

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS CERPEN PADA MATERI PROGRAM LINEAR

¹ Assadih Yuspa, ²Ino Sulistiani

¹ UIN Palopo ² UIN Alauddin Makassar

E-mail: ino.sulistiani@uin-alauddin.ac.id

Abstract

This research discusses the Development of Short Story-Based Mathematics Learning Media to Increase Learning Motivation of Class XI Students of SMA Negeri 6 Palopo Linear Program Material. This study aims to determine the final results of the development of short story-based mathematics learning media, media validity, media practicality, and to determine the effectiveness of the developed learning media. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 28 students of class XI SMA Negeri 6 Palopo. The instruments used were media, material, and language expert validation sheets, practicality questionnaires and student learning motivation questionnaires. The analysis techniques used were qualitative analysis and quantitative analysis. The result of this learning media development is a short story-based math learning media. The average product validation results from media, material, and language aspects amounted to 81.85% with a very valid category. The average results of the practicality test by teachers and students amounted to 89.55% with a very practical category. The results of the effectiveness test of this short story-based learning media in increasing student learning motivation are seen from the N-gain test of 0.73 in the "high" category and the percentage of N-gain score of 73% in the "quite effective" category. Based on these results, it can be concluded that short story-based learning media can increase student learning motivation.

Keywords: Learning Media, Short-Story, Motivation

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Cerpen untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Palopo Materi Program Linear. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis cerpen, validitas media, praktikalitas media, dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis Penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas XI SMA Negeri 6 Palopo. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa, angket praktikalitas dan angket motivasi belajar siswa. Teknik analisis yang dilakukan adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil pengembangan media pembelajaran ini adalah media pembelajaran matematika berbasis cerpen. Rata-rata hasil validasi produk dari aspek media, materi, dan bahasa sebesar 81,85% dengan kategori sangat valid. Rata-rata hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa sebesar 89,55% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas media pembelajaran berbasis cerpen ini dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari uji N-gain sebesar 0,73 dengan kategori "tinggi" dan persentase N-gain score sebesar 73% dengan kategori "cukup efektif". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis cerpen dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Cerpen, Motivasi*

PENDAHULUAN

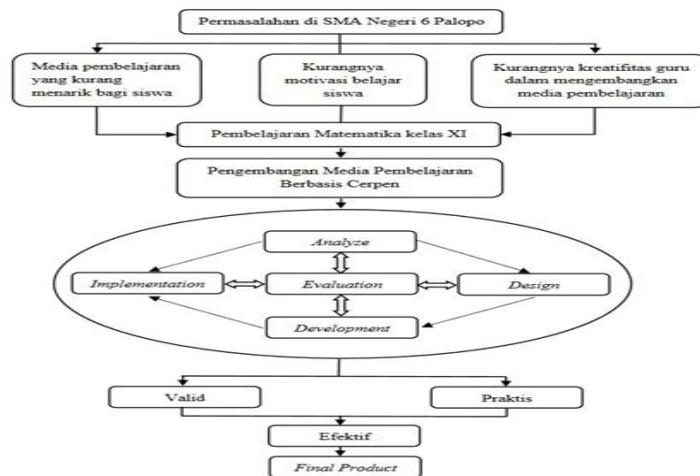
Dalam era modern seperti saat ini, tentunya dibutuhkan peningkatan kualitas pendidikan di berbagai bidang yang nantinya akan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkemampuan unggul dan mampu bersaing dalam menghadapi perubahan zaman. Salah satu bidang yang diharapkan mengalami peningkatan kualitas adalah matematika. Dalam hal ini, matematika merupakan ilmu yang universal dan sebagian besar mendasari perkembangan teknologi modern. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi era ini dilandasi oleh perkembangan ilmu Matematika terutama pada bidang aljabar, analisis real, dan teori peluang. Oleh karena itu, diperlukan penguasaan Matematika yang kuat sejak dini. Sebagaimana dengan pendapat Morris Kline bahwa jatuh bangunnya suatu negara tergantung bagaimana kemajuannya di bidang matematika.

