



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 5277-5288

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media *Division Board* dengan Menggunakan Model *Numbered Head Together* (NHT) untuk Pemahaman Konsep Matematika Pembagian Bersusun Siswa Kelas IV SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo

Fajarotul Khoiroh<sup>1</sup>, Didit Yulian Kasdriyantoro<sup>2</sup>, Ludfi Arya Wardana<sup>3✉</sup>,

Ribut Prastiwi Sriwijayanti<sup>4</sup>

Universitas Panca Marga

Email: [ludfiaryawardana@upm.ac.id](mailto:ludfiaryawardana@upm.ac.id)<sup>3✉</sup>

Abstrak

Penelitian dan pengembangan media dilakukan, karena guru belum menemukan media yang tepat untuk membantu siswa kelas IV SDN Wiroborang 4 memahami konsep matematika materi pembagian bersusun. Peneliti menggunakan media *Division Board* untuk membantu siswa memahami konsep pembagian bersusun dan menyelesaikan soal yang melibatkan operasi hitung pembagian. Metode yang digunakan penelitian adalah R & D yang menggunakan model Borg & Gall yang dimodifikasi oleh peneliti menjadi 5 tahap yaitu: tahap studi pendahuluan, perancangan pembelajaran, pengembangan produk, validasi dan uji coba terbatas, dan revisi produk akhir pada pengembangan. Instrumen penelitian yang digunakan antaranya: lembar validasi ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan angket respons siswa. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwasannya validasi ahli media mendapatkan hasil 93,75% dengan kategori sangat baik, validasi ahli materi mendapatkan hasil 87,5% dengan kategori sangat baik, dan ahli pembelajaran mendapatkan hasil 81% dengan kategori sangat baik. Hasil uji lapangan skala kecil yang dilakukan kepada siswa mendapatkan hasil 85% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian menunjukkan media *Division Board* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Division Board, NHT, Matematika Pembagian Bersusun*

## Abstract

Media research and development was carried out because the teacher had not found the right media to help class IV students at SDN Wiroorang 4 understand the mathematical concept of sequential division material. Researchers use Division Board media to help students understand the concept of sequential division and solve problems involving division arithmetic operations. The research method used is R & D using the Borg & Gall model which was modified by researchers into 5 stages, namely: preliminary study stage, learning design, product development, validation and limited trials, and revision of the final product during development. The research instruments used include: validation sheets from media experts, material experts, learning practitioners, and student response questionnaires. Based on research, it shows that validation by media experts got results of 93.75% in the very good category, validation of material experts got results of 87.5% in the very good category, and learning experts got results of 81% in the very good category. The results of small-scale field tests carried out on students obtained results of 85% in the very good category. The assessment results show that Division Board media is suitable for use in the learning process.

Keywords: *Division Board Learning Media, NHT, Multilevel Division Mathematics*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu komponen penting di kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana demi menciptakan kondisi dalam pembelajaran supaya siswa dapat aktif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan.

Keberhasilan dalam pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya guru. Guru profesional akan berusaha untuk menambah pemahaman siswa tentang materi pembelajaran (Mardiastuti., 2021). Keberhasilan pembelajaran bisa dipengaruhi dengan banyak hal, salah satunya yaitu kondisi lingkungan di mana siswa berada (Arya Wardana et al., 2023). Perkembangan IPTEK yang pesat saat ini diperlukan suatu kreativitas dan inovasi yang baru dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus lebih inovatif dan kreatif selama proses pembelajaran misalnya dalam penggunaan alat bantu atau media dalam pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran bisa didukung beberapa hal, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran (Wardana et al., 2022). Media pembelajaran ialah alat pembantu penyampaian informasi kepada siswa dan mendukung pembelajaran guru selama proses belajar mengajar (Audie, 2019).

Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa tidak memahami mata pelajaran matematika pembagian bersusun. Siswa kesulitan dalam menghitung pembagian bersusun karena hanya berfokus pada buku pedoman belajar dan guru hanya menjelaskan menggunakan penjelasan di papan tulis dengan metode ceramah. Kejadian tersebut berdampak kepada kemampuan siswa memahami materi pembagian Matematika. Oleh karena itu, guru membutuhkan bahan ajar media pembelajaran yang tepat supaya semua informasi dapat disampaikan dengan tujuan pembelajaran matematika. Guru bisa mengelola bahan ajar media pembelajaran sebagai sajian yang dipahami dengan baik oleh siswa (Sriwijayanti et al., 2020).

Pada pembelajaran matematika sebagian siswa mengeluh kesulitan karena tidak menghafal perkalian, tetapi guru sudah memberikan catatan perkalian dari angka 1 sampai 10. Permasalahan yang dihadapi siswa saat mempelajari matematika pembagian bersusun yaitu strategi dalam menghitung hasil jumlah yang dibagi. Masing-masing siswa pasti akan menghadapi tantangan tertentu saat belajar, misalnya mereka melakukan kesalahan perhitungan dan penggunaan metode untuk membagi angka, karena mereka lupa mengalikan angka 1 sampai 10 (Cahyani et al., 2023). Kejadian tersebut berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami materi pembagian bersusun dalam Matematika.

Penelitian terdahulu yakni pada penggunaan papan musisi dan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada Matematika materi pembagian kepada siswa kelas IV di SD Negeri Jubang 02 (Cahyani et al., 2023), dan (Mukaromah, 2021), menyatakan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang pembagian bersusun. Dari hasil penelitian tersebut dihasil dari dua siklus bahwasannya pada siklus pertama dapat meningkatkan hasil pemahaman siswa terhadap matematika materi pembagian bersusun.

Untuk menambah motivasi belajar siswa, solusi yang bisa digunakan dalam mengatasi kendala di atas dengan melakukan pengembangan produk berupa media *Division Board*. Media ini merupakan media konvensional yang bersifat visual yang bisa dilihat langsung oleh mata. Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pembagian, karena mempunyai kriteria yang sederhana, mudah digunakan dan sesuai dengan topik yang diajarkan (Mardiastuti., 2021). Dalam media ini terdapat gambaran atau konsep dan langkah-langkah dalam menghitung pembagian bersusun sesuai dengan kolom yang sudah disediakan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin membuat pengembangan produk berupa media ajar yang disajikan berpusat pada siswa khususnya untuk pelajaran Matematika materi pembagian bersusun. Tujuan umum dari penelitian ini yaitu pengembangan media *Division Board* untuk membantu pemahaman siswa terhadap

konsep matematika pembagian bersusun yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran di kelas.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang diusulkan oleh Borg & Gall yang memiliki sepuluh Langkah dalam pelaksanaannya, tetapi peneliti tidak melakukannya sepuluh langkah. Alasan tidak digunakannya sepuluh langkah adalah waktu yang digunakan tidak bisa cukup lama dalam pelaksanaan penelitian dan dalam penelitian ini sasarannya tahapan terpilih yaitu penelitian skala kecil (Wahyudi., et al 2023). Studi pendahuluan, perancangan, pengembangan produk, validasi dan uji coba terbatas, dan revisi produk akhir selama tahap pengembangan merupakan lima langkah yang telah dimodifikasi dan langsung ke fokus produksi produk, sehingga peneliti dapat segera menyelesaikan masalah yang muncul di lapangan.

### Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo dengan siswa kelas IV yang difokuskan dengan mata pelajaran Matematika materi pembagian bersusun. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2024 terhadap 8 siswa.

### Intrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan lembar validasi angket yang diberikan kepada ahli validasi, ahli praktisi materi, dan siswa menerima angket. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Division Board* untuk membuat media pembelajaran dan seberapa baik siswa memahami konsep pembagian bersusun pembelajaran matematika.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif yang didapatkan dari repon, keritik, dan saran dari validator dan siswa. Analisis kuantitatif didapatkan dari perhitungan angket yang diberikan kepada subjek uji coba. Teknik analisis data menggunakan rumus skala *likert* sebagai berikut.

$$\text{Rumus skala } \textit{likert}. P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Hasil penilaian disebut P,

Frekuensi yang dicari disebut F,

Jumlah semuanya disebut N.

