

PENGEMBANGAN MULTIPLAY CARD OPERTIK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR OPERASI HITUNG PADA SISWA KELAS IV SD

Adven Aditya Isnugroho ^{✉1}, Urip Muhayat Wiji Wahyudi ²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

[✉]Korespondensi: Adven Aditya Isnugroho

E-mail: adven.aisnugroho@gmail.com

Received: 26 Januari 2023

Accepted: 25 Februari 2023

Published: 30 Juni 2023

ABSTRACT

This study seeks to provide practicable, useful, and efficient Operative Multiplay Cards to enhance the learning outcomes of math multiplication and arithmetic operations for fourth graders at SD Negeri Pucangan Ambal. The study method employed is called ADDIE development, which is used to create learning systems in a straightforward and uncomplicated manner. There are 5 steps in the ADDIE research and development model: analysis, design, development, implementation, and evaluation. With a procedural model that emphasizes consistency in the process, each stage of the process is carefully chosen. The procedural model displays a step-by-step flow from beginning to end. The study's findings are represented by the evaluations of material experts, which yielded a score of 3.55, and media experts, which yielded a score of 3.68. Testing the product is the next phase. According to the experiment findings, the teacher's evaluation had a value of 3.46, and the student's response had a value of 3.19. Additionally, the researchers carried out an effectiveness test, with pre-test scores of 62.38 and post-test scores of 81.72. These findings indicate that the creation of an Operatic Multiplay Card is doable, practical, and useful.

Keyword: *Development, Operative Multiplay Card, Learning Achievement*

ABSTRAK

Dalam tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan Multiplay Card Opertik yang mampu menunjang hasil belajar operasi hitung perkalian matematika siswa kelas IV SD Negeri Pucangan Ambal yang layak, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan untuk pengembangan penelitian ini yaitu pengembangan ADDIE yang mampu dijalankan secara efektif dan efisien dipelajari dengan beberapa tahapan dasar desain suatu sistem pembelajaran. Dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE ini terdapat lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Dengan model peosedural yang memfokuskan pada keberaturan pada prosesnya, setiap langkah-langkah proses ditentukan dengan teliti. Model prosedural menunjukkan urutan langkah-langkah secara bertahap dari awal sampai akhir. Penilaian dari ahli materi menunjukkan nilai 3,55 dan hasil penilaian ahli media menunjukkan nilai 3,68 merupakan Hasil dari penelitian ini. Langkah berikutnya melakukan uji coba produk. Dari hasil uji coba diperoleh nilai sebesar 3,46 dari penliaian guru dan 3,19 dari respon siswa. Selanjutnya peneliti melakukan uji keefektifan dimana terdapat nilai pre-test 62,38 dan 81,72 untuk post-test. Dari hasil tersebut dapat dikatakan pengembangan Multiplay Card Opertik layak, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Multiplay Card Opertik, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan perkembangan tingkah laku peserta didik untuk mendewasakan melalui suatu proses

pembelajaran guna mencapai tujuan yang ingin diperoleh. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan mengarahkan anak dalam suatu nasib supaya siswa memiliki

potensi untuk berkembang menjadi manusia yang paling bahagia. Menurut UU 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan tujuan utama pendidikan nasional berasal dari manusia dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang bersahaja dan di usahakan merujuk manusia yang idealitas atau yang di impikan.

Siswa terlibat dalam pembelajaran baik secara sadar maupun tidak sadar untuk mendapatkan pengetahuan baru. Proses belajar mampu dijalankan di manapun, baik di rumah, di masyarakat, ataupun di sekolah. Individu terlibat dalam proses belajar untuk berbagi pengalaman mereka dengan orang lain dengan cara yang produktif. Untuk pesertadidik pendidikan merupakan pengalaman belajar yang paling berpengaruh itu di sekolah karena setiap individu tidak semuanya bisa belajar di rumah karena kondisi keluarga yang berbeda.