Dalam pemahaman terhadap ilmu matematika harus melalui pembelajaran yang sesuai dan tepat agar tujuan dalam belajar dapat tercapai. Dalam proses belajar mengajar ada dua hal penting yang harus diperhatikan, yaitu metode dan media. Metode merupakan sebuah cara, cara yang teratur, atau cara mengerjakan sesuatu. Jadi metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Tidak kalah dari metode, media pembelajaran juga menjadi salah satu penunjang dalam proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pembelajaran matematika pada dasarnya harus menggunakan media yang bervariasi agar siswa tidak mudah bosan. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat siswa, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam pemahaman matematika, maka penting bagi siswa untuk memiliki motivasi belajar agar senantiasa mendorong siswa lebih memahami materi yang diberikan. Sebagai fasilitator dan motivator, guru tentunya mempunyai kewajiban untuk menyediakan suasana pun media pembelajaran yang bervariasi dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar siswa.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis cerpen pada materi program linear dengan model pengembangan ADDIE, sampai pada tahap Implementation yang meliputi validasi media pembelajaran dan final produk. Adapun alur yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan kerangka pikir berikut ini:



Gambar 1

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang diaplikasikan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan kebutuhan peneliti. Prosedur penelitian ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap penyusunan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap pelaksanaan (*implementation*), tahap evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis cerpen pada materi program linear sub materi model matematika dan penyelesaian masalah nilai optimum dengan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket validasi, lembar angket praktikalitas, angket motivasi belajar. teknik analisis data analisis kualitatif, analisis kuantitatif, analisis lembar validasi produk, analisis lembar validasi produk, analisis angket praktikalitas, analisis angket motivasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL



Gambar 2. Sampul Cerpen



Gambar 5. Komponen Dasar dan Indikator



Gita adalah siswa SMA kelas XI. Dia menyukai mata pelajaran matematika. Hari ini gurunya mengajarkan materi di bab baru yaitu program linear dengan sub bab model matematika. Gita sangat antusias mengikuti pembelajaran dan tampak aktif menganalisis cara membuat model matematika.

Kata ibu guru, program linear bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi untuk mencari nilai optimum seperti keuntungan maksimum atau minimum. Sore itu, Gita yang baru saja pulang dari sekolah segera menghampiri toko roti milik keluarganya. Dia bermaksud mengimplementasikan apa yang telah dipelajarinya di kelas tadi.

Saat Gita masuk ke bagian dapur toko roti, dia menemukan Dinda yang merupakan pegawai di toko roti milik keluarganya sedang membuat dua jenis roti di sana. Masing-masing jenis roti dibuat dengan dua macam bahan baku yakni tepung dan mentega. Roti jenis I memerlukan 200 gram tepung dan 25 gram mentega, sedangkan roti jenis II memerlukan 100 gram tepung dan 50 gram mentega.

"Ada apa, Gita?" tanya Dinda saat menyadari kedatangan Gita.

1

Gambar 6. Cerpen Berjudul Roti

"Tadi di sekolah, aku belajar matematika. Terus aku penasaran sama konsep pemodelan matematika di program linear, jadi sekarang mau coba terapkan di kehidupan sehari-hari," jelas Gita dengan mata berbinar.

"Kayaknya seru ya belajar matematika. Kalau begitu, saya harus apa untuk bantu kamu?" tawar Dinda sambil tersenyum.

"Ini ada dua jenis roti bukan? Harga jualnya nanti berapa, Kak?" tanya Gita sambil melihat Dinda yang sibuk membuat adonan roti dengan cekatan.

"Harganya masing-masing Rp1.500,00 dan Rp2.000,00 saja. Rotinya saya bikin seadanya karena toko juga sudah mau tutup. Persediaan bahan mau dihabiskan, tepung sisa 4 kg dan mentega 1,2 kg."