Setelah mengetahui dari hasil tahap sebelumnya, hasil rata-rata tersebut diubah ke kualitatif sesuai catatan bahwa kriteria nilai dipenuhi dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Kelayakan Media Pembelajaran	Kriteria
0 – 39%	Tidak Layak
40% – 69%	Kurang Layak
60% – 79%	Layak
80% – 100%	Sangat Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan model R&D yang menghasilkan produk media konkret yaitu *Division Board*. Media *Division Board* yang dihasilkan adalah berorientasi pada keterampilan menghitung pembagian bersusun pada mata pelajaran Matematika kelas IV. Uji coba dilakukan pada subjek coba diantaranya ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran guru kelas IV, dan siswa kelas IV SDN Wiroborang 4 Probolinggo.

### Validasi Produk

Sebelum diberikan kepada siswa kelas IV SDN Wiroborang 4, validasi dilakukan untuk mengetahui seberapa valid produk yang dibuat. Pengembangan produk media dan penilaian digunakan untuk memahami seberapa praktis produk media tersebut.

Validator ahli materi adalah Ibu Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd., M.Pd.I.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
Pelajaran ( <i>Instructional</i> )					
1.	Media bisa dipakai untuk Pembelajaran Matematika	✓			
2.	Media dibuat menarik minat siswa		✓		
Kurikulum ( <i>Curriculum</i> )					
3.	Media yang terkait materi harus siswa pelajari	✓			

4.	Searah sesuai kurikulum	✓
5.	Tujuan dan keuntungan pendidikan dikomunikasikan jelas	✓
Maeteri ( <i>Content</i> )		
6.	Materi sesuai Tujuan Pelajaran	✓
7.	Materi mempunyai teori benar dan tepat	✓
8.	Media mendorong keterlibatan siswa	✓
Interaksi ( <i>Interaction</i> )		
9.	Siswa gampang menggunakan media	✓
10.	Siswa dapat mengerjakan tugas setelah menggunakan media <i>Division Board</i>	✓
Total Nilai / Jumlah : 35		

Rumus menghitung presentase ahli materi :

Total nilai (F) = 35, yang diperoleh dari jumlah respon

Skor tertinggi = 4

Jumlah pertanyaan yang diberikan = 10

Skor maksimal keefektifan (N) : skor tertinggi x jumlah pertanyaan

$$: 4 \times 10$$

$$: 40 \text{ (Skor Maksimal Keefektifan = N)}$$

P artinya penilaian.

F artinya frekuensi nilai yang didapat dari penilaian ahli materi (F = 35)

N artinya jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Skor Maksimal Keefektifan = 40)

$$\text{Skor presentase ahli materi: } P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Media dalam materi dianggap sangat layak, apabila melewati 80%. Penilaian hasil validator menunjukkan persentase 87,5%, sehingga produk media yang dihasilkan peneliti bisa dipakai untuk media pembelajaran yang layak dan membantu siswa belajar.

Ahli media yaitu Ibu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd.

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Gambaran media yang menarik		✓		
2.	Warna yang digunakan menarik	✓			
3.	Media dapat digunakan untuk opsi pembelajaran	✓			
4.	Aman, baik dan mudah digunakan	✓			
5.	Media membantu siswa belajar		✓		
6.	Bentuk memberikan motivasi siswa	✓			
7.	Gambar pada media menarik		✓		
8.	Media memiliki keterkaitan pada materi pembelajaran	✓			
9.	Materi yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓			
10.	Media sudah konkret untuk digunakan pada pembelajaran	✓			
11.	Bisa digunakan berulang-ulang	✓			
12.	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓			
Total Nilai/Jumlah : 45					

Rumus menghitung presentase ahli media :

Total nilai (F) = 45, yang diperoleh dari jumlah respon

Skor tertinggi = 4

Jumlah pertanyaan yang diberikan = 12

Skor maksimal keefektifan (N) : skor tertinggi x jumlah pertanyaan

$$: 4 \times 12$$

$$: 48 \text{ (Skor Maksimal Keefektifan = N)}$$

P artinya penilaian.