Operasi hitung perkalian adalah materi yang penting sebagai dasar belajar matematika sampai pada tingkat jenjang berikutnya. Operasi hitung perkalian merupakan bentuk dasar keterampilan berhitung untuk prasyarat ke materi selanjutnya khususnya matematika. Pernyataan ini disesuaikan Menurut Bruner (dalam Suherman 2003:47), ada persoalan mengenai pembelajaran matematika ketika elemen satu dengan elemen lainnya saling berkaitan, yaitu dari sektor isi ataupun penerapan perumusan yang dapat diandalkan. Ini adalah pengait atau argumen pendukung. Karso (25:1.12) menyoroti bidang geometri, aljabar, matematika, dan aritmatika terdapat interkoneksi di dalamnya.

Untuk memaksimalkan proses belajar anak, alat permainan edukatif merupakan media bantuan permainan yang memperhatikan rentang usia dan tahapan perkembangan anak yang bersangkutan. Multiplay Card Opertik merupakan sebuah media pembelajaran aktif yang mengikutsertakan semua peserta didik. Multiplay Card Opertik sebagai media pembelajaran atau menggandakan kartu sebagai media pembelajaran, yang mana dalam sebuah kartu terdapat dua buah soal dan jawaban. Dalam sebuah soal dan jawaban didalam kartu satu dan di kartu yang lain. memiliki sebuah warna berbeda tetapi warna kartu jawaban dan soal sama, hal seperti ini dimaksudkan agar mempermudah siswa dalam memperoleh jawaban. Namun sekaligus untuk membuat siswa lebih teliti karena ada warna kartu jawaban yang sama. Media pembelajaran multiplay Card Opertik mampu menarik minat dan keaktifan siswa dalam menunjang proses belajar siswa.

Dari hasil observaasi yang dilakukan di SD Negeri Pucangan berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Mugiono S.Pd. jumlah siswa kelas 4 yaitu terdiri dari 18 peserta didik, berlatih proses perkalian aritmatika selama pelajaran matematika peserta didik kelas 4 masih kesulitan terbukti dari hasil nilai ulangan terdapat 12 siswa yang mendapatkan nilai dibawah kkm dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendahnya 30. Dengan kalkulasi perhitungan 67 % siswa dibawah KKM dan 33% siswa tidak Remidi atau diatas KKM.

Dengan melihat data observasi dari nilai siswa kelas IV SD Negeri Pucangan yang cukup memprihatinkan serta belum adanya penggunaan media belajar multiplay Card Opertik maka peneliti menemukan masalah dimana masih adanya tenaga pendidik yang kekurangan inovasi mengajar di karenakan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik masih pasifnya dan hanya mengandalkan pendidik saja dalam belajar dimana hanya mengandalkan papan tulis saja dalam proses penyampaian materi sehingga membuat siswa menjadi kelelahan, kurang terciptanya kemampuan berfikir, dan juga siswa cenderung mudah beristirahat. Dimana dalam terjadinya proses kegiatan belajar mengajar dikelas cenderung tidak kondusif, siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Disini pendidik harus membangun dan memotivasi siswanya di SD Negeri Pucangan, khususnya kelas IV.

Dengan menilik fenomena ini, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan media multiplay card opertik sebagai permainan kartu supaya menunjang keaktifan peserta didik dan keefektifan ketika proses kegiatan belajar mengajar khususnya materi operasi perkalian sehingga membuat siswa senang, lebih dominan serta bersemangat dalam belajarnya. Permainan multiplay card opertik ini sangat cocok digunakan di SDN Pucangan karena disekolah tersebut masih hanya berfokus kepada guru sebagai acuan belajar peserta didik dan belum adanya alat media permainan untuk mengajar siswa yang memudahkan siswa dalam belajar matematika khususnya operasi hitung. Kartu ini di buat

dengan bahan dasar kertas yang mana sangat mudah di dapat dan harganya yang tergolong murah dan efisien.

Hal ini bertujuan agar mempermudah pendidik untuk membuat serta mengembangkan media dan bisa membuatnya sendiri. Pembuatan media berbahan dasar kertas ini dimaksudkan sebagai bahan pertimbangan bahwasanya permainan kartu menggunakan kertas ini layak untuk dijadikan alat untuk belajar. Sehubungan dengan konteks ini, penulis melakukan penelitian di bawah ini dengan judul berikut **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLAY CARD OPERTIK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR OPERASI HITUNG PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PUCANGAN AMBAL KEBUMEN”**.