Gita mengangguk mendengar jawaban Dinda. Tanpa beranjak dari posisi awalnya yang ada di seberang, dia mengambil secarik kertas dan bolpoin dari tasnya. Gita masih ingat bahwa model matematika yang diajarkan gurunya tadi terdiri dari fungsi objektif/fungsi tujuan dan fungsi kendala. Bentuk umumnya adalah sebagai berikut:

MODEL MATEMATIKA	
Fungsi objektif/fungsi tujuan:	$Z = ax + by$
Fungsi kendala (sistem pertidaksamaan linear)	$ax + by \leq m$ atau $ax + by \geq m$ atau $ax + by = m$ $cx + dy \leq n$ atau $cx + dy \geq n$ atau $ax + by = n$ $x \geq 0$; $y \geq 0$ atau $x \geq 0$; $y \geq 0$

2

Cerpen: Roti

Gambar 7. Model Matematika Cerpen Roti

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya, maka pertama-tama Gita melakukan pemisalan yang mana roti jenis I sebagai x dan roti jenis II sebagai y . Untuk memudahkan dalam proses penyusunan, Gita membuat tabel seperti di bawah.

Roti	Tepung (gram)	Mentega (gram)	Harga jual
Roti jenis I (x)	200	25	1.500
Roti jenis II (y)	100	50	2.000
Bahan yang tersedia	4.000	1.200	

Dengan demikian model matematikanya seperti berikut ini.

Fungsi objektif/tujuan: $Z = 1.500x + 2.000y$

Fungsi kendala:

$$200x + 100y \leq 4.000 \quad \dots (1)$$

$$25x + 50y \leq 1.500 \quad \dots (2)$$

$$x \geq 0, y \geq 0$$

Setelah membuat model matematika, Gita menyimpan kertas jawabannya tersebut dan berencana membawanya ke sekolah besok untuk diperiksa kebenarannya oleh guru matematikanya.

"Kenapa di simpan?" tanya Dinda yang membuat Gita menyengir sambil tertawa kecil.

"Sudah selesai, Kak. Terima kasih, ya!"

Dinda tampak tersenyum tipis dan menjawab, "Iya, sama-sama."

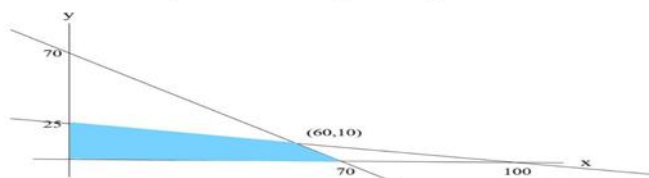
-END-

3

Cerpen: Roti

Gambar 8. Akhir dari Cerpen Roti

Kemudian Hidan segera membuat grafik seperti berikut.



Langkah terakhir, Hidan mensubstitusi masing-masing nilai x dan y pada fungsi objektif: $Z = 5.000x + 15.000y$ dengan titik-titik pada daerah himpunan penyelesaian yaitu $(0, 25)$, $(70, 0)$, dan $(60, 10)$.

$$(0, 25) = 0 + 15.000 (25) = 375.000$$

$$(70, 0) = 5.000 (70) + 0 = 350.000$$

$$(60, 10) = 5.000 (60) + 15.000 (10) = 450.000 \text{ (maksimum)}$$

Sehingga akan diketahui pendapatan maksimum yang dapat Hidan peroleh setiap menjadi tukang parkir di rumah sakit tersebut sebanyak Rp450.000.

Tidak cukup di rumah sakit itu saja, Hidan mencoba ke rumah sakit lainnya dan melakukan hal yang serupa berulang kali sambil memanfaatkan materi program linear, dengan begitu dia mampu memilah di mana dirinya dapat memperoleh pendapatan yang tinggi.

Setelah mengulang hal yang sama beberapa kali, pada akhirnya Hidan memilih rumah sakit yang pertama yaitu dengan keuntungan maksimum sebanyak Rp450.000 sebagai tempat mencari tambahan uang. Walaupun harus bekerja keras dalam beberapa hari terakhir, namun pembayaran UKT Hidan pun dapat terlunasi tepat pada waktunya.