F artinya frekuensi nilai yang didapat dari penilaian ahli materi (F = 45)

N artinya jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Skor Maksimal Keefektifan = 48)

$$\text{Skor presentase ahli materi: } P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{45}{48} \times 100\% = 93,75\%$$

Produk dianggap sangat layak, apabila melewati persentase 80%. Penilaian hasil validator menunjukkan persentase 93,75%, sehingga produk media yang dihasilkan peneliti bisa dipakai untuk kegiatan pembelajaran.

Validator pembelajaran Matematika kelas IV yaitu Ibu Ratna Herawaty, S.Pd.SD.

Tabel 5. Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Materi yang digunakan benar	✓			
2.	Penyampaian materi dalam	✓			
3.	Materi cocok dengan kurikulum		✓		
4.	Materi gampang dimengerti dan konsepnya tepat		✓		
5.	<i>Division Board</i> dapat memotivasi siswa dalam minat belajar	✓			
6.	Kemenarikan media pembelajaran		✓		
8.	Materi disajikan searah dengan Tujuan Pembelajaran		✓		
9.	Penggunaan materi jelas dan mudah dimengerti	✓			
10.	Soal sesuai dengan tingkat usia peserta didik	✓			
11.	Meningkatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran	✓			
Total Nilai/ Jumlah : 36					

Rumus menghitung presentase praktisi pembelajaran :

Total nilai (F) = 36, yang diperoleh dari jumlah respon

Skor tertinggi = 4

Jumlah pertanyaan yang diberikan = 11

Skor maksimal keefektifan (N) : skor tertinggi x jumlah pertanyaan

$$: 4 \times 11$$

$$: 44 \text{ (Skor Maksimal Keefektifan = N)}$$

P artinya penilaian.

F artinya frekuensi nilai yang didapat dari penilaian ahli materi (F = 36)

N artinya jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Skor Maksimal Keefektifan = 44)

$$\text{Skor presentase ahli materi: } P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{36}{44} \times 100\% = 81\%$$

Hasil penilaian praktisi, media yang dihasilkan peneliti dianggap sangat layak dengan presentase 81%. Oleh sebab itu, media bisa digunakan untuk pendukung dalam proses pembelajaran.

## Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan hanya pada 8 siswa. Pelaksanaannya pada hari Jum'at, 19 Januari 2024, di SDN Wiroborang 4 Kota Probolinggo. Hasil angket respon siswa dibawah ini.

Tabel 6. Penilaian Uji coba Produk

No.	Soal Penilaian	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Apakah media pembelaran hari ini menarik?	7	1		
2.	Apakah kalian mudah memahami materi menggunakan media <i>Division Board</i> ?	7	1		
3.	Apakah kalian merasa senang dengan kegiatan pembelajaran hari ini menggunakan media <i>Division Board</i> ?	7	1		
4.	Apakah kalian semangat dan termotivasi belajarnya dengan menggunakan media <i>Division Board</i> ?	5	3		
5.	Apakah materi yang dijelaskan dengan menggunakan media <i>Division Board</i> lebih jelas dan mudah dipahami?	8			
6.	Apakah kalian dapat mengerjakan soal yang sudah diberikan?	7	1		
7.	Apakah LKPD yang dibaerikan dapat dikerjakan dengan mudah?	6	2		
8.	Setelah menggunakan media <i>Division Board</i> , apakah kalian dapat memahami konsep pembagian bersusun tersebut?	7	1		
9.	Bagaimana perasaan kalian setelah kalian setelah mendapat materi "Pembagian Bersusun" dengan media <i>Division board</i> ?	7	1		
Total				274	

Rumus menghitung presentase hasil uji coba produk :

Total nilai (F) = 274, yang diperoleh dari jumlah respon

Skor tertinggi = 4

Jumlah pertanyaan yang diberikan = 9

Skor maksimal keefektifan (N) : skor tertinggi x jumlah pertanyaan

: 4 x 9

: 324 (Skor Maksimal Keefektifan = N)

P artinya penilaian.