METODE PENELITIAN

1. Analisis Data

a. Menghitung Skor Rata-Rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x_n}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor penilaian

n = jumlah penilai

Mengubah skor rata-rata

Merubah rata-rata skor yang diterima sebagai nilai kualitatif pada skala empat poin menggunakan referensi. Untuk mengetahui kelayakan dari Multiplay Card Opertik sebagai berikut Djemari Mardapi (2008:123).

No.	Interval Skor		Kategori
			Kualitatif
1.	$X \geq (\bar{x} + 1_{\dots} SB_i)$	$X \geq 3$	Sangat layak
2.	$(\bar{x} + 1_{\dots} SB_i) > X \geq \bar{x}$	$3 > X \geq 2.5$	Layak
3.	$\bar{x} > X \geq (\bar{x} - 1_{\dots} SB_i)$	$2.5 > X \geq 2$	Kurang layak
4.	$X < (\bar{x} - 1_{\dots} SB_i)$	$X < 2$	Tidak layak

Gambar 2. Konversi Skor Dalam Kategori

Keterangan:

X = rata-rata jumlah skor yang diperoleh dari peneliti.

\bar{x} = rata-rata jumlah skor ideal, dapat ditentukan dengan rumus:

$\bar{x} = (1/2) \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

SB_i = simpangan baku ideal, dengan koefisien 1 dengan rumus:

$SB_i = (1/6) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

b. Uji Keefektifan

terdiri dari nilai yang didapat saat post-test dan pre-test. Untuk menilai tingkat keefektifan Multiplay Card Opertik ini mampu diketahui dengan menggunakan nilai post-test dan nilai pre-test uji Wilcoxon. Berikut rumus yang digunakan:

$$W = \sum [sgn(x_{2,i} - x_{1,i}) \cdot R_i] / N \cdot r_i = 1$$

W = Statistik uji

Nr = ukuran sampel, kecuali pasangan dengan $x_1 = x_2$

sgn = fungsi signum

$x_{1,i}, x_{2,i}$ = pasangan berperingkat yang sesuai dari dua distribusi

R_i = peringkat i

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Multiplay Card Opertik

Untuk membuat Multiplay Card Opertik yang menunjang prestasi belajar siswa kelas IV SD Pucangan Ambal Kebumen yaitu melalui model penelitian ADDIE. Langkah-langkah model penelitian ADDIE yang lugas dan efektif menjadi alasan mengapa para peneliti memanfaatkannya. Analisis (Analysis), Perencanaan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation) adalah lima tahapan ADDIE (Eveluation). Peneliti melakukan beberapa pengujian yang diantaranya uji kelayakan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan untuk melihat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Multiplay Card Opertik yang telah dikembangkan. Berdasarkan uji kelayakan, Multiplay Card Opertik bagaimanapun yang telah dibuat sesuai dengan ahli materi dan media layak untuk digunakan. Hasil temuan ahli media sebesar 90% dengan skor rata-rata 3,68 dan nilai persentase ahli materi sebesar 88,75% dengan nilai rata-rata 3,55. Tabel berikut menampilkan hasil dari nilai-nilai ini:

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan isi	3,8	Sangat layak
2	Kelayakan kebahasaan	3,25	Layak
3	Sajian	3,3	Layak
		3,45	Layak

Gambar 3. Hasil Rata-Rata Ahli Materi

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Tampilan desain	3,6	Sangat layak
2	Kemudahan dalam penggunaan	3,5	Layak
3	Konsistensi	4	Sangat Layak
4	Kemanfaatan	4	Sangat Layak
5	Kegrafikan	3,3	Layak
Rata-rata keseluruhan		3,68	Sangat Layak

Gambar 4. Rata-Rata Hasil Ahli Media

Sedangkan untuk peneliain kepraktisan multiply card optetik berdasarkan respon guru memiliki nilai sebesar 86,25% dengan nilai rata-rata 3,46 dan berdasarkan respon siswa memperoleh presentase sebesar 79,9% dengan rata-rata nilai 3,19. Kemudian peneliti juga melakukan uji keefektifan Multiply Card Opertik menggunakan pra dan pasca tes. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 62,38 untuk pre-test dan 81,72 untuk post-test berdasarkan hasil kedua tes tersebut. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Multiply Card Operatik yang dirancang akan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD N Pucangan Ambal dalam operasi hitung perkalian.