-END-

7

Cerpen: Tukang Parkir Cerdas

Gambar 12. Gambar Akhir Cerpen Tukang Parkir Cerdas

PEMBAHASAN

Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Hasil Validasi Lembar Observasi

Tabel 1 Hasil Validasi Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
I. Aspek Petunjuk						
1	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	4	4	8	100	Sangat Valid
II. Aspek Isi						
1	Kesesuaian pernyataan dengan indikator	4	3	8	87,5	Sangat Valid
2	Kejelasan pernyataan	4	4	8	100	Sangat Valid

Tabel 2 Lanjutan

III. Aspek Bahasa						
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3	8	87,5	Sangat Valid
2	Menggunakan bahasa yang mudah digunakan	4	3	8	87,5	Sangat Valid
3	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	3	8	87,5	Sangat Valid
Rata-rata					91,6	Sangat Valid

Hasil Validasi Pedoman Wawancara

Tabel 3 Hasil Validasi Pedoman Wawancara

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
I. Aspek Isi						
1	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator	3	3	8	75	Valid
2	Kejelasan pertanyaan	3	4	8	87,5	Sangat Valid
3	Kesesuaian waktu menjawab pertanyaan	3	3	8	75	Valid
II. Aspek Bahasa						
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3	8	87,5	Sangat Valid
2	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	3	8	87,5	Sangat Valid

Tabel 4. Lanjutan

3	Kalimat pertanyaan tidak mengandung multi tafsir	4	3	8	87,5	Sangat Valid
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	3	8	87,5	Sangat Valid
Rata-rata					83,92	Sangat Valid

Hasil Validasi Angket Validitas Produk

Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Media

Tabel 5. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Media

o	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator	4	4	100	Sangat Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	100	Sangat Valid
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	4	100	Sangat Valid
Rata-rata				100	Sangat Valid

Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Materi

Tabel 6. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator	3	4	75	Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	75	Valid
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	4	75	Valid
Rata-rata				81,25	Sangat Valid

Tabel 7. Hasil Validasi Produk Validitas Angket Ahli Bahasa

1

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian pernyataan dengan indikator	3	4	75	Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	75	Valid
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	4	75	Valid
Rata-rata				81,25	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 8. Hasil Validasi Angket Praktikalitas

						1
No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
I. Aspek Petunjuk						
1	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	4	4	8	100	Sangat Valid
II. Aspek Isi						
1	Kesesuaian pernyataan dengan indikator	4	3	8	87,5	Sangat Valid
III. Aspek Bahasa						
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3	8	87,5	Sangat Valid
2.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	3	8	87,5	Sangat Valid
Rata-rata					90,62	Sangat Valid

Tabel 9. Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
I. Aspek Petunjuk						
1	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	4	4	8	100	Sangat Valid
II. Aspek Isi						
1	Kesesuaian pernyataan dengan indikator	4	3	8	87,5	Sangat Valid
III. Aspek Bahasa						
1	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3	8	87,5	Sangat Valid
2.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	3	8	87,5	Sangat Valid
Rata-rata					90,62	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 10. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menjelaskan program linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual	3.2.1 Mengidentifikasi fungsi tujuan dan kendala pada masalah program linear 3.2.2 Menyusun model matematika dari permasalahan program linear
4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua variabel	4.2.1 Menentukan nilai optimum dengan menggunakan grafik

Tabel 11. Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Cerpen

No	Unsur Cerpen
Cerpen I : Roti	1) Tema : Pengetahuan 2) Alur : Maju 3) Tokoh : Gita dan Dinda 4) Latar : Dapur 5) Sudut pandang : Orang ketiga 6) Amanat : Terkandung materi model matematika 7) Gaya bahasa : bahasa Indonesia baku
Cerpen II : Tukang Parkir	1) Tema : Pengetahuan 2) Alur : Maju 3) Tokoh : Hidan 4) Latar : Parkiran rumah sakit 5) Sudut pandang : Orang ketiga 6) Amanat : Terkandung materi penyelesaian masalah nilai optimum dengan grafik 7) Gaya bahasa : bahasa Indonesia baku
Cerpen III : Petualangan	1) Tema : Petualangan 2) Alur : Maju 3) Tokoh : Ireha dan ibu Intan 4) Latar : sekolah 5) Sudut pandang : orang ketiga 6) Amanat : Terkandung soal-soal evaluasi 7) Gaya bahasa : bahasa Indonesia baku