F artinya frekuensi nilai yang didapat dari penilaian ahli materi (F = 274)

N artinya jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item (Skor Maksimal Keefektifan = 324)

$$\text{Skor presentase ahli materi: } P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{274}{324} \times 100\% = 85\%$$



Gambar 1. Uji Coba Media Dengan Siswa

Setelah dilaksanakan penilaian dengan 3 validator, yang menunjukkan hasil media pembelajaran *Division Board* memiliki tingkat kemenarikan serta kepraktisan dalam pembelajaran matematika materi pembagian bersusun. Produk yang dikembangkan dianggap layak sesuai uji coba produk yang memperoleh persentase 85%.

Hasil uji coba pemakaian pada siswa menunjukkan, jika media pembelajaran *Division Board* yang dibuat oleh peneliti merupakan media yang layak dipakai untuk media pembelajaran. Media ini pun memikat partisipasi siswa, menambah semangat siswa untuk belajar, dan membantu kegiatan belajar mengajar menjadi terstruktur dengan optimal. Dalam pelaksanaan uji coba media dengan siswa, peneliti dalam pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu model *Numbered Head Together* atau bisa disingkat NHT. Dengan penggunaan model ini dengan media pembelajaran yang di uji cobakan, siswa lebih senang dan mudah memahami tentang materi pembagian bersusun yang di pelajari.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan untuk membuat produk yang dapat dipakai ketika pembelajaran. Produk yang dihasilkan yaitu media *Division Board* yang berfokus pada mata pelajaran Matematika materi pembagian agar tahu pencapaian pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pembagian bersusun. Model Research and Development (R&D) yang diusulkan oleh Borg & Gall adalah yang digunakan peneliti. Analisis data yang digunakan dalam adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang dipakai untuk memaparkan hasil wawancara.

Sedangkan, analisis data kuantitatif untuk menjelaskan perolehan angket yang telah diberikan kepada validator, untuk mendapatkan hasil dan nilai apakah bahan ajar sudah efektif dan valid (Kasdriyanto & Wardana, 2021).

Media *Division Board* telah melakukan proses validasi dari ahli media dan ahli materi yang menggunakan angket sebagai penilaian. Kevalidan media *Division Board* total presentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 87,5% dan 93,75 dari ahli media, sehingga media pembelajaran ini dianggap sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kemudian kepraktisan media *Division Board* yang diperoleh dari praktisi pembelajaran Matematika wali kelas dan angket respons siswa kelas IV SDN Wiroborang 4. Hasilnya menunjukkan bahwa 81% dari praktisi pembelajaran matematika dan 85% dari angket respons siswa selama uji coba pemakaian. Berdasarkan presentase tersebut, dapat dikatakan bahwa media yang telah dikembangkan peneliti sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada media pembelajaran yang diberikan kepada siswa, terdapat gambaran atau konsep dan langkah-langkah untuk menghitung pembagian bersusun sesuai dengan kolom yang sudah disediakan dalam pembelajaran matematika. Media *Division Board* memiliki tingkat kevalidan materi/isi media yang mencapai 90%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arya Wardana, L., Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, & Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo. (2023). Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1216–1225. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2871>
- Arya Wardana, L., Nuriyanti, R., Sayu Athilah, F., Sastia Novita Sari, M., & Utami Prastyaningsih, T. (2022). Lifeskill-Based Interactive Multimedia Training and Assistance to Improve Education Services at SDN Gondang Wetan 1 Pasuruan. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 524–529. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i2.2050>
- Cahyani, Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 915–925. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1665>
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis

- Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>
- Mardiastuti, Tri. (2021). *Application of Problem Based Learning (PBL) Model assisted by Division Board Media to increase students' interest in learning in the Division material*. 4(6), 771–777.
- Mukaromah, K. (2021). *Increasing Mathematics Learning Results Material Division Using Numbered Heads Together Learning Model Using Musi Board Media*. 4(6), 9–25.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Sriwijayanti, R. P., Qomariyah, R. S., & Nurma, I. F. (2020). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Pakem Di Sekolah Dasar. *Pedagogy*, 7(2), 92–105.