2. Kualitas Multiply Card Opertik

Penilaian kualitas pengembangan Multiply Card Opertik ditentukan oleh beberapa kriteria yaitu diantaranya kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Kelayakan Multiply Card Opertiik yang dikembangkan menilik dari penliaian ahli materi dan ahli media. Penilain ini diambil sebelum melakukan uji coba produk pada kelas IV SD N Pucangan Ambal Kebumen berdasar aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan sajian diperoleh nilai keseluruhan yaitu sebesar 3,45 untuk ahli

materi. Dan selanjutnya yang ditinjau dari segi aspek tampilan desain, kemudahan dalam penggunaan, kemanfaatan, kegrafisan, dan konsistensi penilaian dari ahli media diperoleh nilai keseluruhan yaitu sebesar 3,68. Dengan demikian dari hasil diatas mampu disimpulkan bahwa media Multiply Card Opertik ditinjau dari segi materi dan media dapat dikategorikan layak untuk digunakan. Dan untuk mengetahui nilai kepraktisan media Multiply Card Opertik ini peneliti melakukan uji coba produk dimana ada dua respon yang dipakai yaitu respon guru dan respon siswa. Hasil dari respon guru sebesar 3,46 dari nilai keseluruh dan hasil respon siswa dari nila keseluruhan sebesar 3,14. Dari nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa media Multiply Card Opertik ini praktis untuk digunakan. Selanjutnya untuk mengetahui nilai keefektifan produk peneliti melakukan sebelum test dan pasca test. Terdapat selisih 18 siswa yang hadir antara hasil post-test yang lebih besar dari nilai pre-test. Temuan ini memungkinkan untuk dikatakan demikian Multiply Card Opertik yang dikembangkan efektif untuk digunakan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan agar bisa mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan kefektifan Multiply Card Opertik yang dikembangkan. Multiply Card Opertik dikembangkan agar prestasi belajar meningkat dalam operasi perkalian pada aritmatika siswa kelas IV SD N Pucangan Ambal Kebumen. Berdasarkan analisis dan temuan kajian, dapat dikatakan bahwa: (1) Kelayakan Multiply

Card Opertik dinilai berdasarkan pendapat ahli media dan materi diperoleh nilai keseluruhan yaitu sebesar 3,45 untuk ahli materi, sedangkan berdasarkan ahli media diperoleh nilai sebesar 3,68. Dengan demikian dari hasil ini mampu disimpulkan bahwa media Multiplay Card Opertik ditinjau dari segi materi dan media dapat dikategorikan layak untuk digunakan. (2) Kepraktisan Multiplay Card Opertik ditinjau dari nilai respon guru dan siswa. Untuk mampu mendapatkan hasil Multiplay Card Opertik yang praktis digunakan maka dilakukanlah pengujian produk. pengujian produk memperoleh nilai untuk respon guru sebesar 3,46 dari nilai keseluruh dan hasil respon siswa dari nilai keseluruhan sebesar 3,14. Dari nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa media Multiplay Card Opertik ini praktis untuk digunakan. (3) Keefektifan Multiplay Card Opertik sesuai dengan hasil skor pra dan pasca tes. dimana nilai rata-ratanya adalah 62,38 untuk nilai pre-test dan 81,72 untuk nilai post-test.. Dari nilai tersebut dapat dinilai bahwa penggunaan Multiplay Card Opertik yang dikembangkan ini efektif untuk digunakan dan memiliki pengaruh bagi siswa kelas IV SD N Pucangan Ambal untuk meningkatkan pemahaman perkalian dan operasi matematika khususnya perkalian. (4) Dengan menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE, Multiplay Card Opertik diciptakan agar prestasi akademik peserta didik kelas IV SD N Pucangan Ambal Kebumen meningkat. Peneliti menggunakan metodologi penelitian ADDIE karena alasan berikut: karena model penelitian ADDIE ini memiliki langkah-langkah yang sederhana dan

