967.