Setelah *Storyboard* didesain maka tahap berikutnya adalah membuat media

Perancangan media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa langkah-langkah, yaitu sebagai berikut: Menentukan kompetensi dasar dan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Mencari referensi materi sebagai pendukung media pembelajaran. Menentukan kerangka cerpen yang mencakup unsur intrinsik cerpen seperti tema, alur, tokoh, latar, amanat, dan gaya bahasa yang akan digunakan sebagai panduan untuk membuat media pembelajaran. Menggunakan software Microsoft Word untuk membuat narasi cerpen yang dipadukan dengan materi program linear, di antaranya model matematika dan penyelesaian masalah nilai optimum dengan grafik. Pada langkah ini dihasilkan tiga judul cerpen

(dua materi dan satu sebagai soal evaluasi). Membuka website Canva untuk membuat desain cover dan layout. Referensi gambar yang digunakan berasal dari Canva dan disesuaikan dengan judul cerpen. Mengunduh cerpen yang telah selesai didesain dengan format PDF. Mencetak cerpen menggunakan kertas HVS.

Media pembelajaran matematika berbasis cerpen yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu dapat dinikmati dalam sekali duduk atau ditulis dengan tema-tema yang sederhana sehingga siswa tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memahami materi yang disajikan di dalam cerpen. Sedangkan kekurangan pada media pembelajaran ini yaitu siswa diharuskan memiliki ketertarikan terhadap cerita naratif ataupun senang membaca sebelum memutuskan menggunakan media ini.

PENUTUP

Perancangan media pembelajaran berbasis cerpen ini memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempelajari matematika, khususnya materi program linier. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung terciptanya pembelajaran secara mandiri. Salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Baharuddin, Ilham, "Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan", Jurnal: Nalar Pendidikan 2, No. 2 (2014): 90-97. <https://doi.org/10.26858/jnp.v2i2.1974>.
- Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Bandung: Fajar Mulia, 2010.
- Else, Monte. Thesis Reading as a Learning Strategy for Mathematics. Lincoln: University of Nebraska, 2008.
- Fauziah, Ade. Skripsi Interaksi Sosial dalam Kumpulan Cerpen Orang-Orang Bloomington Karya Budi Darma dan Implikasinya pada Pembelajaran Sastra Indonesia di SMA. Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2015.
- Fiteriani, Ida, "Membudayakan Iklim Semangat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 2, No.1 (2015): 116-125. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v2il.1286>.
- Furner, J. M, "Using Fairy Tales and Children's Literature in the Math Classroom: Helping All Students Become Einstein's in a STEM World,"

- Journal of Advances in Education Research 2, No. 2 (2017): 103-112.
<https://dx.doi.org/10.22606/jaer.2017.22006>.
- H.B, Jassin. Tifa Penyair dan Daerahnya. Jakarta: Gunung Agung, 1977.
- Islami Anisatul, Aulia, Dedek, dan Salwa, "Penerapan Metode Grafik untuk Menghitung Keuntungan Maksimum Usaha Loambeaf pada Mata Kuliah Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Matematika", Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 2, No. 8 (2022): 1487-1493, <https://dx.doi.org/10.36418/comserva.v2i08.504>.
- Khoriroh, Siti. Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Cerita Pendek (Cerpen) Materi Taat, Ikhlas, Khauf, dan Taubat Kelas VII di MTs Yasis At-Taqwa Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan. Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim, 2020.
- Laili, Nur Hidayati dan Devy Tristiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Soal Cerita dengan Cerpen pada Materi Operasi Hitung Campuran untuk Siswa Kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Ajaran 2012/2013," Jurnal Ilmu-Ilmu Eksakta 8, No. 2 (2016): 137-140. <http://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/saintis/article/view/676>.
- Mahkamah Konstitusi RI. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia.
- Meltzer, "The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics," Jurnal Am. J. Physic 70, No. 12 (2002): 1260-1269. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.
- Miarso, Yusufhadi. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2015. Dr. Abdullah bin Muhammad. Tafsir Ibnu Katsir. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2008.
- Muhson, Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 8, No. 2 (2010): 156-167. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.