efisien dan ADDIE terdiri dari 5 tahapan. Pada tahap analisis peneliti menganalisis sumber belajar, kurikulum dan materi yang digunakan. Pada tahap perencanaan peneliti memulai menyusun desain, cara bermain, nama produk, dan mencari referensi. Setelah memiliki rancangan, peneliti mengembangkan Multiplay Card Opertik dan Untuk memastikan kelayakan, verifikasi media dan ahli materi Multiplay Card Opertik yang dikembangkan. Selanjutnya tahapan implementasi dengan melakukan uji coba produk untuk mengetahui keefektifan Multiplay Card Operti. Tahapan terakhir peneliti melakukan uji keefktifan dengan melakukan pre-test dan post-test.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". *Education Journal*. 3 (1): 36-37
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cahyaningtyas, Yufitasari. 2016. *Pengembangan Permainan Multiplay card AIs Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Kecamatan Mijen*. **Skripsi**. Pendidikan guru sekolah dasar. Fakultas ilmu pendidikan. Semarang
- Croasmun, James T. 2011. "Using Likert-Type Scales In The Social Sciences". *Journal Of Adult Education*. 40 (1): 20,21
- Dewi, N. L. P. A. G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multiply Cards Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Siswa Kelas II SD NO. 2 Kapal Kabupaten Badung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Febrianto, A., & Setianingsih, D. (2019). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Sainifik Dalam

- Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SD Inklusif. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)*, 3(1), 53-59.
- Guslinda, dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: CV Jaked
- Haryanti, Sri. 2012. "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan". *Academia*. 37 (1): 13,14
- Iasha, C., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020, December). Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas II SDN Bojong Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 109-116).
- Josh, Ankur, dkk. 20. "Likert Scale: Explored And Explained". *Journal Of Applied Science & Technology*. 7 (4): 398
- Kasanah, Satria Amina, dkk. 2019. "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiplay card AIs Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3 (4): 521
- Matondang, Zulkifli. 2013. "Validitas Dan Relibilitas Suatu Instrumen Penelitian". *Jurnal Tabularasa*. 6 (1): 96
- Nasaruddin. 2013. "Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah". *Al-khawarizmi*. 2 : 67, 70
- Pane, Aprida. 2017. "Belajar dan Pembelajaran". *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. 03 (2): 335, 337-338
- Rahmah, Nur. 201. "Hakikat Pendidikan Matematika". *Al-khawarizmi*. 2 : 7-8
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan. Lembaga academic & Research Institute
- Setiyowati, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung*.
- Safitri, Septiani. 2021. *Pengembangan Permainan Multiplay card AIs Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah An-Nizham Kota Jambi*. **Skripsi**. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan keguruan. Jambi
- Saputro, Budiyono. 2017. *Manajemen Pendidikan Pengembangan (Research & Decelopment)*. Salatiga. Aswaja Pressindo
- Sappaile, Baso Intang. 2007. "Pembobotan Butir Pernyataan Dalam Bentuk Skala Linkert Dengan Pendekatan Distribusi Z". *Jurnal pendidikan dan kebudayaan No. 064*. ISSN 021-2673: 5
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika". *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*. 2 (1): 39, 60, 63-65
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Bandung* : ALFABETA.
- Sujana, Wayan Cong. 2019. "fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia". *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4 (1): 31
- Susanto, Nugroho. 2017. "Hakikat Dan Signifikansi Permainan". *Jendela olahraga*. 2 (1): 100, 101
- Tri Febriana Dilla, S. (2021). Pengembangan Media Multiply Cards Pada Pembelajaran Operasi Perkalian Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 218-232.
- Ulya, Himmatul. 2017. "Permainan tradisonal sebagai media dalam pembelajaran matematika" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. ISBN: 978-602-70313-2-6
- Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo
- Safira, A. R., & Kristanto, A. Pengembangan Media Permainan Seluncur Huruf Untuk Meningkatkan Kognitif Dengan Konsep Huruf Pada Anak Kelompok A.